

**Deęişen Sahne Olgusu ve
Mekân Tasarımına Etkileri
Yüksek Lisans Tezi**

Emre UYSAL

Eskişehir, 2016

DEĐİŐEN SAHNE OLGUSU VE MEKÂN TASARIMINA ETKİLERİ

Emre UYSAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İçmimarlık Anasanat Dalı

Danışman: Yard. Doç. Özge KANDEMİR

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Haziran, 2016

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Emre UYSAL'ın "**Değişen Sahne Olgusu ve Mekan Tasarımına Etkileri**" başlıklı tezi **13 Haziran 2016** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **İç Mimarlık Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Yrd. Doç. Özge KANDEMİR
Üye : Doç. Dr. Ayşen ÇELEN ÖZTÜRK
Üye : Yrd. Doç. Dr. Özlem MUMCU UÇAR

Prof. Sıdika Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

DEĞİŞEN SAHNE OLGUSU VE MEKÂN TASARIMINA ETKİLERİ

Emre UYSAL

İçmimarlık Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran, 2016

Danışman: Yrd. Doç. Özge KANDEMİR

Sahne mekânı, sahneleme olgusunun değişimi ile birlikte başlangıcından bugüne kadar çok çeşitli gelişim evrelerinden geçmiştir. Yirminci yüzyıla kadar bu gelişim ve değişim, tiyatro özelinde ve oyun metni çerçevesinde devam etmiştir. Atmosfer yaratmak ve mekânın değişimini sağlamak amaçlı dekor çözümlerinin gelişimi de sahneleme olgusuna bakışı değiştirmeye başlamış, sahne atmosferini yaratmada kullanılan öğelerin çeşitlenmesi, sabit-değişen öğeler arasında bütüncül bir tasarım yaklaşımın aranmasını zorunlu kılmıştır.

Yirminci yüzyıl ile birlikte yaşanan gelişmeler bireyin yaşam algısını değiştirmiş, insana insanı, insan ile anlatan performans sahnelemeleri ortaya çıkmıştır. Buna bağlı olarak mekân algısı değişmiş ve sahneye koyulan performansların çeşitliliğinin artması, sahne tasarımında da yeni arayışların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Seyirciyle oyuncuyu yakınlaştırma arayışları, performans mekânını deneysel çalışmalar için birer laboratuvara dönüştürürken, mevcut veya yeni olası mekânlar, bu konuda denemeler yapmaya yönelik olarak kurgulanmıştır. Sahne ve mekânı, kullanıcılar tarafından deneyimlenmeye yönelik gerçekleştirilen her bir yeni denemeden ve de önceki deneyimlerden ilham almış, mekânsal yaratılar olarak yeni ve yeniden ortaya çıkartılmıştır. Bu bağlamda, sahneleme yönelişleri ile paralel olarak ilerleyen performans mekânındaki biçim arayışları, günümüzde de devam ederken, farklı performansların gerçekleşmesine imkân sağlayacak esneklikte sahne tasarımlarına olan ihtiyaç da artmıştır. Peter Brook tarafından dile getirilen “Her Yer Sahne” söylemi bu bağlamda performans mekânı ve de sahne tasarımı için çıkış oluşturacak önemli bir yaklaşım önermektedir.

Sonu olarak, eřitlenen ve deėiřen performansları sahneleme arayıřları, performans mekânlarına iliřkin katı biçim arayıřlarını ortadan kaldırarak, mekânın farklılařmasına ya da farklı řekillerdeki mekân tanımlarına açık olabilen esnek dūřünce ve uygulamalara olanak tanır hale getirmiřtir. Bu çereve de ele alınan alıřma, bařlangıcından gūnūmūze sahnenin geirdiėi evrimi, sahneleme ve mekân tasarımı aısından deėerlendirerek, deneyime dayalı aėdař sahne mekânının yaratılmasına iliřkin tasarım girdilerini, disiplinler arası bir ele alıřla sorgulayarak ortaya koymayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Sahne Olgusu, Performans-Sahne İliřkisi, Esnek Sahne Tasarımı ve İnteraktif Sahne, Mekânsal Deneyim, İ Mekân Tasarımı.

ABSTRACT

THE CONCEPT OF CHANCING STAGE DESIGN AND ITS EFFECTS TO SPACE DESIGN

Emre UYSAL

Department of Interior Design

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, June, 2016

Supervisor: Asist. Prof. Özge KANDEMİR

Stage space has gone through various stages of development since its beginning. This development and change has continued as specific theater and leadership of the playbook until the twentieth century. The development of decor solutions that purposes to create Atmosphere and to provide the space changes have began to change the view to the staging concept. Also, diversification of the items which used to create the atmosphere of the scene have necessitated the search for a holistic design approach between the fixed-chanceable elements.

Emerging developments with the 20. Century has changed life perception of the individual and performing arts have emerged that describes humans person to person. Increasing the diversity of the performances played on stage has caused the emergence of a new search in the stage design. Searches for gathering players with the audience have turned performance space into laboratory for experimental stage studies. Existing or potential spaces have been organized in order to experiments. Stage and its space have inspired from previous experiences and each new trial. In addition to this, Stage and its space has uncovered new and spatial re-creations. The search for forms that runs parallel orientation of staging in the performans space also continues today. For all that has also increased the need for flexible stage design which enable the realization of different performance. In this context, mentioned by Peter Brook “Everywhere is a stage” statement has recommended an important approach that will provide new stage design for performans space and stage design.

Consequently, the search for diversifying and chancing performance staging has removed trials of strict form for performance space and it has made possible flexible thinking and

practices that space differentiation or definition that can be open to space in different ways. Therefore, this study has aimed to put forth that the evolution of the stage with through evaluated in terms of staging and spatial design and also it is intended to give design data related to the creation of modern stage space based on experience as a question addressed by the interdisciplinary diversity since the beginning.

Key Words: Stage Phenomenon, Performing Arts-Stage Relationships, Flexible Stage Design and Interactive Stage, Spatial Experience, Interior Design.

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Özge Hocam

ve

Aileme

13.06.2016

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Emre UYSAL

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	vi
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
GÖRSELLER DİZİNİ	xii
KISALTMALAR	xv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1.SAHNE KAVRAMI VE GELİŞİMİ.....	6
1.1 Sahne Kavramı	8
1.2. Sahne-Performans İlişkisi.....	11
1.3. Sahne ve Tasarlanması Eyleminin Gelişimi.....	18
1.4. Tarihi Süreçte Açığa Çıkan Sahne Biçimleri.....	43
1.4.1. Arena sahne	44
1.4.2. Açık sahne ya da Elizabeth tipi sahne.....	45
1.4.3. Çerçeve sahne	47
1.4.4. Esnek sahne	49

İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNETMENLERİN BAKIŞ AÇISI İLE METİN-OYUNCU-SEYİRCİ-TEKNOLOJİ BAĞLAMINDA SAHNE TASARIMININ ŞEKİLLENMESİ	51
2.1.Saxe Meiningen Dükü II. George'un Yaklaşımı.....	52
2.2.Andre Antoine'nin Yaklaşımı	56

2.3.Adolphe Appia'nın Yaklaşımı.....	58
2.4.Vselovod Meyerhold'un Yaklaşımı.....	63
2.5.Antonin Artaud'un Yaklaşımı	69
2.6.Erwin Piscator'un Yaklaşımı	72
2.7.Bertolt Brecht'in Yaklaşımı	77
2.8.Jerzy Grotowski'nin Yaklaşımı	80
2.9.Peter Brook'un Yaklaşımı	85

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.SAHNE TASARIMINA YÖNELİK ÇALIŞAN KURULUŞLAR-ORGANİZASYONLAR.....	93
3.1.Çağdaş Sahne Mekânı Tasarımı Uygulama Örnekleriyle OİSTAT	93
3.2.Uygulama Örnekleri.....	94
3.2.1. TAC. Tiyatro mimarlığı yarışması	94
3.2.2. TAC 2011- Tiyatro mimarlığı yarışması 2011.....	94
3.2.2.1. Birincilik Ödülü: Ana Mc Gowan - New Zealand / A State of Decay - Çürümenin Bir İfadesi.....	97
3.2.2.2. İkincilik Ödülü: Andrey Nekrasov / Aleksandr Tsibaikin/Daria Lyalyaeva / Andrey Yanshin / Russia - Cocoon – Koza	98
3.2.2.3. Üçüncülük Ödülü: Laurent Blondeau / Maria Anastasia Kefalaki/Julia Henning da Silva / France-CrossingRoads Theatre - Geçişyolları Tiyatrosu	100
4. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	103
KAYNAKÇA.....	106
GÖRSELLER	114
ŞEKİLLER.....	111
ÖZGEÇMİŞ.....	125

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1.1: Başlangıçtan Günümüze Seyirci-Orkestra-Sahne İlişkisi.	19
Şekil 1.2: Dionysos Tiyatrosu Planı, Atina	22
Şekil 1.3: Dionysos Tiyatrosu Çevre Görüntüsü	23
Şekil 1.4: Antik Yunan Tiyatro Bölümleri ve Vitruvius'a Göre Antik Tiyatro	24
Şekil 1.5. Antik Yunan Tiyatrosunda Dekor Elemanları	26
Şekil 1.6. Antik Yunan Tiyatrosunda Dekor Elemanları	26
Şekil 1.7: Helenistik Dönem Sahne Binası-Selçuk, Türkiye	27
Şekil 1.8: Roma Dönemi Tiyatrosu, Aspendos, Belkız-Türkiye	29
Şekil 1.9: Simultan Sahne Tasarımı	31
Şekil 1.10: Pegeant-Tekerlekli Sahne Tasarımı, Kesiti	32
Şekil 1.11: Teatre Olimpico İtalya	33
Şekil 1.12: Globe Theatre Plan	35
Şekil 1.13: Globe Theatre	36
Şekil 1.14: Globe Tiyatrosu, İngiltere	37
Şekil 1.15: Rönesans Bahçe Tiyatrosuna Örnekler	37
Şekil 1.16: Farnese Tiyatrosu Plan Çizimi, İtalya.	39
Şekil 1.17: Paris Opera Binası Plan Çizimi, Fransa.	40
Şekil 1.18: Furttenbach'ın Sahne Tasarımı	42
Şekil 1.19: Arena Sahne, Seyirci Sahne İlişkisi Plan çizimi	44
Şekil 1.20: Fichandler Theatre Plan Çizimi	44
Şekil 1.21: Açık Sahne ya da Elizabeth Sahne, Seyirci-Sahne İlişkisi Plan çizimi	45

Şekil 1.22: Pasant Theatre Plan Çizimi	46
Şekil 1.23: Çerçeve Sahne, Seyirci - Sahne İlişkisi Plan Çizimi	47
Şekil 1.25: Theatre Royal-Bath Plan Çizimi	48
Şekil 1.26: Esnek Sahne, Seyirci – Sahne İlişkisi	49
Şekil 2.1. <i>Gropius'un Tiyatro Tasarımı, 1927</i>	75
Şekil 2.2. <i>Gropius'un Tasarladığı Sahne Değişim Düzeni, 1927</i>	75
Şekil 2.3. <i>Gropius'un Tiyatro Tasarımı, 1927</i>	76
Şekil 2.4. <i>Kordian, Oyuncu-İzleyici İlişkisi-Grotowski</i>	81
Şekil 2.5. <i>Grotowski Ceddin Gecesi Oyun Eskizi, 1961</i>	82
Şekil 2.6. <i>Dr. Faustus Eskiz Çizimleri, 1963</i>	84

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1: Commune, 1971, Richard Schechner	12
Görsel 1.2: The Artist is Present, 2015, MOMA/New York	13
Görsel 1.3: Nightsea Crossing, 1981-1987	14
Görsel 1.4: Nightsea Crossing, 1981-1987	15
Görsel 1.5: Lifting a Secret, 2007	16
Görsel 1.6: House with the Ocean View, 2002	17
Görsel 1.7: Kuzey Amerika' da Mandan Kabilesinin Boğa Dansı	20
Görsel 1.8: Phaistos Sarayı Tiyatro Kalıntıları	21
Görsel 1.9: Knossos Sarayı Tiyatro Kalıntıları	21
Görsel 1.10: Dionysos Tiyatrosu, Atina-Yunanistan	23
Görsel 1.11: Helenistik Dönem Tiyatrosu, Priene	28
Görsel 1.12: Roma Dönemi Tiyatrosu, Aspendos, Belkıs-Türkiye	30
Görsel 1.13: Pegeant-Tekerlekli Sahne Tasarımları	32
Görsel 1.14: Teatre Olimpico İtalya	33
Görsel 1.15: Han –İnn- Theatre	34
Görsel 1.16: Toskana'da Marlia Villa Reale Garden'daki Sahne Düzeni.	38
Görsel 1.17: Farnese Tiyatrosu İç Mekân Görünüşü, İtalya.	39
Görsel 1.18: Cuvillies Tiyatrosu İç Mekân Görünüşü, Almanya.	40
Görsel 1.19: Paris Opera Binası, İç Mekân Görüntüsü	41
Görsel 1.20: Fichandler Theatre İç Mekân Görünüşü	45
Görsel 1.21: Pasant Theatre İç Mekân Çizimi	46

Görsel 1.22: Theatre Royal İç Mekân Görünüşü	48
Görsel 1.23: Dows Theatre İç Mekân Görünüşü	49
Görsel 2.1. Julius Caesar, 1874	53
Görsel 2.2. Sihirli Fülüt Oyunu Sahne Tasarımı	54
Görsel 2.3. <i>Julius Caesar, 1874</i>	55
Görsel 2.4. <i>William Tell Oyunu Sahne Tasarımı</i>	56
Görsel 2.5. <i>Vieille Renomme, 1906</i>	57
Görsel 2.6. <i>Festspielhaus Sahnesi, Hellerau</i>	58
Görsel 2.7. <i>Orpheus, 1913. Hellerau</i>	60
Görsel 2.8. <i>Orpheus, 1913. Hellerau</i>	61
Görsel 2.9. <i>Orfeo, 1912</i>	62
Görsel 2.10. <i>Parsifal, 1896</i>	63
Görsel 2.11. <i>Bir Bebek İstiyorum, 1920</i>	65
Görsel 2.12. <i>Les Aubes, 1920</i>	66
Görsel 2.13. <i>Le Cocu Magnifique, 1922</i>	66
Görsel 2.14. <i>Les Aubes, 1920</i>	67
Görsel 2.15. <i>Le Cocu Magnifique, 1922</i>	68
Görsel 2.16. <i>Akıldan Bela, 1928</i>	69
Görsel 2.17. <i>Les Cenci, 1935</i>	70
Görsel 2.18. <i>l'Atelier dans M. de Pygmalion Cliché anonyme</i>	72
Görsel 2.19. <i>Hoppla Wir Leben, 1927</i>	73
Görsel 2.20. <i>Her Şeye Rağmen</i>	74
Görsel 2.21. <i>The Good Soldier Schweik, 1928</i>	77

Görsel 2.22. <i>The Measures Taken, 1930</i>	78
Görsel 2.23. <i>Drums in The Night, 1920</i>	79
Görsel 2.24. <i>The Caucasian Chalk Circle, 1926</i>	80
Görsel 2.25. <i>Kordian, Oyuncu-İzleyici İlişkisi-Grotowski</i>	81
Görsel 2.26. <i>The Constant Prince, 1966</i>	83
Görsel 2.27. <i>Dr. Faustus Sahne Tasarımı, 1963</i>	84
Görsel 2.28. <i>Apocalypsis cum Figuris, 1972</i>	85
Görsel 2.29. <i>Ring Round The Moon, 1950</i>	86
Görsel 2.30. <i>Peny for A Song, 1951</i>	86
Görsel 2.31. <i>Bir Yaz Gecesi Rüyası, 1970</i>	87
Görsel 2.32. <i>Bir Yaz Gecesi Rüyası, 1970</i>	88
Görsel 2.33. <i>Théâtre des Bouffes du Nord</i>	89
Görsel 2.34. <i>Théâtre des Bouffes du Nord</i>	89
Görsel 2.35. <i>Mahabharata, 1987</i>	90
Görsel 3.1. <i>Saint Anna Kilisesi Plan ve Kesit Çizimleri</i>	95
Görsel 3.2. <i>Saint Anna Kilisesi Plan ve Kesit Çizimleri</i>	95
Görsel 3.3. <i>Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-1.lik ödülü</i>	98
Görsel 3.4. <i>Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-1.lik ödülü</i>	98
Görsel 3.5. <i>Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-2.lik ödülü</i>	99
Görsel 3.6. <i>Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-2.lik ödülü</i>	100
Görsel 3.7. <i>Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-3.lük ödülü</i>	101
Görsel 3.8. <i>Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-3.lük ödülü</i>	101

KISALTMALAR

OISTAT: Uluslararası Sahne Tasarımcıları Tiyatro Mimarları ve Teknisyenleri Birliđi

USITT: Amerika Birleşik Devletleri Tiyatro Teknolojileri Enstitüsü

IFTR: Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Federasyonu

AACT: Amerikan Tiyatro Topluluđu Derneđi

SBTD: İngiliz Tiyatro Tasarımcıları Topluluđu

CIRT: Uluslararası Tiyatro Araştırma Merkezi

Akt.: Aktaran

Çev.: Çeviren

Bknz.: Bakınız

GİRİŞ

“Bütün Dünya Bir Sahnedir, Oyuncular da İnsanlar...”

W. Shakespeare

Başlangıcından bugüne kadar sahne mekânı, sahneleme olgusunun değişimi ile birlikte gelişim evreleri geçirmiş-geçirmektedir. Eski çağlarda, insan ihtiyaçlarına göre şekillenen ve kendini ifade etme yeteneği olarak ortaya çıkan sahneleme olgusu, çeşitli anlatılar şeklinde ortaya konulmuştur. Sahneleme, insanların ateş etrafında toplanarak, oluşturdukları alanda giydikleri özel elbiselerle, avlanma biçimlerini kendi topluluklarına anlatma eyleminden, ilkbaharın gelişi için yapılan şenliklerdeki eğlencelere ve de doğa ile baş edemedikleri için doğaya adadıkları kurban törenlerine kadar ritüellerin barındırdığı anlatıları ortaya koyan bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Prof Dr. Özdemir Nutku, Dünya Tiyatro Tarihi adlı kitabında ilk tiyatro ve sahnesini ele alarak ilkel insanların ateşin çevresinde dans ederken avladıkları hayvanları betimlemek ve doğaya karşı kahramanlıklarını anlatmak için maske, yay, ok, balta vs. araçlar kullanarak şarkılar söylediklerini ve zamanla dans, ritim ve tartım (uyum) içinde söylenen bu şarkıların bir ritüele dönüştüğünü belirtmektedir (Nutku, 2000, s.300). Bu doğrultuda sahneleme, insanlıkla birlikte içerisinde performansı barındıran ancak performans olarak nitelenmeyen ve de ele alınan işin sahnesinin de farklı amaçlara hizmet ettiği ritüellerle başlamış bir eylem olarak açığa çıkmıştır. Bu ritüeller sahne ve mekânının oluşmasında tetikleyici rol oynarken, bu günün sahne tasarımını yaratan bileşenlerin de belirleyicisi olmuştur.

Örneğin mekâna gereksinimi olan dini ritüeller (adak adama ve kurban kesme vb.) için kullanılan alanlar, sunak alanları olarak adlandırılmıştır. Sunak alanı, sahneleme eyleminin gerçekleştiği sahnenin temelini oluştururken, bu ritüellerin izlenmesiyle birlikte izleme alanına olan ihtiyaç da açığa çıkmıştır. Bu durum izlenen ile izleyeni ele alan ve gereksinimlerini karşılamaya yönelik bütüncül bir sahne mekânı yaratılmasını gerekli kılmıştır. Ritüellerdeki eylemlerin zaman içerisinde teatral bir ifade biçimine dönüşmesi de sahneleme olgusunu değiştirerek performansların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Brockett (2000, s.18) bu dönüşümü; *“Bu işlevlerin çoğunun tiyatro tarafından yerine getirildiği açıktır. Dolayısıyla ritüel açıkça tiyatroyla ilintilidir”* sözleriyle ifade etmektedir.

Zaman içerisinde sahneleme olgusu gelişerek değişmiş, Antik Yunan toplumunda estetik amaçlar da gözetilerek bunu sağlayacak sahne elemanlarının tasarımı yapılmaya başlanmıştır. Roma döneminde doğadan bağımsız hale gelen sahne mekânındaki bu değişim, 19.yy'a kadar tiyatro özelinde devam etmiş ve özellikle 19. yy ve sonrasında farklı ele alışlar göstermiştir. 20. Yüzyıla kadar bu gelişim ve değişim de, tiyatro özelinde devam etmiştir. Bu değişimler sahne ile ilgili tüm tasarım alanlarında olmakla birlikte en belirgin değişim sahne ve mekânında yaşanmıştır. Bununla birlikte sahnede dekor elemanlarının kullanılmasına kadar, sahne mekânının, oyunun atmosferini yaratan tek mekân oluşu, sahnenin, oyun metninden etkilenecek tasarlanmasında önemli bir etken olmuştur. Aliyazıcıoğlu (2012, s.180)'nun ifadesiyle "atmosfer yaratmak ve mekânın değişimini sağlamak amaçlı dekor çözümlerinin gelişimi ve 19-20. yüzyılın sunduğu yapı çözüm imkânları, sahneleme olgusuna bakışı değiştirmeye başlamış, sahnede kullanılan öğelerin (dekor, ışık, kostüm, teknolojik sunum vb.) çeşitlenmesi de görsel bir uyum sağlama zorunluluğunu beraberinde getirmiştir". Bu doğrultuda oyunun niteliği, oyun metni, oyuncu, seyirci ve aralarındaki ilişkiler, özellikle de kullanıcı-mekân deneyimi sahne tasarımının şekillenmesinde belirleyici faktörler olarak ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda sahne tasarımında yaşanan değişimlerin toplumsal değişimler uzantısında gelişerek bu doğrultuda pek çok akım-eğilimin etkisinde kaldığı da görülmektedir (Eryılmaz, 2010, s.1).

Sahneleme olgusunun tarihi süreçte pek çok kültürde gelişerek günümüze kadar varlığını sürdürür nitelikte örnekler açığa çıkarttığı görülmektedir. Doğu kültüründe gelenekten gelen pek çok zengin ve çeşitlenen uygulama örnekleri bulunmakla birlikte çalışmanın evreni Batı sanatında ortaya çıkan örneklerle dayandırılmaktadır. Ele alınan çalışmanın amacı Batı'da "yönetmen" kavramının ortaya çıkması ve sahneleme olgusunda yaşanan değişimlerle birlikte açığa çıkan farklı performansların doğurduğu evrensel nitelikteki tasarım girdilerinin ortaya konulmasıdır.

Yirminci yüzyıl ile birlikte, yaşanan gelişmeler bireyin yaşam algısını da değiştirmiş, insana insanı, insan ile anlatan performans sahnelemeleri ortaya çıkmış buna bağlı olarak mekân algısı değişmiş ve sahneye koyulan performansların çeşitliliğinin artması da, sahne tasarımında yeni arayışların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Performansların çeşitlenmesi sonucunda oyunu, sahneyi, oyuncuyu ve izleyiciyi bir bütün olarak ele alan ve sahne atmosferinin tasarımını tek merkezde toplayan bir oluşum görülmeye başlanmıştır. Yönetmen olarak adlandırılan bu merkez oyunun oynanacağı

mekândan sahne tasarımına, oyuncunun konumundan izleyicinin konumuna kadar bütünleşik bir tasarımı ele alan bir yapı olarak ortaya çıkmıştır. Aliyazıcıoğlu' nun deyişiyile yönetmen kavramının ortaya çıkması ve izleyicinin, performansa seyirci kalmaması gerektiğinin farkına varan yönetmenlerin, seyirciyle oyuncuyu yakınlaştırma arayışları onları çok farklı mekânlarda denemeler yapmaya yönlendirmiştir (Aliyazıcıoğlu, 2011, s.V). Bu arayış ve denemeler devam ederken, Modernizm ve eskinin yerine yeniyi koyma yönelişi, performans mekânlarında da kendisini göstermiş ve onu deneysel çalışmalar için bir laboratuvara dönüştürmüştür. Modernizm sonrası dönemde de bu çalışmalar devam etmiş, geçmiş ile şimdiki zamanın sahneleme biçimlerinin aynı potada eritilme fikri gündeme gelmiş ve bunun sonucunda da sahne deneyiminin çok kanallı olarak yaşanması için bulunan her mekân performans alanı ve sahnesi olarak deneyimlenmeye çalışılmıştır. Özellikle sahne ve mekânının, kullanıcılar tarafından deneyimlenmesine yönelik gerçekleştirilen her yeni deneme, bir önceki deneyimden ilham almış ve yeni yaratılar olarak ortaya çıkmıştır. Örneğin Brecht, oyuncular ile izleyiciler arasında dördüncü bir duvar yoktur, oyuncunun biricik amacı hiçbir ayırım yapmadan saygı duyduğu izleyicide gerekli tepkiyi uyandırmaktır (Brecht, 1997, s.16) söyleminde bulunurken, Artaud, tiyatro mimarisinin içerisine sıkışıp kalınan tek tip ilişkiden vazgeçilmesi gerektiğini savunmuş ve yaratılan illüzyon adına feda edilen seyirci deneyimini tekrar yaratabilmek için tiyatroyu kireçle sıvanmış bir mekana dönüştürmek istemiştir (Artaud, 1993, s.85). Buna ek olarak Piscator' da, Artaud gibi seyirciyi bir deneyime davet etmek ve her oyun için bu deneyim ilişkilerini yeniden kurgulamak istemiş bunun için çağdaş tüm teknik donanımı da sahneye alarak, sahneyi çalışır bir makineye dönüştürmüştür (Candan, 2003, s.98). Grotowski oyuncu izleyici ayırımını da ortadan kaldırarak, topluluğu birinci ve ikinci dereceden katılımcılar olarak tasarlamış ve böylece bir kollektiviteye ulaşmayı hedeflemiştir (Birkiye, 2007, s.78). Çağdaş tiyatrodaki boşluğun fiziksel paylaşımı konusunda yaptıklarıyla öncü yönetmenlerin arasında anılan Peter Brook (2010, s.11) ise oyuncu ve seyircinin her yerde buluşabileceğini bunun için de boş bir mekânın bile yeterli olacağı görüşünü ortaya atmıştır. Bu görüş ise artık tiyatrunun ona dayatılan mimari sınırlardan ayrıştırılamaz olduğu kabulünü de ortadan kaldırmıştır. Yukarıda ifade edilen tüm bu söylemler, oyuncu-seyirciye yeni ve zengin deneyimler yaşatmaya yönelik duyulan hayallere ve isteklere ortam oluşturacak mekânlara olan ihtiyacı ortaya koyan bir yapı sergiler niteliktedir.

Sonuç olarak çeşitlenen ve değişen performansları sahneleme arayışları, performans mekânlarına ilişkin katı biçim arayışlarını ortadan kaldırarak, mekânın farklılaşmasına ya da farklı şekillerdeki mekân tanımlarına açık olabilen esnek düşünce ve uygulamalara olanak tanır hale gelmiştir. Peter Brook tarafından dile getirilen “*Her Yer Sahne*” söylemi de bu bağlamda performans mekânı ve de sahne tasarımı için çıkış oluşturacak önemli bir yaklaşım önermektedir. Peter Brook bu durumu şöyle ifade etmektedir:

“Herhangi boş bir mekânı alır, işte burası bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş mekânın ortasında yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler. İşte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır (Brook, 2010, s.11).”

Brook’ un bu yaklaşımı ile sahnenin var olabilmesi için boş bir mekân yeterli olmaktadır. Boş mekânın sağladığı esneklik, sahne tasarımının olası her mekânda uygulanabilmesi anlamına gelmektedir. Bu mekân farklılaşması, katılımcı-izleyici kitlesini arttırarak sahnenin toplumla iç içe girmesini sağlayacak ve toplumda performans sanatlarının farkındalığını arttırarak toplumun ona ulaşılabilirliğini kolaylaştıracaktır. Tabi ki buradaki boşluk tanımlı bir boşluk olarak görülmelidir. Boşluğu var eden ve tanımlı hale getiren fiziksel sınırlar olup, bazen mevcudun kullanılması bazen de yeninin kurgulanmasıyla kendini var edebilmektedir. Performansın farklı mekânlarda ortaya konulabilecek olması ve sahnesine getirilen esneklik, sürekli bir değişim içerisinde katılımcıya farklı deneyimler yaşama imkânı da sağlamaktadır. Bu noktada Yıldız’ın ifadesiyle sahne, performans sanatçısının ve izleyicisinin evrenine, tasarımın gücüyle orantılı olarak sınırsız anlatım rehberliği yapabilen performans alanı olup, sadece bir yapının içerisinde değil dış mekânda da var olan anlatım aracı haline gelmektedir (Yıldız, 2005, s.1).

Bu doğrultuda çalışma, performans sanatları bağlamında sahne tasarlama eyleminin incelenmesi ve mekân tasarımına girdi oluşturacak şekilde veriler sağlanması amacıyla ele alınmaktadır. Ayrıca çalışma, günümüz sahne ve mekânının gerekliliklerini-yeniliklerini göz önüne alarak sahne mekânının olası her durumda tasarlanabilmesi ve “Her yer sahne” söyleminin hayata geçirilebilme olasılıklarının örnekler üzerinden incelenerek ortaya konulmasını ve bu konuda mekân tasarımcıları için farkındalık oluşturulmasını hedeflemektedir.

Buradaki temel amaç, günümüze kadar sahne tasarımının mekânsal sınırlılıklarının nelere göre değiştiğini belirlemek ve her mekânın sahne olarak kullanılabilir olması durumunu tespit etmektir. Temelde günümüzde mekân tasarlama probleminin parçası olarak ortaya çıkan sahne tasarımı, farklı disiplinleri ve disiplinler arası bakış açısını gerekli kılan bir yaklaşım sergilemektedir. Bu doğrultuda ele alınan çalışma kapsamına farklı disiplinlerin sahne tasarlama problemine yönelik ortaya koydukları farklı bakış açılarının dâhil edilmesi önemli ve gerekli bulunmuştur.

Bu doğrultuda ele alınan tez kapsamında araştırma süreci içerisinde, Devlet tiyatroları kütüphanesi, Milli Kütüphane, Üniversite Kütüphaneleri, Ulakbim tarafından alana yönelik taranan Mimesis, Art-e, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Art-Sanat, Metu Jfa, Iconarp, Central and Eastern European Online Library, The Journal of Architecture and Scenic Arts, Sanat Dergisi, Journal of İstanbul Kültür University, Megaron, İtüdegisi/a, Alanla ilgili Ulusal ve Uluslararası Üniversite Yayınları, Uluslararası Organizasyonlar ve Faaliyetleri, taranmış, elde edilen veriler değerlendirilerek tezin çatısını ve bakış açısını oluşturan bir yapıda teze dâhil edilmiştir.

Yapılan araştırmalar sonucunda görülmektedir ki mekânsal kurguda esnekliğe sahip olan performans, iç mekândan dış mekâna, yapılı çevreden doğal çevreye tüm mekânlarda gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Sahnenin her mekânda tasarlanabilmesi için gerekli hale gelen disiplinler arası birliktelik ve bütünleşik tasarım yaklaşımı, yönetmen-oyuncu-izleyici ve de mekân tasarımcısı için yeni anlamların ve deneyimlerin var olduğu uygulama örneklerinin ortaya çıkabilmesini mümkün kılabilmıştır. Bu çerçevede, bugün dünyanın birçok ülkesinde, isim olarak hala tiyatro kelimesine bağlı olsa da sahne tasarlama üzerine organize olmuş kuruluşların bulunduğu görülmektedir. Bu kuruluşlar düzenledikleri konferanslar, festivaller, yarışmalar vb. etkinlikler aracılığıyla sahne mekânının günümüzde çok farklı ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu kuruluşlar içerisinde OISTAT – Uluslararası Sahne Tasarımcıları Tiyatro Mimarları ve Teknisyenleri Birliği (International Organisation of Scenographer Theatre Architects and Technicians), USITT – Amerika Birleşik Devletleri Tiyatro Teknolojileri Enstitüsü (United States Institute for Theatre Technology), IFTR – Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Federasyonu (International Federation for Theatre Research), AACT – Amerikan Tiyatro Topluluğu Derneği (American Association of Community Theatre), SBTD İngiliz Tiyatro Tasarımcıları Topluluğu (The Society of British Theatre Designers) yaptıkları çalışmalarla ön plana çıkanlar arasındadır. Bu

çalıřma kapsamında ise sahne tasarımına yönelik önermeleri ile OISTAT tarafından uluslararası ölçekte ödüle hak kazanan uygulama örneđi incelenerek, örneklem olarak ortaya konularak incelenecektir.

Bu dođrultuda çalıřmanın birinci bölümünde, performans sanatları çerçevesinde, Sahne Tasarımı ve Sahne Kavramı, Sahne-Performans iliřkisi, Sahne ve Tasarlanması Eyleminin Geliřimi ele alınacaktır. İkinci bölümde, 20. Yüzyıl ile birlikte sahne tasarımındaki deđiřimler ve Çađdař Yönetmenler Üzerinden okunmaya çalıřılarak Sahne Tasarımına etki eden Metin, Mekân, Oyuncu, Seyirci ve Teknik-Teknolojik deđiřimler ele alınacaktır. Üçüncü bölümde ise, Uluslararası Kuruluřlar-Organizasyonlar özelinde Sahne Mekânı ve Tasarımına Yönelik Öne Çıkan Uygulama Örneklerine, OISTAT ve bünyesinde gerçekleştirilen çalıřmalar kapsamında yer verilerek deđerlendirilecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.SAHNE KAVRAMI VE GELİŞİMİ

Tarihi süreç içerisinde sahne, oyuncuların ve performans sanatçılarının ihtiyacı olan boşluğu sağlarken; izleyicilerin kendilerine sunulanı kolaylıkla izleyebilmeleri için ortam oluşturan ve onlar için odak noktası tanımlayan bir alan olarak açığa çıkmıştır. Sahne bu doğrultuda başlangıçta, mekânsal nitelikleri önemsenmeden sadece hareket ve eylemlerin seyircilere iletilebilmesi için ayrılmış bir boşluk iken daha sonra gelişip değişerek mekânı tanımlanan özellikler kazanmıştır.

Bu çerçevede sahne ile ilgili ilk örnekler Antik Yunan'da rastlansa da, günümüzdeki sahne tasarımı anlayışı Rönesans'la birlikte ortaya çıkmıştır. Bu dönemde kapalı tiyatro yapılarının inşa edilmeye başlanması ve gelişen mimarlık, resim ve perspektif anlayışının tiyatro sahnesinde yansıma bulması ile birlikte sahne tasarımı doğmuştur (Sürmeli, 2010, s. 20).

19-20. yüzyılın sunduğu teknolojik imkânlar sayesinde izleyiciye sunulan sahne atmosferinin yaratımı ve anlatılmak istenilenin doğrultusunda mekânın değişimini sağlayan dekor çözümlerinin gelişimi, sahneleme olgusuna bakışı değiştirmeye başlamıştır. Dekor, ışık, ses gibi sahne öğelerinin çeşitliliğinin artması, görsel ve işitsel bir uyum sağlama zorunluluğunu beraberinde getirmiştir.

20. yüzyıl ile birlikte, yaşanan gelişmeler bireyin yaşam algısını da değiştirmiş, insana insanı, insan ile anlatan performans sahnelemeleri ortaya çıkarken buna bağlı olarak insanların mekân algısı değişmiş ve ortaya koyulan performansların çeşitliliğinin artması da sahne tasarımında yeni arayışların habercisi olmuştur. Bu doğrultuda Sürmeli (2010, s. 22)'nin ifadesiyle “Yapılar, izleyici ya da seyirci düşünülerek tasarlanıp, seyircinin görsel ve işitsel konforunu sağlamak üzere düzenlenmektedir. Seyircinin bulunduğu bölüm olan “seyir yeri” ile oyuncunun bulunduğu “oyun yeri” arasındaki ilişki, sahnenin ve tiyatro yapıtının biçimini belirlemektedir”.

Bununla birlikte bireyin, performansa sadece seyirci kalmasını istemeyen yönetmen-tasarımcıların, eylemin gerçekleşmesi için belli bir mekânsal tanım getirilmeden, izleyici ve oyuncuyu yakınlaştırma arayışları, performans mekânını deneysel

çalışmalar için bir laboratuvara dönüştürürken onları çok farklı mekânlarda denemeler yapmaya yönlendirmiştir. Yapılan denemelerde aynı zamanda yapıtın mekân ile olan ilişkisi de sorgulanmaya başlanmış ve sanat yapıtının çevresiyle bütünleşmesi sağlanmıştır. Bu anlamda geleneksel olan izleyici anlayışı da, yerini deneyimleyen ve sanat yapıtının bir parçası olan izleyici modeline bırakmıştır. Performans için tasarlanan sahne mekânı ile sahneyi içerisinde barındıran mekânlar, seyirci ile sahne arasında bilinçli bir bağ kurularak mekânın deneyimlenmesi hedefiyle izleyiciyi yönlendirmiştir. Bu noktada, sahneleme yönelişleri ile paralel olarak ilerleyen performans mekânındaki biçim arayışları devam ederken, performans mekânının farklılaşmasına imkân sağlayacak esneklikte sahne tasarımlarına olan ihtiyaç da varlığını hissettirmiştir.

Bu noktada Bauhaus Akımı' nın kurucusu Walter Gropius'un;

“Bugünün tiyatro mimarları ışık ve mekân için geniş bir yelpaze yaratmayı amaç edinmelidir. Bu, bir yönetmenin aklına gelebilecek tüm hayallerine yanıt verebilecek denli nesnel ve uyumlu, mekân açısından ise insan aklını değiştirip yenileyecek nitelikte esnek bir yapı olmalıdır. ‘...’ Bana göre, günümüzdeki tiyatro mimarının görevi, evrensel nitelikteki bir yönetmene, istediği gibi biçimlendirebileceği ışık ve mekân olanakları sağlamaktır; yapacağı yapı esnek ve değişken olmalı, yönetmeni sınırlamadığı gibi, onun düş gücünün bütün uzantılarını da karşılayabilmelidir. Kısacası, bu, içerdiği mekânla düşünceleri değiştirebilen, onları yenileyen bir yapı olmalıdır.”

ifadesi, tiyatro yapısının esnek olması gerekliliğine vurgu getirmiştir.

21.yüzyılın çağdaş yönetmenleri arasında anılan Peter Brook tarafından dile getirilen “her yer sahne” anlayışı da sahne tasarımına farklı bir bakış açısı getirmiş ve performans gösterilerinin gündelik yaşamın içinde uygun görülen her yerde yapılabilmesi gerekliliğine ışık tutmuştur. Bu anlayışa göre performans, bir fabrika, bir atölye, büyük bir salon, bir dans ya da bale stüdyosu, bir cezaevi ya da bir apartman dairesi gibi örnekleri çoğaltılabilecek mekânlarda sahnelenebilmektedir.

Bu yapısıyla sahne mekânının tasarlanması, disiplinler arası bakış ve yaklaşımın benimsenmesini temel gereklilik haline getirmiştir. Bu doğrultuda ele alınan çalışmanın bu bölümünde farklı disiplinlerin (senarist, yönetmen, sahne tasarımcısı, iç mimar, mimar, sanat tarihçisi, tiyatrocü ve oyuncu) sahne mekânına ve tasarlanmasına yönelik sorgulamaları incelenerek ortaya konulacaktır. Böylelikle elde edilen verilerin mekân tasarımıyla ilişkili kişiler için çok yönlü ve katmanlı bir düşünsel alt yapı oluşturması hedeflenmektedir. Bu çerçevede öncelikle sahne tasarımının ne olduğu, sahne-

performans ilişkisinin ne olması gerektiği ve bu doğrultuda sahne tasarımının gelişimi ele alınarak değerlendirilecektir.

1.1 Sahne Kavramı

Sahne sözcüğü Arapça 'da aşne sözcüğünden gelmiş ve fiil kökü olarak mekân sözcüğünden türemiştir. Mekân sözcüğü ise Arapça' daki Kevn kelimesinden türemiştir. Mekân kelimesi anlam olarak yer, durulan yer, ev, hane, mesken ve mahal anlamına, Kevn sözcüğü ise hudus, varlık, var olmak. vücut, âlem, kâinat, mevcudiyet anlamlarına gelmektedir (Sezgin, 2009, s.11).

Türk Dil Kurumu sözlüğünde sahne sözcüğünün karşılığı şu şekildedir:

- 1- İzleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yer, oyunluk.
- 2- Görüntü: "Resim bir av sahnesini canlandırıyor." "
- 3- Mecaz tanık olunan, gözlenen olay: "Merdivenin başındaki paravanın arkasında garip bir sahne gördüm. " A. Gündüz.
- 4- Mecaz bir konu veya çalışma çevresi, çalışma dalı: "Politika sahnesinde adları duyulan kişiler. "
- 5- Tiyatro, bir oyun veya filmin başlıca bölümlerinden her biri.

Sahne kelimesi eski Yunanca' da sahne arkasında bulunan, oyuncuların kulis olarak kullandığı ve oyun yerini arkadan sınırlayan çadıra verilen isimdir. Bu isim zamanla Avrupa dillerine geçmiş, Fransızca' da **Scene**, Almanca' da **Szene**, İngilizce' de **Scene**, İtalyanca' da **Scena**, Türkçe' de **Sahne** olarak kullanılmıştır. Ama anlamı ve işlevi orijindeki gibi değil oyunun oynadığı yer olan sahne yani, sahneleme eyleminin gerçekleştiği alan olarak kullanılmıştır. Oysa Antik Yunan tiyatrosunda oyunun oynandığı yere Proskenion adı veriliyordu ve kelime karşılığı olarak ta Scene' nin önu anlamına geliyordu (Kuruyazıcı, 2003, s.45). Bununla birlikte tiyatro ansiklopedisinde sahne veya tiyatro mekânının Türkçe karşılığı, "Bir tiyatro yapısında veya mekânında oyuncuların rollerini oynadıkları yer" (Dürder ve Özen, 1967, s.357) olarak açıklanmaktadır.

Ancak sahne sözcüğü tiyatro sahnesinden çok daha kapsamlıdır ve W. Shakespeare bu durumu 'Life is a Stage' yani 'Yaşam bir sahnedir' şeklinde özetlemektedir

(Shakespeare, 1993, s.1). Ünlü yazar bizlere dünyanın büyük bir sahne olduğunu “Beğendiğiniz Gibi” adlı oyunundaki dizeleri ile anlatır: ‘Bütün dünya bir sahnedir. Oyuncular ise kadın-erkek bütün insanlardır. Her birisinin giriş ve çıkış zamanları vardır. Perdeleri yedi çağ olan oyunda insan birçok roller oynar’ (Özdemir, 2000, s.77).

Sahne; bir tiyatro oyununun sahne üzerinde canlandırılması için dekor, kostüm, aksesuar, ışık, efekt ve diğer tüm görsel işitsel ortamının tasarımıdır. Sahne tasarımı tüm sayılan alanların tasarımının genel adıdır. Vikipedi’ de sahne, tiyatro eserlerinin ve diğer performansların sergilenebilmesi için oluşturulmuş alan olarak ifade edilmekte, aktör, aktris ve performans sanatçıların ihtiyacı olan boşluğu sağlayan, seyircilerin odak noktasını oluşturan genellikle yükseltilmiş bir alandan veya birkaç farklı alandan oluşabilen mekân olarak tanımlanmaktadır.

Önceleri sahne, mekânsal nitelikler önemsenmeden, sadece hareket ve eylemlerin seyircilere iletilebilmesi için ayrılmış bir boşluk iken daha sonra gelişip değişerek mekân tanımlayıcı özellikler kazanmıştır. Çeşitli eylemlerin gerçekleşebilmesi için farklı ihtiyaçlara göre tasarlanmış bir mekân gereksiniminin kabulü tiyatrodaki sahne tasarımının önemini ortaya çıkarmıştır (Sevindik, 2013, s.1).

Ünlü yazar ve çevirmen olan Çalışlar’ a göre sahne tiyatro yapısının kalbidir. Oyunun mekânsal akışı ve izleyiciyi etkilemesi bakımından önemli olan sahnenin biçimi ve izleyici bölümüyle olan ilişkisidir (Çalışlar, 1993, s.143). Bununla birlikte Oyun yeri ya da sahne, tiyatro yapısı olarak oyunun vazgeçilmez koşuludur. Oyun, ancak belli bir oyun yeriyle birlikte var olur ve süreçsel sanat olarak oyun yeri, oyunun olmazsa olmazıdır (Çalışlar, 2009, s.79).

Sahne, oyuncunun evrenini ortaya çıkaran, yönetmenin tasarım gücüyle orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir. Yalnız bir yapının içinde değil, dış mekânda da var olan anlatım aracıdır (Yıldız, 2005, s.425).

Spike Lee’nin sahne tasarımlarını yapan iç mimar Karakaya sahneye yönelik olarak “Sahne ve set tasarımı, bir oyunun veya filmin dünyasını yaratmak demek. Kamera önündeki ve tiyatrodaki seyircinin gördüğü her eşyadan sahne ve set tasarımcısı sorumludur” ifadesini kullanmaktadır (Mimesis, 2010). Temel’in ifadesiyle de, Türkçe kelime anlamı olarak sahne, tiyatro mekânını meydana getiren iki unsurdan birini oluşturan oyunun sergilendiği yer olarak tanımlanabilir. Mekânı tamamlayan diğer unsur

seyir yeri veya seyircidir. Dolayısıyla tiyatro eylemi sahneleme ve izleme olarak iki temel etmene dayalıdır. Bu eylemin gerçekleşmesi için her iki olgunun da var olması kaçınılmaz bir gerçektir. Sahne insanın dramatik temel anlatım güçlerinden biridir. Yalnız bir yapının içinde değil, dış mekânda da var olan anlatım aracıdır (Temel, 2010, s.5).

Sürmeli ise sahnenin tanımını şu sözlerle dile getirmektedir: “Oyuncu ile sahne arasındaki bağı kurarken metinle ortaya konan sahnesel imgeyi yaratır ve sahneleme ile sahne mimarisi arasındaki işlevsel ilişkiyi düzenler. Sahnenin mekânsal boyutlarını teatral olarak biçimlendiren sahne tasarımı, dramaturjik bir önem taşır ve sahneleme plastiğini oluşturur” (Sürmeli, 2010, s.20).

Bununla birlikte Sevindik’ e göre sahne tasarımı, sahneye koyulan bir performansın seyirciye en iyi ve en doğru şekilde aktarılmasını sağlayan, mimarlık, resim, tarih, aydınlatma, müzik, döşemecilik, kostüm tasarımı, akustik, vb. birçok farklı disiplinin bir arada yer aldığı ve her disiplinin birbirini etkilediği bir süreçtir. İlgi çekici, oyunun genel yapısına uygun ve görsel açıdan zengin bir sahne kuşkusuz seyirciye iletilmek istenen düşünceyi yansıtmada etkili olacaktır (Sevindik, 2013, s.2). Ayrıca Çalışlar’ a göre sahne tasarımı, sahne dekoru ve sahnenin çevre düzenini de kapsayacak biçimde, tüm gösterim mekânının biçimsel ve görüntüsel düzeni ve yapılandırılmasıdır (Çalışlar, 2009, s.151).

Bir diğer tanımlamada ise sahne tasarımı, yazın yapıtının istemleri doğrultusunda, rol yapan oyuncuların canlandırdıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anların atmosferini tasarlama sanatı olarak ifade edilmektedir (Aksel, 1988, s.3).

İpeklioğlu, tasarımın akla gelenin bir boşluğa doldurulma işi değil aksine mesleki edinimle yoğrulmuş hayalin dışı vurduğu her şeyin içinden, en gerekli ve doğruyu bulup, sahne üstüne yerleştiren tasarım olduğunu ifade etmektedir. “Yönetmenin ortaya koyduğu sanatsal tarz ve yorumla birleşen ve ona hizmet eden görseldir sahne tasarımı. Oyun ile soluk alır, canlanır. Oyunun, sözsüz mekân, zaman ve atmosfer belirleyicisidir”(İpeklioğlu, 2013, s.24).

Muhsin Ertuğrul (1993, s.486) sahne mekânlarından bahsederken şu sözleri dile getirmiştir;

“Bir tiyatro yalnız seyircilerin üç saat geçirdikleri bir toplantı yeri değildir; bir tiyatro bütün ömürlerini sanatın cezbesi ve huşûu içinde geçiren sanatkarlar için bir mabedir. Çünkü aziz üstadım, tiyatroculuk bir meslek değil, dünyanın her yerinde bir imandır. ‘...’ Bu inanış müridlerinin de en büyük istekleri, başlarını sokabilecekleri ve sükûn içinde çalışabilecekleri bir mabed bulmaktır.”

Aybar’ a göre sahne tasarımı, sahnede oluşturulacak görsel atmosferin önceden planlanması ve kurgulanması anlamını taşımaktadır (Aybar, 2003, s.67). Sahne tasarımı (ya da set tasarımı), sinema, tiyatro, opera, bale gibi sahne sanatlarının sahne üzerinde canlandırılması için dekor, kostüm, aksesuar, butafor, ışık efekti ve diğer tüm görsel-ışitsel ortamının tasarımıdır. Sahne tasarımı tüm sayılan alanların tasarımının genel adıdır (Wikipedia, 2016). Aynı zamanda sahne, içerisinde tasarlandığı mekânın egemenliğini kırarak ortaya koyulan sanatı görünür kılan bir belirteçtir.

1.2. Sahne-Performans İlişkisi

Performans sözcüğü kelime olarak Latince’ de perfunger, İngilizce ve Fransızcada performance, Almanca’ da leistung sözcüklerine karşılık gelip, yapmak, bitirmek, başarmak, icra etmek anlamına gelmektedir. Türkçede ise herhangi bir başarı, yerine getirme, işleme, yapıt, oyun, numara anlamlarında kullanılmaktadır (Bayazıt, 1997, s.1443). Performans sanatı başka bir deyişle Gösteri sanatı da bu anlamda, her şeyden önce bir gösteri ya da olay düzenlemenin yanında başarıyla sonuçlandırılmış bir işin gerçekleştirilmesi, sahne olsun ya da olmasın herhangi bir şeyin sahnelenmesidir (Özayten, 1997, s.700). Germaner (1997, s.59) ise, sanat performansını o sanat yapıtının, hiçbir özel beceri gerektirmeden, özel işlev ve ifade yüklenmeden seyirci tarafından tamamlanması olarak tanımlamaktadır.

Performans sanatı aynı zamanda sanatçının ve izleyicinin rolünü farklılaştıran, disiplinler arası yaklaşımı ile müzik, dans, şiir, tiyatro, video gibi diğer sanat alanlarını da kapsayan canlı sanatçı eylemleri olarak görülmektedir. Atakan’a göre performans sanatı “bir kez ve bir yerde birden fazla yapılan ya da algılanan olayların birleşimi, sanatı günlük yaşama yakınlaştırmak amacıyla göstericiler ve izleyiciler tarafından oluşturulan çevresel sanat eylemleridir”(Atakan, 1998, s.9).

Ayrıca performans sanatı, izleyiciyi sadece seyreden pasif konumdan aktif üreten, sanata dâhil olan bir konuma getirmektedir. Bu durum 1970’lerden bu yana olan sanat eğilimlerinin de ortak bir tutumudur. Richard Schechner’ in 1971 yılında sahnesini

tasarladığı Commune isimli oyunda sahne, hem izleyicilerin hem de oyuncuların birlikte kullanacağı şekilde tasarlanmıştır (Bknz. Resim 1).



Görsel 1.1. *Commune 1971, Richard Schechner*

Kaynak: <http://web.uconn.edu/rojo/environmental/commune.jpg>

Shiner bu durumu “Son otuz yılın başlıca eğilimlerinden biri, en mahrem kişisel alandan tutun da en genel siyasal alana kadar bütün bir hayatla sanatı yeniden bütünleştirmeye çalışmaktır” ifadesi ile belirtmektedir (Shiner, 2004, s.402). Gürcan’a göre performans sanatı anlayışında izleyici, sanat yapıtının tamamlanabilmesi için bir partner olarak algılanmaktadır. Sanatçının yanı sıra sanat izleyicisi, metin yazıcısı, bir film izleyicisi veya bir tiyatro yapımı içinde yer alanların hepsi bir performer olarak görülmektedir (Gürcan, 2003, s.26-31). Bu bakış açısı, sahnenin sadece oyuncu ve oyun için ayrılmış bir mekân olmasından çok tüm kullanıcılar ile birlikte kullanılan bütüncül bir mekân olarak bakılması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Performans sanatçısı olan Marina Abramoviç’in 2015 yılında gerçekleştirdiği bir performansında, sanatçı, performans, izleyici ve mekân birlikte ele alınmıştır. Bunun nedeni performansın tamamlayıcılarının izleyiciler olmasıdır (Bknz. Resim2).



Görsel 1.2. *The Artist is Present* 2015, MOMA/New York

Kaynak: <http://sanatkaravani.com/wp-content/uploads/2015/03/arton44.jpg>

“Eskiden olduğu gibi, bir galeride sergilenmek üzere eserlerini düzenleyip, sonra bir adım geriden izleyicilerin onlara gösterdikleri ilgiyi seyretme gibi soğuk bir işlemde kurtulan sanatçı, seyirciyle kişisel olarak yakın bir bağ kurmuş oluyordu. İzleyicilerin cephesinde ise bir oyun ya da sirk görünümü altında sunulan olaylara, zaman ve dikkatini verme alışkanlığı doğuyor; sanatçının yapıtını belirli bir yere ve ona uydurabilme fırsatını elde etmiş oluyordu. ‘gösteri sanatı’, şimdi bütün bu etkinlikleri sarıp kuşatabilen bir terim olarak kullanılıyordu” (Lynton, 2004, s.320).

Performans sanatı izleyiciye doğrudan ulaşan, bir sanat alanı olarak sanatçılara kendilerini rahatça ifade edebilecekleri, her türlü malzeme ve disiplinden yararlanabilecekleri alanlar yaratmıştır. Bu durum performans sanatçılarına mekân bağlamında da bir esneklik sağlamıştır. Mekânların bu derecede çeşitlenmesi sahne tasarımının her mekâna göre tasarlanabilmesi durumunu doğurmuştur. Bunun sonucu olarak sanatçı performansına uygun mekânı seçecek ve sahne ile dönüştürerek istediği atmosferin yaratılmasını sağlayacaktır.

Sanatçı ve izleyicinin durum ve konumunu farklılaştıran performans sanatının mekânsal olarak herhangi bir kısıtının bulunmaması ile birlikte bir sahneye ihtiyacı vardır

ancak bu sahne farklılıklar gösterebilmektedir. Bu açıdan tiyatroya yakın bir yaklaşım arz etse de, performans sanatı, diğer bir adıyla gösteri sanatı, hem mekân olarak galerileri, müzeleri, kafe, bar ve sokakları yani herhangi bir yeri kullanabilmekte, hem de belli bir süreye ve yazılı bir metine kesin bağlı olmaksızın bazen doğaçlama bezen de aylarca prova edilerek yapılabilmektedir. Gürcan bu durumu şöyle ifade etmektedir: Performans sanatında doğaçlamalara da yer verilmektedir. Ön hazırlıksız bir şekilde yapılan doğaçlama ile performanslarda geri dönüşümü olmayan, anlık, önceden kestirilemeyen ve bilinçaltının yönlendirmesiyle oluşan sonuçlar elde edilmektedir (Gürcan, 2003, s.16-18)

Performans sanatçıları Abramoviç ve Ulay'ın 1981 ile 1987 yılları arasında gerçekleştirdikleri performans serisi olan "Nightsea Crossing"de sahne olarak kullandıkları mekânlar çeşitlenmiş, müzelerde ve müze girişlerinde, bir masanın iki ucunda saatlerce konuşmadan, kıpırdamadan, sadece birbirlerine bakarak oturmuşlardır. Aynı zamanda bu performansta ikili, müzede kendilerini hareketsiz sergileyerek müzeye ait iki eser haline gelirken, müze mekânının bir parçası olurlar (Resim 3).



Görsel 1.3. *Nightsea Crossing* 1981-1987

Kaynak: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>

Sahne mekânı olarak farklı alanlar kullanılmasına rağmen bu performansta sahenin bir parçası olarak kullanılan masa Marina ile Ulay'ın birlikteliğinin bir sembolü,

onları bağlayan bir araçtır. Masanın varlığı ve aynı masanın paylaşılması, aralarındaki ilişkiyi görünür kılmakta ve tek başına sadece ikisini içine alan bir uzam algısı oluşturmaktadır. Aralarına kimse giremeyeceği gibi, masada başka sandalye olmadığı için başkalarının mekâna dâhil olması mümkün değildir (Bknz. Resim 4).



Görsel 1.4. *Nightsea Crossing 1981-1987*

Kaynak: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>

Performans sanatlarında unutulmaması gereken bir diğer nokta mekân ve beden ilişkisidir. 1960 sonrasında gelişen Performans Sanatı bedeninin mekân ile ilişkisinin önemini oldukça güçlü şekilde vurgulamıştır. Mekân olarak ele alınan her alan ortaya koyulacak olan performansın sahnesini oluşturmaktadır ve dolayısıyla mekânın tasarımı sahnenin tasarımı olarak ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak performans sanatçıları mekânı çok farklı şekillerde ele almışlardır. Bu ele alışlarda, mekân kimi zaman bedeni sınırlayan ve aşılması gereken bir engel olarak görülürken, kimi zaman ise varlığı kabullenilmiş ve onun sınırlarına uyularak hareket edilmesi gereken bir olgu olarak karşımıza çıkmıştır. Bu performansların beden - mekân ilişkisini çoğunlukla çift yönlü incelediği görülür yani hem bedeninin mekâna etkisi hem de mekânın beden üzerindeki etkisi söz konusudur. Arata, beden ile mekân arasındaki ilişkinin önemini, “Birisini bir mekânın içinde hareket ettiğinde, o mekân onun hareketleri ve nefes alışverişleriyle görünmez bir şekilde bölünür” sözleri ile ifade etmiştir (Ayna, 2011, s.35).

Performans sanatı üzerine arařtırmaları bulunan Kahraman'a gre, Performans sanatının iki temelinden sz edilebilir. Bunların ilki bizatihi performansın znesi olan beden, ikincisi de bedeninin iinde yer aldığı mekândır. Kahraman'ın mekâna bakışı ise mekânı sanal bir gereklik gibi grme zerinedir. Kahraman, mekânın bedeni sınırlandıramayacağını ne srmektedir. Kahraman bu durumu, "Bir mekân olarak ele alındığında bedeni asıl sonlandıran ge onun derisidir. Bedenin gerek mekânı, iinde yer aldığı uzamsal para, uzamsal somut olamaz. Uzaysal, uzamsal mekân bedenden ok zihinsel bir Őeydir." sz ile aıklamaktadır (Kahraman, s.?). Burada performans sanatının varlık sebeplerinden biri olan bedeninin, mekânın sınırlarını yok etmek, mekâna mdahale etmek olduđunu anlatmak istemektedir. Performans sanatını bedeninin fizik sınırlarıyla mekânın fiziksel sınırlamaları arasında bir gerilim olarak grr.

Mekânı bedensel ve ruhsal bir engel olarak gren alıřmalardan biri, Almanya'da alıřmalarını srdren performans sanatısı Nezaket Ekici'nin "Lifting a Secret" adlı alıřmasıdır. Ekici, 2007 yılında New York'ta gerekleřtirdiđi bu performansında  beyaz duvarın sınırladıđı bir mekânı sahne olarak kullanmıř ve mekân zerinde bir mdahale gerekleřtirmiřtir. Performans sonunda mekânı aynı zamanda bir enstalasyona dnřtrmřtir.¹



Grsel 1.5. *Lifting a Secret*, 2007

Kaynak: <http://www.mai-hudson.org/content/2014/7/18/lifting-a-secret-2007>

¹ (Kaynak: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>)

Mekân-beden ilişkisi üzerine de performanslar gerçekleştiren Abramovic, 2002 yılında gerçekleştirmiş olduğu “House with the Ocean View” isimli performansında on iki gün boyunca New York’taki bir galeriye özel olarak kurulmuş bir evde yemeden, konuşmadan, okumadan ve yazmadan, herkesin gözü önünde yaşamıştır. Kurulan mekân, performansı izleyicilerin görebilmesi için tek duvarı olmayan, üç adet yan yana ve aralarında yaklaşık 70 cm uzaklık bulunan odadan oluşmaktadır. Odalar, galerinin bir duvarında asılı duracak şekilde iki metre yukarıdadır ve çıkılabilmesi için merdiven dayalıdır. Bu üç odada Abramovic uyuma, yıkanma, oturma eylemlerini gerçekleştirmiştir(Bknz. Resim 6).²



Görsel 1.6. *House with the Ocean View, 2002*

Kaynak: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>

Sanatçı, mekânın onu yönlendirdiği şekilde yatma bölümünde yatar, yıkanma bölümünde yıkanır, oturma bölümünde oturur. Sanatçı hiç yemek yemediği için dışkılamaz, haliyle mekân da onunla beraber dışkılamaz. Bu bağlamda beden ve mekân tam anlamıyla özdeşleşip, mekân bedenin kendisi olarak temsillemiştir.

Erdenk’ e göre yirminci yüzyılın ikinci yarısında Modern sonrası olarak adlandırılan sanatta, yinelemeler, kopukluk, mekânsal özgürlük, izleyiciyle kurulan doğrudan iletişim, yaratının malzemesi olarak kullanılan nesnenin bizzat yaratının kendisine dönüşmesi gibi özellikler belirlemiştir ve sanat yapıtındaki biçim-öz ilişkisinde,

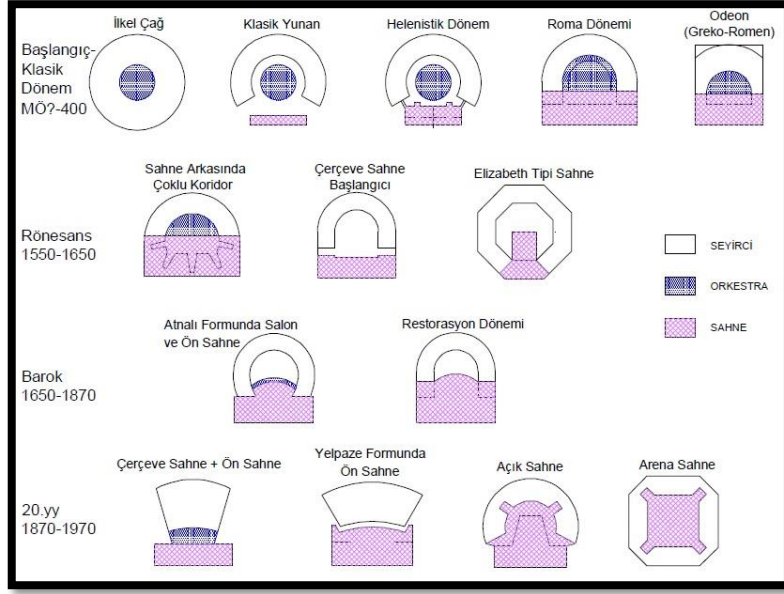
² (Kaynak: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>)

biçim ağırlık kazanmıştır. Arayışlar da biçimsel varoluşlar şeklinde gelişmiştir (Erdenk, 2012, s.94).

Sonuç olarak performans sanatlarında sahne tasarımı, mekân olarak farklı ele alışlar içerisinde salt dekor olarak kullanılmasının ötesinde beden ile birlikte bir ifade aracı olması açısından büyük öneme sahiptir. Bu nedenle sahne ve mekânı performans sanatlarında sanatçıların mekânı algılayışı bağlamında çok farklı şekillerde değerlendirilmiştir. Kimi sanatçılar sergiledikleri performanslarında mekânı bedeni sınırlayan bir olgu olarak değerlendirirken, bazı sanatçılar ise mekânı dönüştürerek ya da mekânın belirlediğinden farklı biçimde hareket ederek yeni hareket olanaklarını araştırmış, bazı performanslarda ise sınırlar kabullenilmiştir ve sadece mekânın sınırlarının izin verdiği ölçüde hareket edilmiştir. Sahne mekânı, bedenin orada bulunma durumunda bir uzam olarak değerlendirildiği gibi bazen de beden ile özdeşleştirilerek bedenin bir üst derisi olarak görülmüştür. Performans sanatları, sanatçı ve izleyicilerin mekân karşısındaki hislerini, durumunu, konumunu, hareket olanaklarını ortaya koyduğu için, sahne mekânının anlaşılabilirliği ve hakkında yeni pratikler yaratılması açısından vazgeçilmez bir öneme sahiptir. Bu nedenle sahne tasarımcılarının mekânın gücünün farkına vararak tasarım değerlendirmelerini bu bağlamda yapmaları sahne çeşitlenmesi ile ortaya koyulacak olan performansın etkisi üzerinde etkili olmaktadır.

1.3. Sahne ve Tasarlanması Eyleminin Gelişimi

Tarihteki değişim sürecine bakıldığında, tiyatro yapılarının formlarının ve gelişimlerinin, büyük ölçüde seyir yeri ve oyun yeri ilişkisine bağlı olarak şekillendiği görülür. Her dönemde toplumsal ve kültürel yapı, eğlence anlayışı ve drama sanatının geldiği konum neticesinde ihtiyaçlar ortaya çıkmış ve bu ihtiyaçlar çeşitli formlarla giderilmiştir.



Şekil 1.1. Başlangıçtan Günümüze Seyirci-Orkestra-Sahne İlişkisi.

Kaynak: *The New Encyclopedia Britannica, 2002. Volume 28, 15th Edition, Encyclopedia Britannica Inc., Printed in USA, s.568.*

Eski çağlarda insanların ateş etrafında toplanmak suretiyle oluşturdukları alanda, giydikleri özel elbiselerle, avlanmalarını kendi topluluklarına anlatma eyleminden, ilkbaharın gelişi için yapılan şenliklerdeki eğlencelerine ve doğa ile baş edemedikleri için ona yapılan kurban törenlerine kadar bir ritüel olarak gerçekleşen tüm olayların anlatısında insan ihtiyaçlarına göre şekillenen ve kendini ifade etme yeteneği olarak ortaya çıkan sahneleme vardır. Bu nedenle Brockett “*Bu işlevlerin çoğunun tiyatro tarafından yerine getirildiği açıktır. Dolayısıyla ritüel açıkça tiyatroyla ilintilidir demektir.*” (Brockett, 2000, s 13).

Nutku’ ya göre

“*İlkel insanın av oyunlarında tiyatronun üç temel ilkesini buluruz: Taklit, Eylem ve Topluca Katılma. Avcı, avını avlamak için önce bir hayvan postuna bürünür ve hayvanın hareketlerini ‘taklit’ ederek yakınına gider, avını öldürürdü. Sonra köyüne döner, nasıl avlandığını ötekilere anlatacak bir hareketler düzenine girerdi: Bu, ‘eylem’ dir. Avcı ya da avcılar dans, ezgi ve hareketle oyunlarını sürdürürken ateşin çevresinde seyredenler bazen el çırparak, bazen doğrudan doğruya ortadaki oyuna girerek avın uğurlu olmasını sağlamak için dans ederlerdi: Bu da ‘toplucu katılma’ dir.”*



Görsel 1.7. *Kuzey Amerika’ da Mandan Kabilesinin Boğa Dansı*
Kaynak: http://americanart.si.edu/images/1985/1985.66.505_1b.jpg

Zamanla, bu ritüelik ifade etme, herkesin görebileceği izlenme alanı ihtiyacı ve giderek mimariye yöneliş, sahneleme eyleminin gerçekleştiği tiyatro kavramının temelini oluşturmaktadır. Bu kavram sahneleme (oynama) ve izleme olarak tiyatronun temelini oluşturan iki etmendir (Temel, 2010, s.4). Daha sonraları yamaçlarda, mimari bir bütünlüğün içerisinde, dairesel, merkeze oyunu alan ve ışığı maksimum derecede kullanma derdinde olması sebebiyle, açık mekân çizgisinde Antik Yunan’da başlayan sahne mekânları, Roma’da yine açık mekânda çok katlı komplekslere dönüşmektedir. Ortaçağ’a gelindiği zaman, yarım daire ve iç mekâna dönüşüm göstermeye başlayan sahne, Rönesans ile birlikte farklı bir bakış açısı kazanmış, çerçeve sahne modeli ile de çok uzun yıllar etkisini devam ettirmiştir. Yönetmen kavramının tiyatro alanına girmesi ile sahne ve mekânının tasarımı daha önemli hale gelmiştir. Sahne sadece tiyatro için geçerli olmaktan çıkmış ve içerisinde her türlü performansı barındıran sunular için de etkin olarak kullanılmaya başlamıştır.

Sahne mekânının ilk örneğinin Minos uygarlığında kullanıldığı düşünülmektedir. Kuruyazıcı’ ya göre Girit Adası’ndaki Knossos ve Phaitos Sarayları arasında kalan alan, ilk temsil eyleminin gerçekleştirildiği ve izleyicinin yer aldığı sahne mekânıdır.



Görsel 1.8. *Phaistos Sarayı Tiyatro Kalıntıları*

Kaynak: www.pemptousia.gr/photo/festos/



Görsel 1.9. *Knossos Sarayı Tiyatro Kalıntıları*

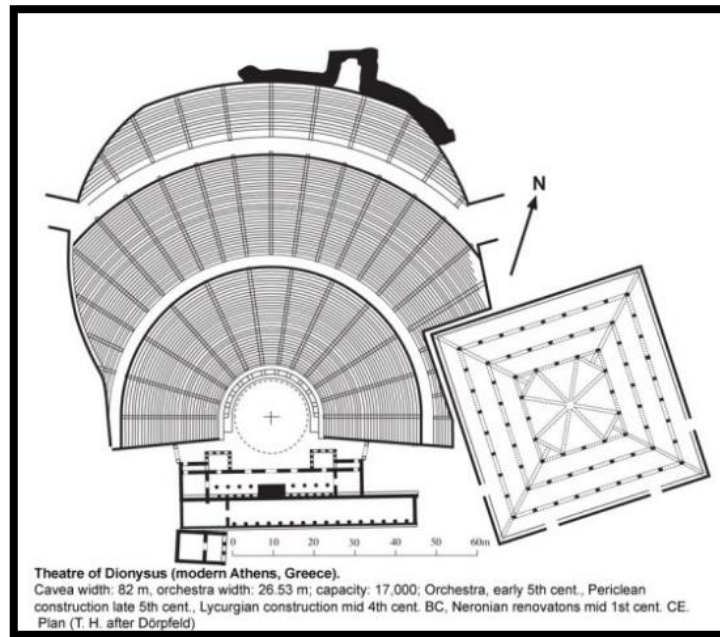
Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/339458890638376663/>

Bu plan tipi kuzey ve batı kenarları alçak bir duvar, doğu ve güney tarafları ise merdiven olan dörtgen bir mekândan oluşmaktadır. Taştan oluşan ve Royal yolu adı verilen yol, bu alanın ortasından saraya kadar uzanmaktadır. Dinsel oyunların bu mekânda oynandığı tahmin edilmektedir. İlkel dinsel törenlerin, kutlamaların ve dansların tiyatrodan ayrı tutulmadığını hatta birçok araştırmaya göre tiyatronun bunlardan doğduğu

varsayımına dayanarak Girit adasına ki bu mekânların tiyatro mekânları olarak kabul edildiği ileri sürülebilir (Kuruyazıcı: 2003, s.13).

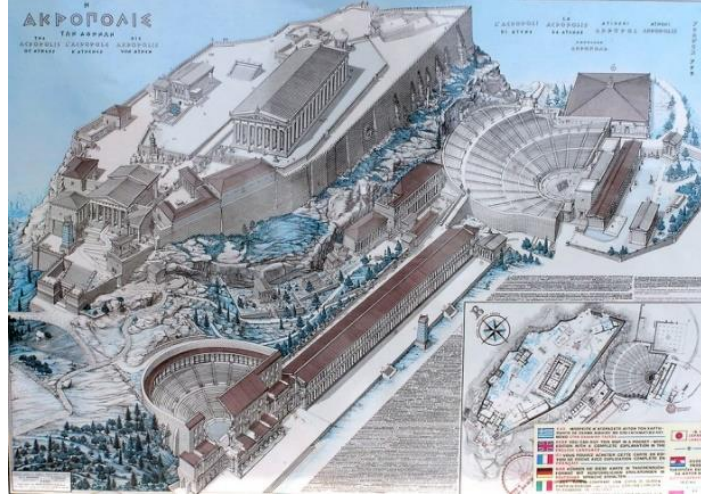
Antik Yunan'a gelindiğinde, İ.Ö. 5. yüzyılda Peisistratos başa geçmiş Dionysos' a tapınmayı destekleyerek kültür yaşamının halk arasında yaygınlaşmasına çalışmış, büyük Dionysos Şenliği ile ilk büyük tragedyaların yazılmasına yol açmıştır. Önceleri şenliklerdeki oyunlar, seyircilerin oyun yerinin etrafını çevirerek ayakta bir daire formu oluşturdukları düzlük bir alanda oynanıyordu. Oyunun yeri daha sonra Akropolis tepesinin dibine taşınmış, böylelikle yamaçta duran seyircilerin oyunu daha iyi görmeleri sağlanmaya çalışılmıştır (Kuruyazıcı, 2003, s.15).

Antik Yunan tiyatro mekânı önceleri halkın bir araya gelip şenlikler düzenlediği, ritüel törenler yaptığı yerlerken, oyunların yazılmasıyla birlikte **Scene** adını almıştır. Mimari yükselti olarak teknik imkânsızlıklardan dolayı, yamaçlar yükselti yeri olarak kullanılmıştır. Bu yamaçların şeklinden dolayı seyirci oyun yerini çepeçevre sarmamış üç yanından izleme imkânı bulmuş, buna rağmen oyun yeri yuvarlak kalmıştır. İlerleyen zamanlarda seyircilerin daha rahat oyun izleyebilmeleri için tahta sıralar yapılmaya başlanmış ve ilk etapta sabit düşünülmeyen tahta sıralar sahneye U şeklinde sıralanmış, bir sonraki gösteride tekrar takılma özelliğine sahip olacak şekilde tasarlanmıştır (Temel, 2010, s.9).



Şekil 1.2. Dionysos Tiyatrosu Planı, Atina

Kaynak: www.whitman.edu/theatre/theatretour/dionysos/images/large%20images/dionysus.plan.jpg



Şekil 1.3. *Dionysos Tiyatrosu Çevre Görüntüsü*

Kaynak: https://c4.staticflickr.com/4/3398/3414647158_d16a053680_b.jpg

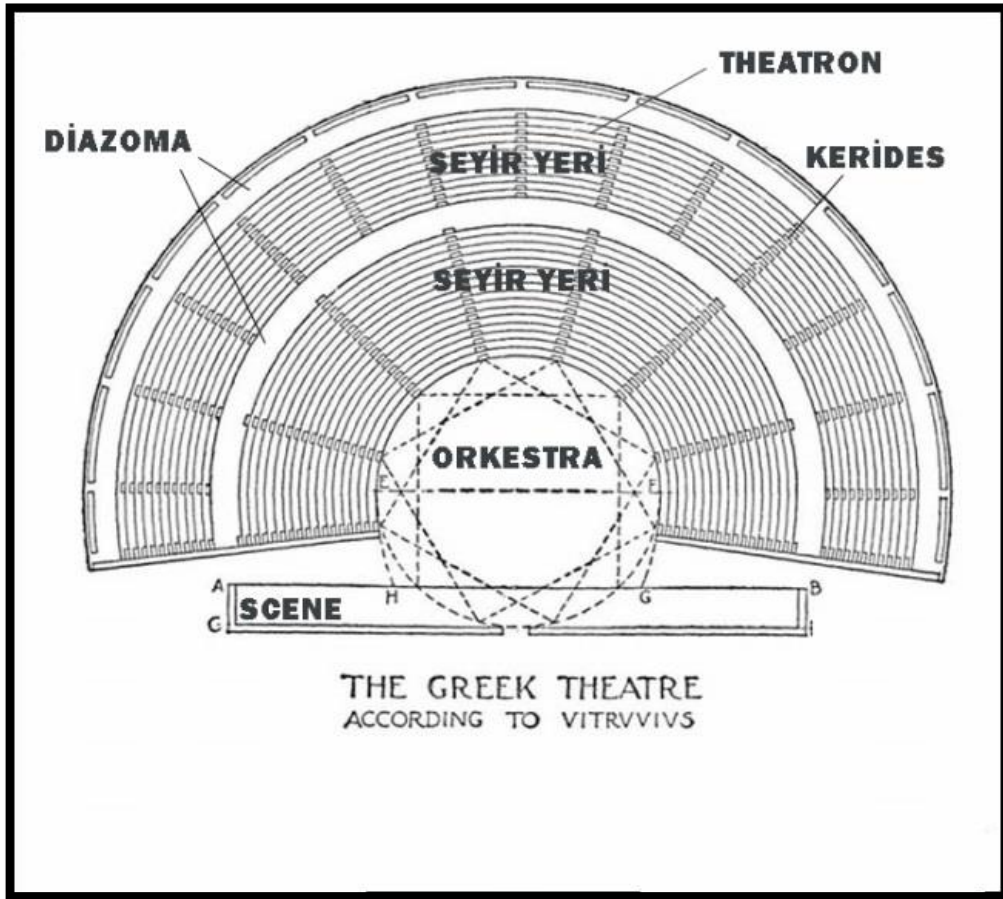
Seyircilere daha iyi bir izlem sunabilmek için atılan bu önemli adım, oyun yeri içinde gittikçe önem kazanmaya başlamıştı. Metine bağlı olarak oyuncu sayısı arttıkça, koronun da oyun arasında oyunu yorumlama çabası sahnede bir kargaşa çıkarmaya çok müsaitti. Bu nedenle bu yüzyılda Dionysos tiyatrosunda oyun yerinin arkası o zamana kadar Scene' nin bulunduğu yere yapılan alçak bir yapıyla sınırlandırılmıştır. Bu Scene' nin önünde yerde iki basamak yüksek bir düzlük bulunuyordu. Oyun bu alçak düzlüğün üzerinde oynanıyordu. Böylelikle oyun yeri yuvarlağın üzerinde kalan korodan rahatça ayırt edilebiliyordu (Wilson, 2007, s.70).



Görsel 1.10. *Dionysos Tiyatrosu, Atina-Yunanistan*

Kaynak: <http://www.geocat.com.tr/InfoImage/image/YUNAN%C4%B0STAN/dyonsustiyatrosu/325.bmp>

Yunan tiyatroları açık havada ve havanın müsait olduğu günlerde oynanıyordu. Hem sahne hem de seyir yerinin üzeri açıktı (Temel, 2010, s.12). Antik tiyatroların bölümlerini kısaca tanımlamak gerekirse; Orkestra, ilk zamanlar dansçıların dolaştığı sonra koroya tahsis edilen kısımdır. Buraya yan taraftan açılan Parados ismi verilen karşılıklı iki koridordan giriliyordu. Parados' lar Scene ile kademelerin istinat duvarı arasında bulunan koridorlara verilen isimlerdi. Theatron, seyircilerin oturduğu yere verilen isimdir. Aşağıdan yukarıya doğru çıkan merdivenler Theatronu parçalara ayırır ve bunlara Kerkides denir. Theatron aynı zamanda bir veya birkaç ufki kata ayrılmıştır. Bunlara Diazoma denir. Oturacak merdivenler üç kısma ayrılır. Kral' a ait olanlar ve diğer seyirciler, Kral'a ait olanlar arkalıkları olan taş koltuklar idi ve orkestranın etrafına yapılmıştır (Bozkurt, 1950, s.15).

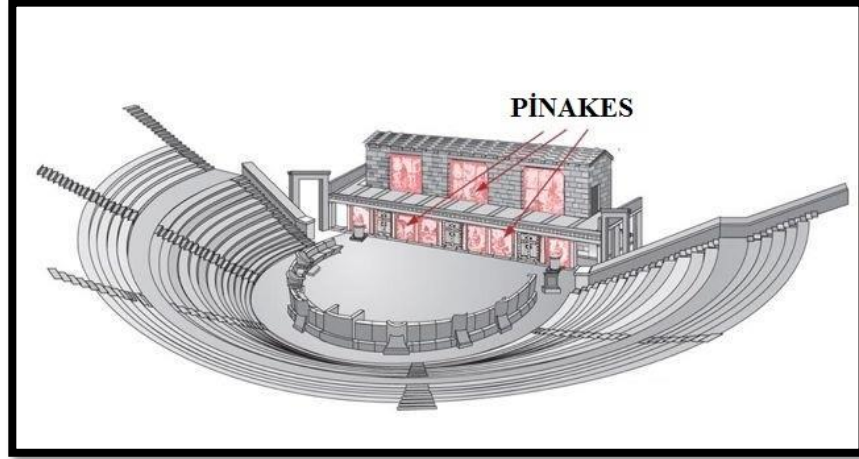


Şekil 1.4. Antik Yunan Tiyatro Bölümleri ve Vitruvius'a Göre Antik Tiyatro

Kaynak: <http://edtech2.boisestate.edu/tomgibbons/images/vitruviantheatre.jpg>

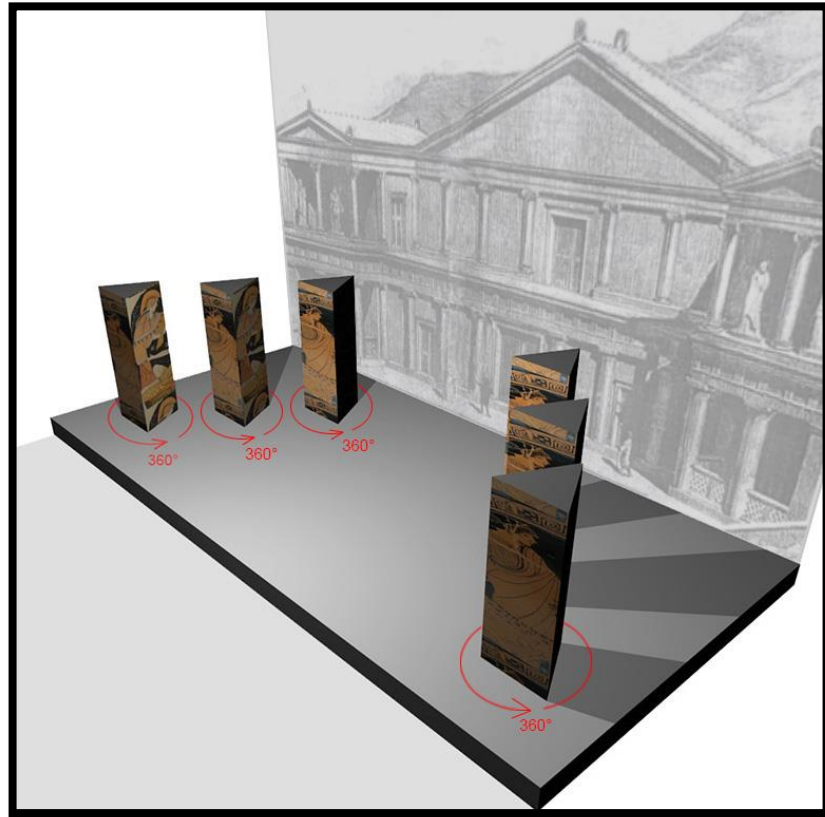
Vitruvius' a göre Yunan tiyatrosunda açılı çevre çizgisine değen üç kare vardır. Scene' nin en yakınında olan ve dairenin kavisini kesen kare bu çizgi ile Proskenion' un sınırlarını belirler(Bknz: *Proskenion*. s, 9). Bu çizgiye paralel çizilen ve kesmenin dış

çerçevesini teğet geçen bir çizgi Scene'nin önünü belirler. Orkestra' nın merkezinden geçen ve Proskenion' un yönüne paralel bir çizgi çekilerek bunun daireyi solda ve sağda dairenin kenarlarında kestiği merkezler gösterilmektedir (Vitruvius, 2013, s.107). (Bknz. Resim 6)



Şekil 1.5. Antik Yunan Tiyatrosunda Dekor Elemanları

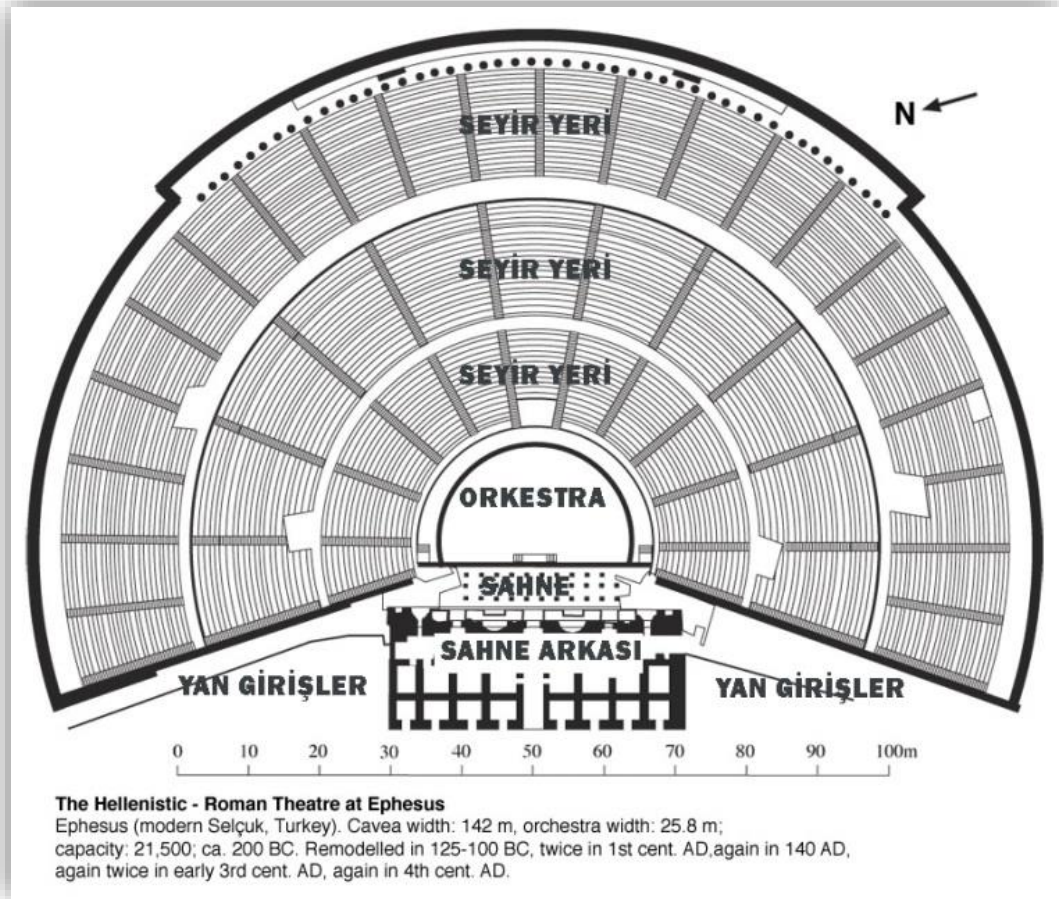
Kaynak: <https://theatrehistoryonline.files.wordpress.com/2013/08/171.jpg?w=640>



Şekil 1.6. Antik Yunan Tiyatrosunda Dekor Elemanları

Kaynak: http://www.spazioscenico.altervista.org/img_sceno/periakoi_3D2.jpg

Antik Yunan Tiyatroları açık hava mekânları olmasına rağmen dekorlar, sahne gereçleri ve makinelerin kullanımı bulunmaktadır. Pinakes (Şekil 1.5) adlı boyalı panolar ve Periaktoy ismi verilen kendi eksenini etrafında dönebilen üçgen prizma şeklinde dekorlar bulunmaktaydı. Bunların her bir yüzeyi farklı sahne için boyanmış ve sahne değişiminde döndürülerek yeni dekorlar oluşturulmuştur. O zaman için ilkel sayılabilecek asansör ve vinçler de kullanılmıştır. Helenistik dönemde ise sahneye koyulan eserler gösteri ve eğlence ağırlıklı ilerlemiş, oyun sahnesi yükseltilecek vurgu getirilmek istenmiştir. Scene çok katlı hale gelmiş ve odalara bölünmüştür (Bozkurt, 1950, s.17).



Şekil 1.7. Helenistik Dönem Sahne Binası-Selçuk, Türkiye

Kaynak: http://bilgiminselintanriverdi.blogspot.com.tr/2015_10_01_archive.html



Görsel 1.11. *Helenistik Dönem Tiyatrosu, Priene*

Kaynak: www.whitman.edu/theatre/theatretour/priene/images/large%20images/Priene.cover.jpg

Roma'da önceleri oyunlar açık alanlarda oynanmıştır (Çalışlar, 1980, s.71). Daha sonraları Etrüsk etkisi ile gelişmiştir. Etrüsk sanatçıları tiyatroyu beraberinde getirdikleri ahşap, taşınabilir eşya ile döşediklerinden Greklerde olduğu gibi yamaca yaslanan tiyatro binası gerekmemiştir (Sinemoğlu, 1984, s.387-388).

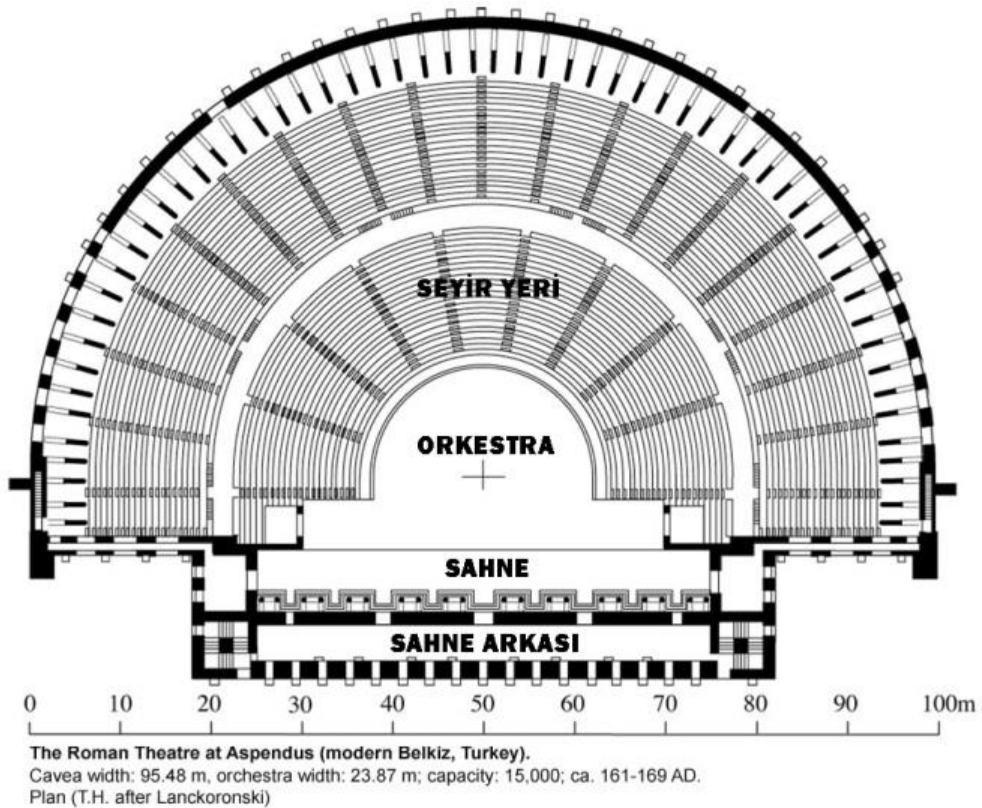
Roma Dönemi Tiyatrolarında Scene olarak adlandırılan yapı çok katlı ve yüksek olarak tasarlanmıştır. Seyir kısmına bakan duvarları sütunlar, alınlıklar ve heykellerle süslenmiştir. Bu süsleme ile Scene yalnız başına bile dekor gibi işlev görmekteydi. Seyir yeri ve oyun yeri birleşmiştir. Proskenion' un tepesinde seyircilere doğru eğimli bir asma tavan yapılmıştır. Bu tavanın sahne sesinin seyirciye daha kolay ulaşmasını sağlamak için yapıldığı sanılmaktadır. (Kuruyazıcı, 2003, s.24)

Roma tiyatrosunun Yunan ve Helenistik dönem tiyatrolarından ayıran diğer bir özellik, yapının tepe yamacına yapılmamasıdır. İnşaat tekniği ile ilgili üst üste yapı oluşturma özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Düz arazi üzerine kemer ve tonozlardan oluşan bir yapı inşa edilerek meydana gelen bu yapılar, bazen üç bazen dört katlı birbirlerine merdivenlerle bağlı geniş koridorlardan oluşmaktadır. Seyirci geçit ve koridorları kullanarak Seyir yerlerine ulaşıyorlardı. İleri düzeyde olan Roma mimarisi

sekiz-on bin seyircinin tiyatro mekânına kolayca dolup boşalmasını sağlamıştır. Yapılan tanımlamalara bakıldığında, Roma tiyatro yapısı ondan evvel olan tiyatro yapılarından daha gelişmiş tam bir yapı niteliği taşımaktadır. Roma tiyatro yapılarını Antik Yunan tiyatro yapılarından ayıran bir diğer özellik orkestranın artık koroya ait değil seyircilere ait bir yer olmasıydı. Böylece oyun yeri sadece Proskenion' a indirgenmiş arkadan Scenenin yanlara taşan duvarlarıyla ve çatısıyla sınırlandırılmış oluyordu (Temel, 2010, s.20).

Romalılar Yunanlıların Periaktoy adını verdikleri dekor sistemine Versatil demişler ve bunun yanı sıra ileri sürülüp çekilebilen ve Duktıl adını verdikleri panoları da kullanmışlardır. Ayrıca Romalıların sahne tasarımında mekanik tasarımlarda kullanılmıştır.

Roma tiyatrolarının özellikleri şöyle özetlenebilir. Seyir yeri antik yapılar gibi kalmıştır. Oyun yeri-orkestra ikilisi tam yuvarlak olma özelliğini kaybetmiştir. Scene orkestra yuvarlağını bir tarafından kesmektedir. Seyir yerinin en alt sırası orkestra ile birleşmektedir. Scene bugün ki sahenin ilk biçimini almıştır (Temel, 2010, s.22).



Şekil 1.8. Roma Dönemi Tiyatrosu, Aspendos, Belkiz-Türkiye

Kaynak: www.whitman.edu/theatre/theatretour/aspndos/images/large%20images/aspndos.plan.jpg



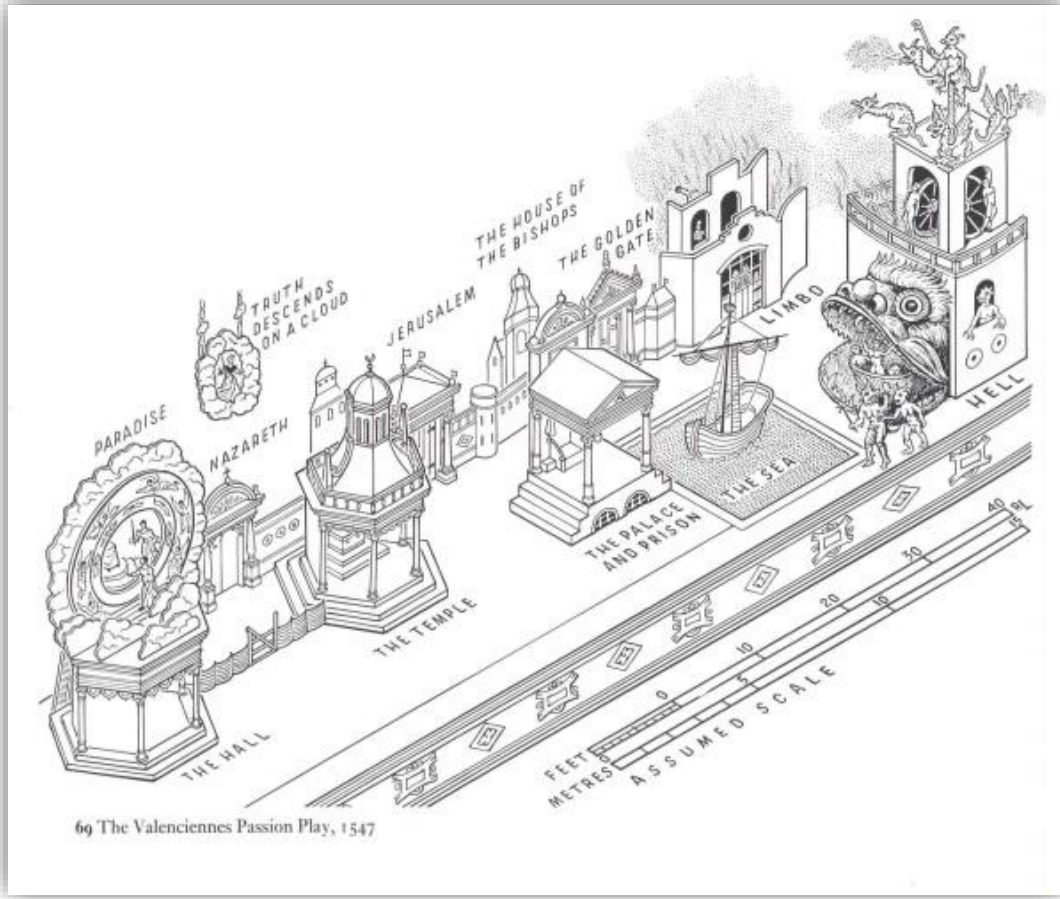
Görsel 1.12. Roma Dönemi Tiyatrosu, Aspendos, Belkız-Türkiye

Kaynak: <http://www.haberyapi.com/wp-content/uploads/2015/09/aspensos.jpg>

Ortaçağ'a gelindiğinde kilisenin etkinliğini arttırması nedeniyle tiyatral etkinlikler din eksenine kaymıştır. Tiyatronun ana konusunu dini konular oluşturmuştur. Önceleri tiyatroyu kabul etmek istemeyen kilise daha sonra onun gücünün farkına varmış ve insanları bu yolla eğitmeye başlamıştır. Papazların yüksek sesle ve karşılıklı dua okumaları ve etkiyi arttırmak için dekor parçaları kullanmaya başlamaları onların sahnenin gücünü fark ettiklerinin göstergesidir.

İnsanlardaki oyun izleme isteği kilisenin kontrolünde bir tiyatroyu ortaya çıkarmıştır. Oyun yeri önceleri kilisenin içi iken, daha sonraları oyunların kiliselerin dışına taşmasıyla, oyunculara hareket serbestisi sağlanmış ve böylelikle mekânsal ihtiyaç ve istekler ortaya çıkmıştır. Yüzlerce oyuncunun rol aldığı bu tarihin en büyük kitle tiyatrosu için de binalarla sınırlanan meydanlar pazar yerleri kullanılmıştır (Yıldız, 2005, s.426).

Ortaçağ tiyatrosunda mekân kavramı soyut ve eş zamanlı olmuştur. Bu dönemde oynanan oyunlarda çeşitli mekânları gösteren farklı sahnelerin kullanılması gerekiyordu. Dekorların hep bir arada gösterildiği sahneler düzenlenirdi bu eş zamanlı sisteme Simultan sahne denirdi. Aynı oyun alanında yükseltilmiş platformlar üzerinde çeşitli yerleri betimleyen sabit dekorlar kurulurdu. Sabit tiyatro mekânlarının bulunmadığı bu dönemde sahneleri karşılayabilen sahne düzeni esastı. Bu sistem ortaçağ dekor anlayışın merkezini oluşturuyordu (Temel, 2010, s.25).



Şekil 1.9. *Simultan Sahne Tasarımı*

Kaynak: <http://web.uncg.edu/dcl/courses/eyeappeal/images/unit3/valenciennes.jpg>

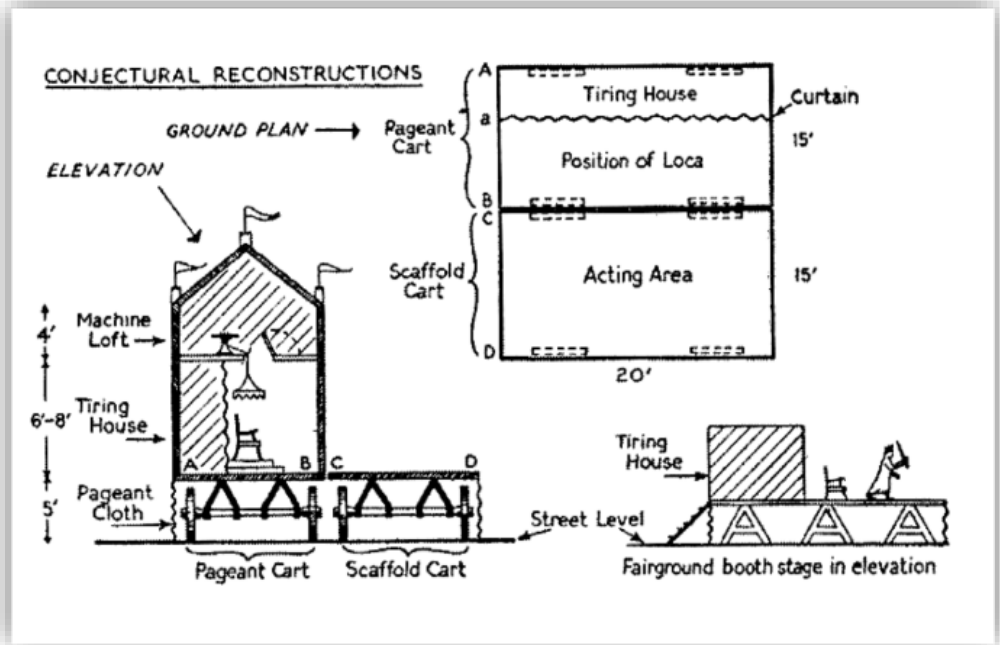
Ayrıca Ortaçağ'da görülen diğer bir sahne biçimi de İngiltere'de ortaya çıkan Pegeant yani tekerlekli sahnelerdi. Kuruyazıcı' ya göre kilise dışına çıkan oyunlar Pazaryerlerinde mobil sahnelerde oyunlarını sergiliyorlardı. Bunları da esnaf locaları finanse ediyordu. Araba gibi bir yerden başka yere tekerlekle yürütülen sahnelere Pegeant deniyordu. Pegeant kelime olarak, gösteri, alay, tören anlamına geliyordu. Oyun oynanacağı zaman seyirci kentin belli bir erinde toplanıyordu ve temsil gerçekleşiyordu (Kuruyazıcı, 2003, s.36).

Bu arabalarda oynanan oyunların çok karışık, akışı çok hızlı olmaması gerekiyordu, çünkü her araba gösteriden sonra başka bir yere gidiyor, orada bekleyen seyircilere bir önceki arabanın yerine kaldığı yerden devam ediyordu. Pegeant' lar tahtadan yapılıyordu ancak oyun düzeni zaman zaman sokağa taşardı. Gerekirse bir sahne halkın arasında veya yarısı sokakta yarısı arabada oynanabiliyordu. (Nutku, 1972, s.95)



Görsel 1.13. Pegeant-Tekerlekli Sahne Tasarımları

Kaynak: http://www.vam.ac.uk/_data/assets/image/0003/182469/2006AE9673_triumph_of_the_archduchess.jpg

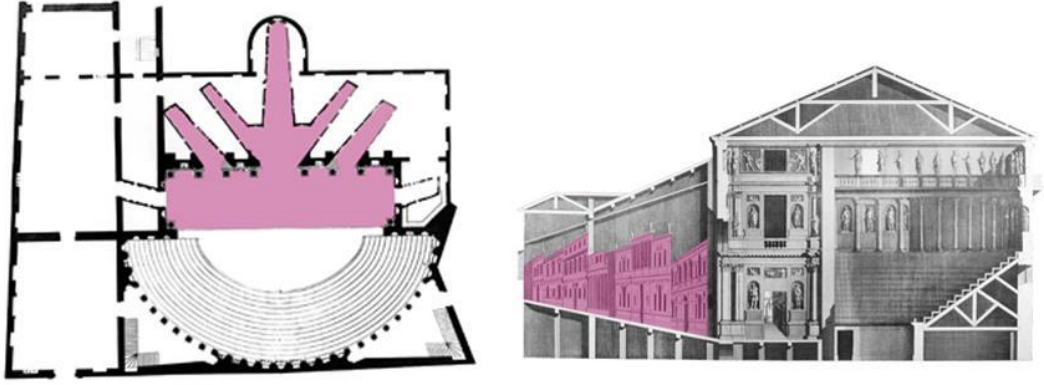


Şekil 1.10. Pegeant-Tekerlekli Sahne Tasarımı, Kesiti

Kaynak:

<http://smg.photobucket.com/user/sandthistle/media/Theatre%20Architecture/PageantWagonPlanReconstruction.jpg.html>

Yeniden doğuş anlamına gelen ve gerçekçi düşüncenin hâkim olduğu Rönesans dönemine gelindiğinde ortaya çıkarılan mimari kitapların çevrilmesi, matbaanın icat edilmesi, sanatta edebiyatta ve mimaride yeni tekniklerin kullanılmaya başlaması ile bilgi yaygınlaşmış, bunun neticesi olarak da İtalya, İngiltere, Fransa gibi ülkeleri kapsayan bir aydınlanma çağı başlamıştır. Romalı mimar Vitruvius 'un "Mimarlık Üzerine" isimli eseri ortaya çıkmış ve İtalya'da bu eser çıkışlı tiyatro binaları inşa edilmeye başlamıştır. Bu yapıların ilki Venedikli Mimar Andre Palladio'nun başladığı Vincenzo Scamozzi'nin tamamladığı Olimpico Teatro'dur ve günümüze ulaşan en eski üstü kapalı bir sahne binasıdır (Temel, 2010, s.29).



Şekil 1.11. Teatre Olimpico İtalya

Kaynak: www.ithaka.ru/upl_portfolio/image/WAF_presentation/TeatroOlimpico03.jpg



Görsel 1.14. Teatre Olimpico İtalya

Kaynak: <http://www.panorama-photo.net/photo/2591.jpg>

Sahnede 3 boyutlu panolar yerleştirilmiş ve Rönesans'ın en önemli özelliklerinden birisi olan perspektif kullanımı bu sahnede uygulanmıştır.

Yıldız, Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergibilimsel Açıdan Bir Analiz isimli makalesinde Rönesans'ın resimsel yaklaşımı Antik Çağ tiyatrosunun özelliklerinden proskenion ve üç kapılı scene ile birleşince ortaya çıkan sentez, sahnede o döneme kadar olandan farklı ve önemli bir yaklaşım açısından belirleyici olmuştur. Bu resmin ihtiyacı olan çerçeve, sahnede dekoru oluşturan resimsi fona çerçeve olarak antik dekorun kemerli kapıları getirilince ortaya çıkan sahne önü kemeri, Rönesans Tiyatrosunun sahnesi için önemli bir özellik olmuştur demek ve bunun da Çerçeve Sahne'yi sonuç verdiği vurgu yapmaktadır. (Yıldız, 2010, s.432).

Çerçeve Sahne ile ilk kez seyirci ve oyuncu net bir şekilde birbirinden ayrılmış ve aralarında ilişki kalmamıştır. Oyuncular oyunlarını dekorun içinde değil önünde oynamak durumunda kalmışlardır.

16. yüzyıla kadar süren ve Ortaçağ'a ait olan gezici tiyatro toplulukları iklim şartlarında olumsuz etkilenmişler ve bu topluluklar özellikle İngiltere'de kış gelince hanlara sığınmaya başlamışlardır. Bu hanlar göstericilere ev sahipliği yapmakla birlikte onlara oyunlarını sunma imkânı da vermiştir. Avluya sahip ve birkaç katlı olan bu hanların her katında avluya bakan sahanlıklarının bulunması, bu mekânları izleyiciler için kullanılabilir hale getirmiştir.



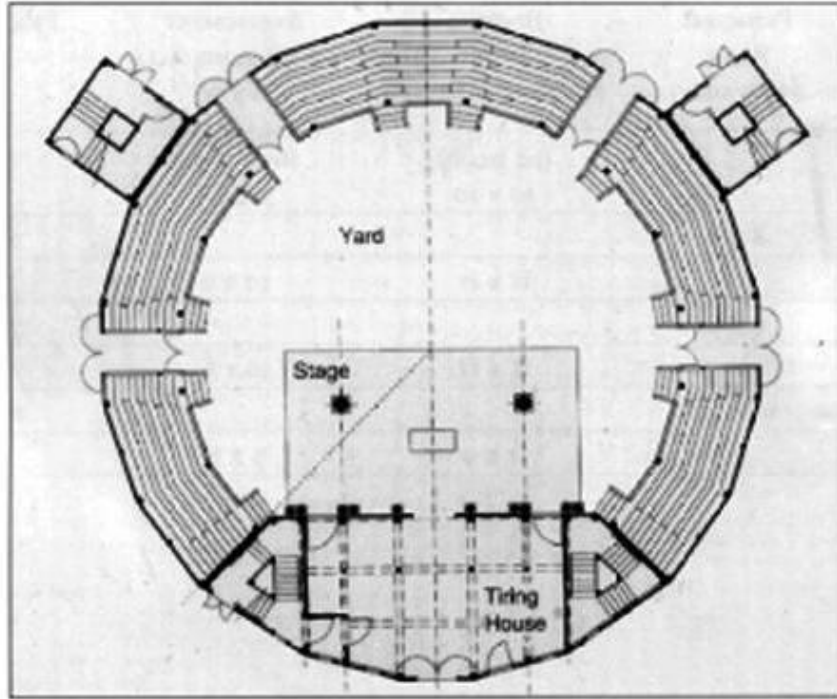
Görsel 1.15. Han –İnn- Theatre

Kaynak: <http://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lookandlearn-preview/N/N811/N811625.jpg>

Katlardaki odalar kulis olarak kullanılmış ve avlu sahneye dönüşmüştür. Seyirciler hem avluda sahne etrafında ayakta performansı izleyebilmiş hem de katlardaki sahanlıkları seyir yeri olarak kullanabilmişlerdir. Kuruyazıcı han tiyatroları hakkında “Han avlu sahnelerinde ortaya çıkan bir yenilik de, bu hanlarda seyir yeri sadece avlu değil, katların koridorları da dolmuştur.

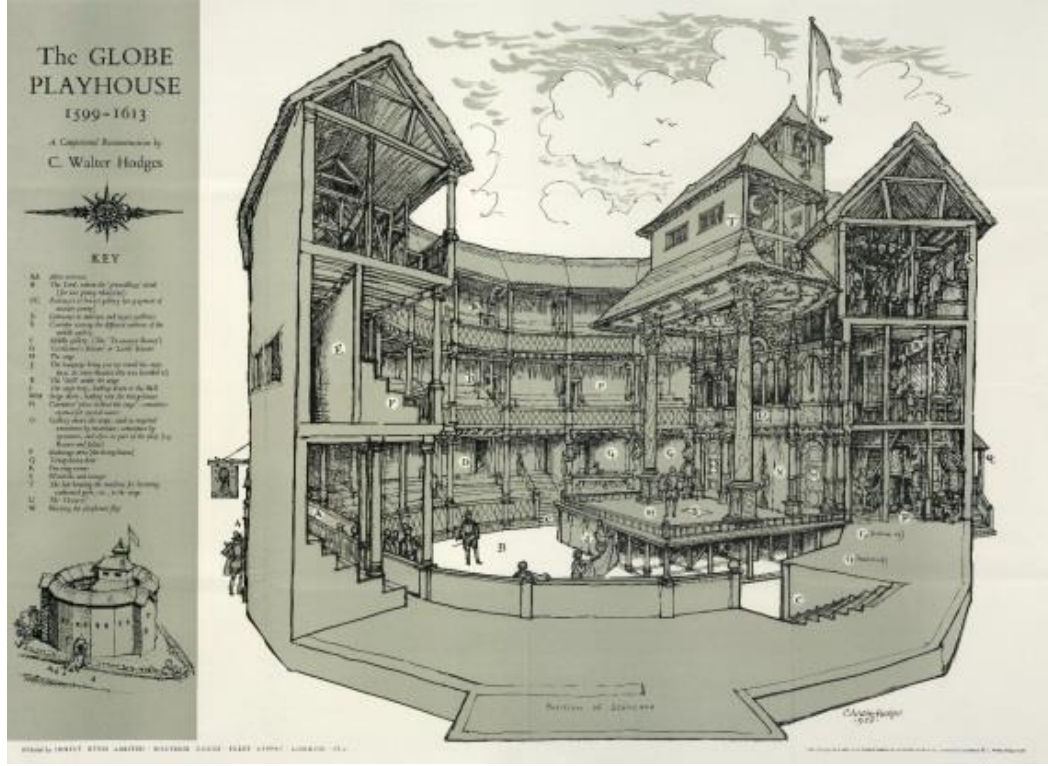
Tiyatro mimarisi seyircinin alışık olmadığı bir boyuta doğru kaymaya başlamıştır. Bu hanlarda oynatılan tiyatrolar Globe tiyatro mimarisinin de temelini oluşturmuştur” demektedir (Resim 15). (Kuruyazıcı, 2003, s.44)

Elizabeth sahne, sahne olarak han avlularının kullanılmasını takip eden dönemde görülen ve avlu sahneyi andırmakla birlikte bir üst aşaması olarak karşımıza çıkan sahne türüdür. İngiltere’de kraliçe Elizabeth’in döneminde görülmesi ve bu dönemde İngiliz edebiyatı ve tiyatrosunun gelenek haline gelmesi bu sahne adı ile anılmasının sebebi olmuştur. Ünlü yazar Shakespeare bu dönemde yaşamış ve eserleri ile sahnenin şekillenmesinde çok önemli katkıları olmuştur. Birkaç bin kişiye izleme imkânı sunan bu tiyatro yapısı, Globe Tiyatro olarak da adlandırılmış, yuvarlak veya sekizgen plan tipinde ve sahnenin üstü kapalı olmayan yapılar olarak ortaya çıkmışlardır(Kuruyazıcı, 2003, s.46). (Bknz. Şekil 1.10)



Şekil 1.12. *Globe Theatre Plan*

Kaynak: www.kvl.cch.kcl.ac.uk/THEATRON/theatres/globe/assets/images/gloimg02.jpg



Şekil 1.13. Globe Theatre

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Hodge's_conjectural_Globe_reconstruction.jpg

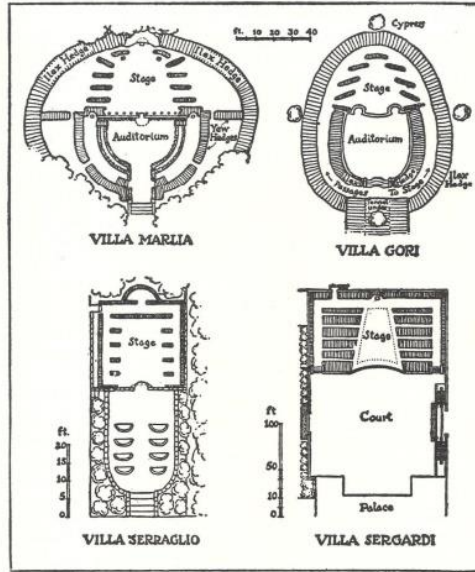
Bu yapıda sahnenin arka tarafında yükselen, tahta bir kule bulunur ve buradan oyun başlanacağı boru çalınarak duyurulurdu. Globe tiyatrosunun seyir yeri iki bölümden oluşmaktadır. Parter katı giriş ve bunu çevreleyen üç kat halinde yükselen galerilerdir. Parter en ucuz yerdir burada oyun ayakta izlenir. Galerilerde ise oturaklar vardır ve üstleri kaplıdır. Oyun yeri yamuk ya da dikdörtgen biçimde olup, üç kenarıyla alt kattaki seyir yerinin içine girmekte, burada ayakta duran seyircilerin baş hizasına kadar gelmektedir. Oyun yerinin üzeri iki sütunun taşıdığı bir çatıyla örtülmüştür. Cennet adı verilen bu çatıdan sahneye oyuncu indirilebilirdi. Buna karşılık sahnenin altında cehennem adı verilen bir boşluk bulunmaktadır. Oyunda gözden kaybolmak için bu boşluğa açılan kapaklar kullanılıyordu. Oyun yerinin gerisinde ortada bir perde bulunmaktadır. Perde açıldığında bir oda ortaya çıkmaktadır, burası genelde oyunlarda iç mekân olarak kullanılıyordu(Kuruyazıcı, 2003, s.50). (Şekil 1.12)



Şekil 1.14. Globe Tiyatrosu, İngiltere

Kaynak: http://res.cloudinary.com/dk-find-out/image/upload/q_80,w_1440/THE_GLOBE_FINAL_rt_uczloq.jpg

Erken Rönesans döneminin ilk tiyatroları kalıcı yapılar değildi. Bir sarayın büyük salonunda ya da avlusunda kurulan geçici sahnelerden oluşuyorlardı. Bu oyunlar akademiler tarafından sahneleniyor ya da destekleniyorlardı. İlk yapımların birçoğu açık havada bahçelerde veya avlularda sergilenirken, 16.yüzyıl'da artık ziyafet salonları ve diğer geniş odalar da tipik oyun mekânları haline geldiler(Brockett, 2000, s.152).



Şekil 1.15. Rönesans Bahçe Tiyatrosuna Örnekler

Kaynak: Macgowan, K., Melnitz, W. (1964). *The Living Stage*, Prentice-Hall Inc., New Jersey, s.98.



Görsel 1.16. *Toskana 'da Marlia Villa Reale Garden 'daki Sahne Düzeni.*

Kaynak:

http://www.gardenvisit.com/uploads/image/image/125/12512/villa_reale_marlia_italy_original.jpg

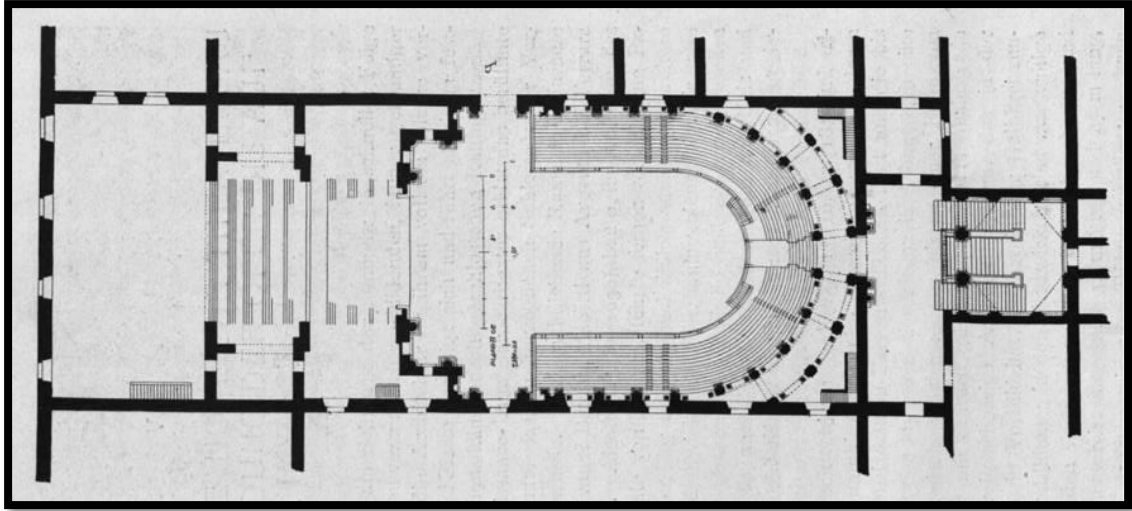
Rönesans'ın etkisinin tam olarak ortaya çıkması ile birlikte gelişen sahne tekniği uygulamaları sonucunda karmaşık sahne makineleri kullanılmaya başlanmıştır. Artık kapalı hale gelmeye başlayan tiyatro yapılarında, görüş alanının içerisinde yer almaya başlayarak görsel açıdan sorun yaratan bu makinelerin gizlenmesi için aynı zamanda perspektifli sahneyi de belirleyen bir çerçeve oluşturulması ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bunun sonucunda, günümüzde de kullanılan ve İtalyan Sahne olarak da adlandırılan “Çerçeve Sahne” yapısı geliştirilmiştir. Sahnenin etrafında üç duvarın bulunduğu ve seyirci ile bir dördüncü duvarın oluşturulduğu “Çerçeve Sahne” ile birlikte tiyatro tarihinde, gerek aktörler, gerek seyirciler, gerekse diğer tiyatro insanları için sahne birimlerinin ve biçimlerinin değiştiği bir dönem başlamıştır (Leacroft, 2010, s.226)

İtalya'da inşa edilen, çerçeve sahnenin günümüze ulaşabilen en eski yapısı olarak bilinen ve modern tiyatronun da ilk örneği olarak görülen yapı Farnese tiyatrosudur. Farnese tiyatrosunun seyir yeri at nalı şeklindedir ve seyir yeri ile oyun yeri arasında boş bir alan oluşturulmuştur. Bu alanda daha geniş çapta gösteriler yapılmıştır. Bazen de bu alana su doldurularak gemilerin yüzdürüldüğü, savaş sahneleri canlandırılmıştır. Ama en önemli değişiklik sahnede yapılmış, daha iyi bir görüntü için kapılar kaldırılmış ve bugünkü çerçeve sahnenin ilk biçimi oluşturulmuştur (Kuruyazıcı, 2003, s.65).



Görsel 1.17. *Farnese Tiyatrosu İç Mekân Görünüşü, İtalya.*

Kaynak: www.theatre-architecture.eu/res/archive/073/008438_05_083463.jpg?seek=1272015760



Şekil 1.16. *Farnese Tiyatrosu Plan Çizimi, İtalya.*

Kaynak: <http://www.theatre-architecture.eu/db.html?theatreId=376>

Ortaçağ tiyatrosunda uzay sonsuz ve sınırsız olarak düşünüldüğü için cennet, cehennem ve yeryüzü eş zamanlı olarak gösterilirken, Rönesans' ta sanatçılar sadece sabit bir noktadan gözükten nesnelere resmetmeye çalışmışlardır. Bu nedenle uzam sınırlı olarak algılanmış ve seyircinin görüşünü sınırlayacak bir kadraja ihtiyaç duyulmuştur.

Böylece çerçeve, hem görsellik ve yanılısama yaratmaya, hem de bunun yaratılmasını sağlayan düzenekleri saklamaya yardımcı olmuştur.

Çerçeve sahne oyun yeri ve seyir yerini birbirinden uzaklaştırarak oyun ile seyirci arasındaki etkileşimi en alt düzeye indirgemıştır. Ayrıca Rönesans’ ta seyir yerleri önden arkaya doğru giderek yükselen basamaklar şeklinde düzenlenmiş ve “ amfi ” biçimi olarak anılmıştır. Rönesans’ tan sonra Barok Dönemi’ de bu düzenin, seyircinin sahneyi görüşünü ve duyma olanağını azalttığı saptanmış, çözüm olarak da oturma sıraları üst üste yerleştirilerek sahneye daha yakın durulması sağlanmaya çalışılmıştır. Bütün bu çabaların sonucu olarak seyircinin üç duvarına aşağıdan yukarıya kadar birkaç kat balkon yerleştirilmiştir(Temel, 2010, s.45)(Resim 24).

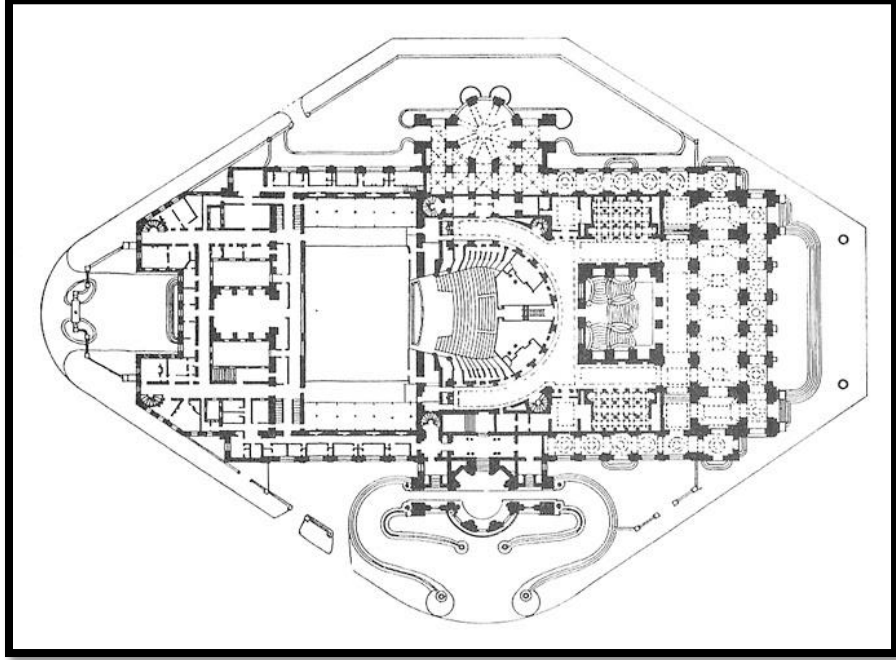


Görsel 1.18. Cuvillies Tiyatrosu İç Mekân Görünüşü, Almanya.

Kaynak: http://mathis-nitschke.com/klangregie/wp-content/uploads/2014/05/TNO_20140531_077.jpg

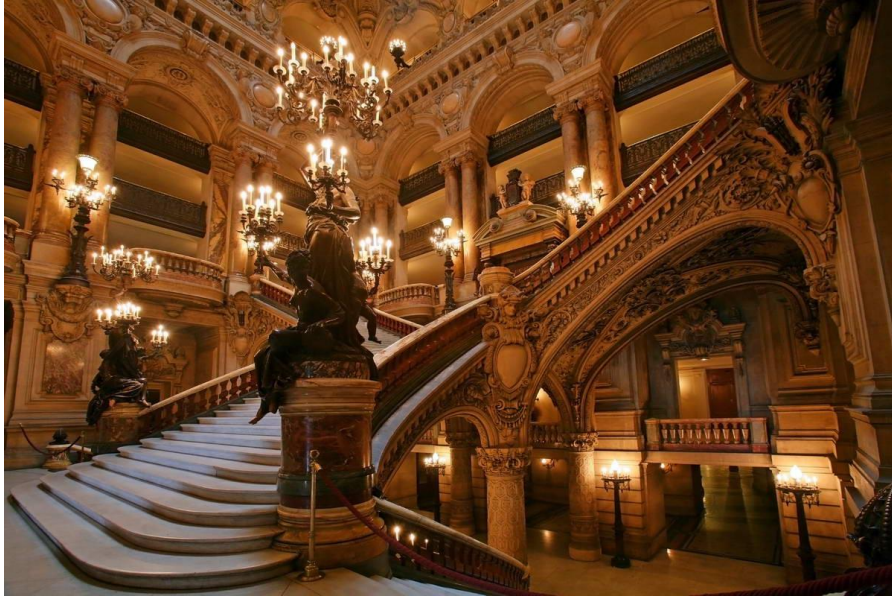
17. yüzyılda tiyatro mekânlarına yeni bir anlayış olarak orkestra çukuru eklenmiştir. Rönesans sahnelerinde müzisyenler için bir mekân ayrılmamış seyirciyle sahne arasındaki “Parter” adı verilen boşluğa yerleştirilmişlerdir. İtalya’ da yeni bir gösteri türü olarak operanın ortaya çıkıp çok tutulması ve bu gösterinin sürekli müzik eşliğinde oynanıyor olması, müzisyenlerin sahnedeki yerini kaçınılmaz kılmaya başlamıştır. Dolayısıyla orkestra çukuru sonraki tiyatro mekânlarında mimari bir unsur olarak yerini almıştır (Temel, 2010, s.44).

18. yüzyıl ile birlikte sahne mekanlarının daha kompleks bir yapı olarak düşünülür hale gelmesi, fuaye ve giriş holünün mimari mekanın tasarımında yerini almaya başlamıştır. Paris Operası bu tasarım anlayışı ile inşa edilmiş ilk örneklerden birisidir. (Şekil 1.15-16).



Şekil 1.17. Paris Opera Binası Plan Çizimi, Fransa.

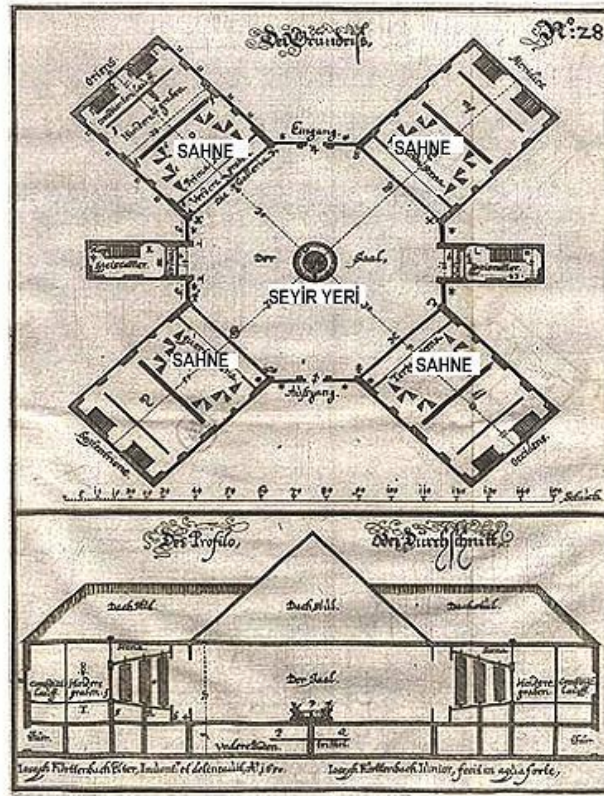
Kaynak: <https://betterarchitecture.files.wordpress.com/2011/10/charles-garnier-paris-opera-house-plan-1861-1865.jpg>



Görsel 1.19. Paris Opera Binası, İç Mekan Görüntüsü

Kaynak: http://3.bp.blogspot.com/-keIR9u_jzak/UQklU8TbioI/AAAAAAAAAeI/uqdKsEEjyg/s1600/Foyer.jpg

20. yy gelene kadar tiyatro mekânlarının “sahne” kısmındaki gelişmeler seyir yerindeki gelişmelere paralellik göstermiştir. Bununla birlikte sahnedeki dekor değişimi, sahnenin iki yanına ve arkaya doğru gittikçe birbirine yaklaşan karşılıklı kanatların dizilmesiyle sağlanıyordu. Dekor değişimindeki en büyük yenilik Furttenbach’ın tasarladığı ancak uygulamaya geçemeyen projesidir. Bu projeye göre, Furttenbach kendi ekseninde dönebilen üçgen prizmalar tasarlamıştır. Prizmaların her bir yüzüne başka dekorun bir parçası çizilerek dekor değişimi yapılmaya çalışılmış ve bu parçaların birbirlerini tamamlamasıyla dekor ortaya çıkmıştır(Temel, 2010, s.49).



Şekil 1.18. Furttenbach’ın Sahne Tasarımı

Kaynak: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas492h.jpg>

Üçgen prizmalar kullanılarak seyirci ortaya alınmış, sahneler seyircinin dört bir tarafına yerleştirilmiştir. Seyir yeri kendi eksenini etrafında dönecek şekilde tasarlanmış, sahnelerin her birine oyunun ayrı bir sahnesinin dekoru kurulmuş, sahne bitince seyirci diğer sahneye doğru döndürülüp sahnelerin akışı sağlanmaya çalışılmıştır. Böylece dekor değişiminde bir adım daha öteye gidilmiştir. Ancak bu sahne sistemi bulunduğu zaman

diliminde sınırları zorlamış ve alternatif tiyatro denemelerinin ilk temellerini atmıştır (Kuruyazıcı, 2003, s. 76).

Sahne değişimi ve gelişimi sahnenin yanlara ve yukarı doğru genişlemesiyle devam etmiştir. Sahneye üç boyutluluk girmiş, perspektif etmenleri çoğalmıştır. Sahne, eskisi gibi tek biçimli ve değişmez değildir, oyuna göre değişkenlik göstermektedir. Bununla birlikte elektrik ve ampulün icadı ışıklandırmada önemli değişikliklere neden olmuş ve ışık giderek yerini atmosfer yaratmaya, oyunun hareket alanını belirlemeye, ya da bir yorum aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Sahne donanımının çeşitlenmesi, sahneye konulan oyunların görkemli olmasından çok, oyundan oyuna değişen sahne uzamının hantal yapısından kurtulup köklü bir değişim sürecine girmesine yardımcı olmuştur (Çamurdan, 1996, s.16).

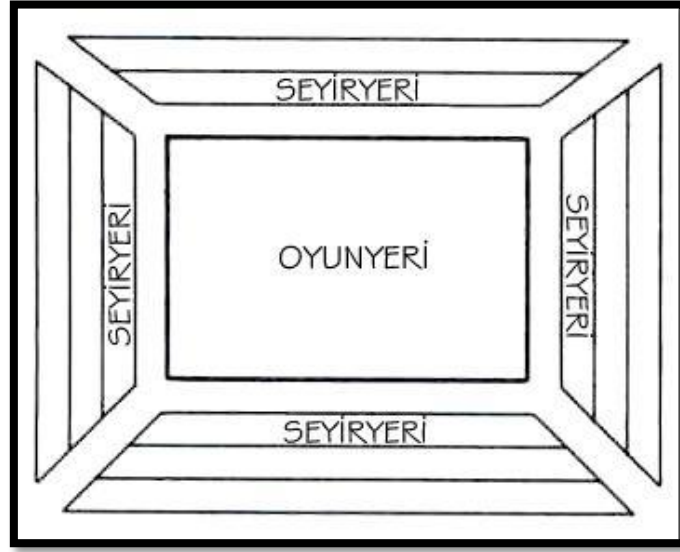
1.4. Tarihi Süreçte Açığa Çıkan Sahne Biçimleri

Sonuç olarak görülmektedir ki, zamanla değişen insan ihtiyaçları, teknik ve teknolojinin getirileri, tiyatro mekânlarını her zaman yenilenmeye ve değişime itmiştir. Dairesel ve açık mekân çizgisinde Antik Yunan’ da başlayan tiyatro, daha sonra yarım daire ve iç mekâna dönüşerek Ortaçağ’ ın sonuna kadar süregelmiştir. Sahnenin kapalı mekânlarda tasarlanmaya başlanmasıyla, gün ışığının etkisini kaybediyor olması tiyatro oyunlarını değişik yöntemlerle sergilenmeye itmiştir. Elektrik kullanımının tiyatroya girmesinden sonra, sahne mekânı tasarımları da köklü değişimler yaşamıştır. Doğal-yapay çevreyle etkileşimin azaldığı, daha çok içe dönük mekânsal oluşumların ortaya çıktığı bu süreçte sahne mekânı tasarımının odak noktasının izleyen-izlenen arasındaki ilişkinin kurulmasına kaydığı görülmektedir. Bu doğrultuda seyir yeri ile oyun yeri arasındaki ilişkiye göre sahne kurgularının dört grupta toplandığı görülmektedir. Bu grupların farkında olunması günümüzde yaşanan sahne mekânı algısında yaşanan değişimin okunmasında önemli görülmektedir. Ele alınan tez çalışmasının ikinci bölümünde açığa çıkan bu dört ilişki biçimine yönelik kırılmalar ve değişimler ortaya konularak değerlendirilecektir.

Yapılan taramalar ışığında oyun yeri- seyir yeri arasındaki ilişkilerden doğan sahne türlerinin: Arena Sahne, Açık Sahne ya da Elizabeth Tipi Sahne, Çerçeve Sahne, Esnek Sahne olmak üzere 4 gruba ayrıldığı görülmektedir.

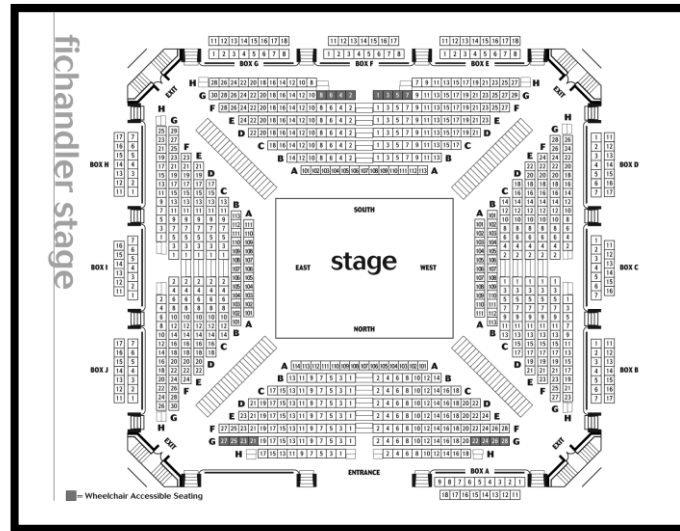
1.4.1. Arena sahne

İlk olarak Antik Roma’da, spor gösterilerinin düzenlendiği yapılar olarak karşımıza çıkan bu sahne türünde seyir yeri sahneyi tamamen çevreler. Oyuncular, seyircilerin kullandığı geçit ya da koridorları kullanarak sahneye girerler. Görüşü iyileştirmek için genellikle yükseltilmiş bir sahne kullanılır. Bu sahne türünde sahne perdesi kullanılmaz ve çok az dekor kullanımı görülür. Her türlü sahne ve dekor değişimi seyircinin önünde gerçekleştirilir.



Şekil 1.19. Arena Sahne, Seyirci Sahne İlişkisi Plan çizimi

Kaynak: <https://cassstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>



Şekil 1.20. Fichandler Theatre Plan Çizimi

Kaynak: https://i.gse.io/gse_media/images/000/004/242/1380657789-3022406fichandler_chart_large.gif?p=1

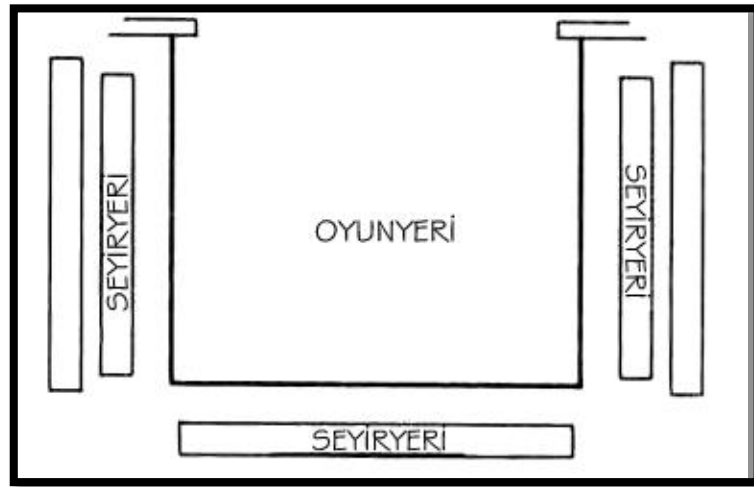


Görsel 1.20. Fichandler Theatre İç Mekân Görünüşü

Kaynak: http://f.tqn.com/y/dc/1/S/a/M/1/arena_stage_interior-09.jpg

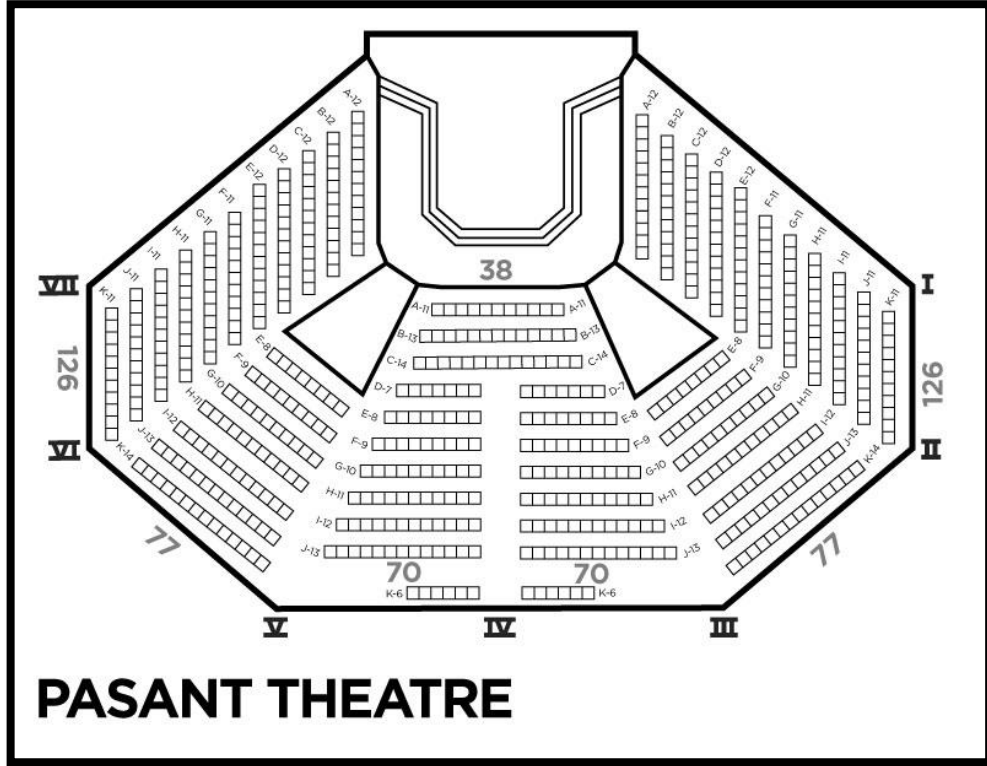
1.4.2. Açık sahne ya da Elizabeth tipi sahne

Shakespeare sahnesi olarak da adlandırılan bu sahne türü, Elizabeth döneminde ortaya çıkmış olan sahne türüdür. Seyir yeri oyun yerini üç taraftan çevrelerken dördüncü yüzey olan sahne ise fonu oluşturmaktadır. Sahne, hem genişletilmiş bir ön sahne, hem de bir üst sahneden oluşur. Günümüzde genellikle kare ya da dikdörtgen formundaki bir oyun yerinin etrafındaki yükseltilmiş basamaklardan oluşan bir seyir yeri şeklinde uygulamaları görülür. Oyuncular arena sahnede olduğu gibi seyircilerin kullandıkları koridorları sahneye giriş için kullanabilirler. Bu sahne türü büyüklü küçüklü çeşitli sahneleme düzenlerine imkân verir.



Şekil 1.21. Açık Sahne ya da Elizabeth Sahne, Seyirci - Sahne İlişkisi Plan çizimi

Kaynak: <https://cassstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>



Şekil 1.22. Pasant Theatre Plan Çizimi

Kaynak: <http://www.whartoncenter.com/assets/img/Pasant.jpg>



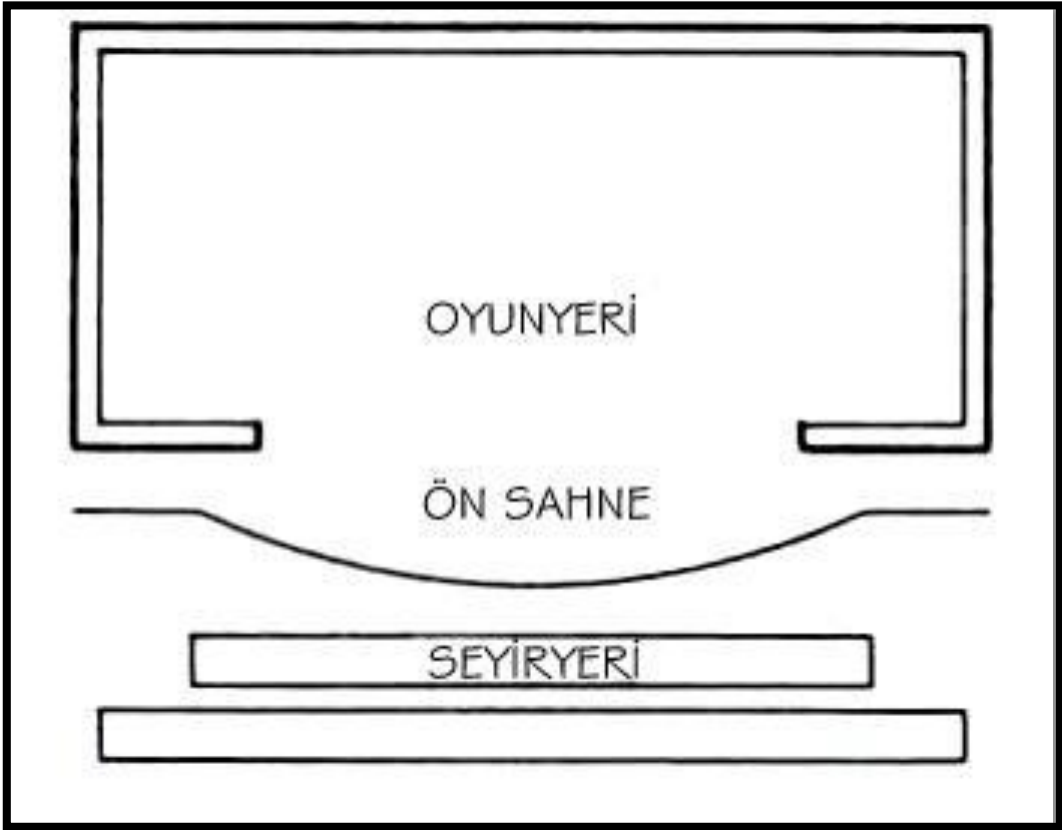
Görsel 1.21. Pasant Theatre İç Mekân Çizimi

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Thrust_stage#/media/File:Pasant_Theatre_from_seats.JPG

1.4.3. Çerçeve sahne

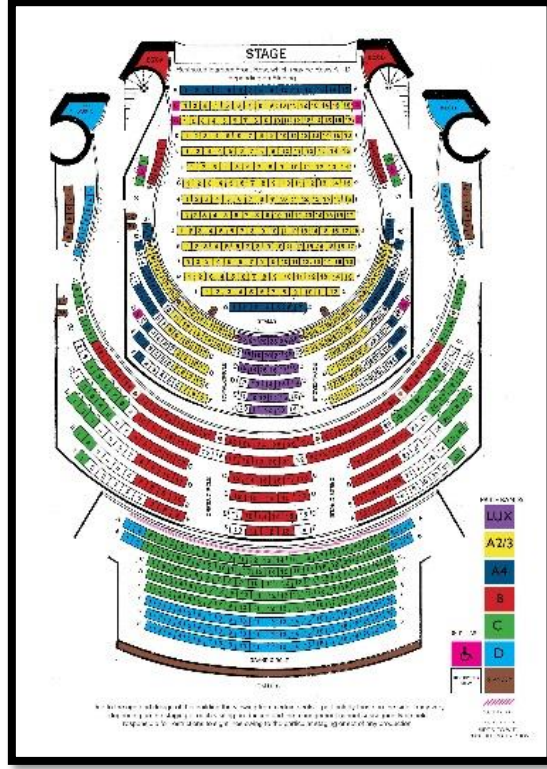
Rönesans'la birlikte ortaya çıkan ve günümüzde de halen en yaygın olarak kullanılan sahne tipidir. Kutu sahne de denir. Oyun yeri ile seyir yeri, düz bir bağlantı çizgisi üzerinde bir çerçeve ve perde ile ayrılır. Seyirci sahneye sadece bir cephesinden bakar. Sahnenin gizlenmiş diğer üç cephesi ise sanatçılar ve teknisyenler tarafından kullanılır. Sahne ağzı, kesin çizgilerle belirlenmiş bir çerçeve şeklindedir. Genellikle sahnenin ön kısmında, sahneye seyirci tarafından giriş için apron adı verilen küçük bir ön sahne bulunur.

19.yüzyılda, ufuk perdesi, döner sahne ve iner kalkar yüzey sahne gelişmiş ve teknik gelişmeler sonunda da çerçeve sahne, ana sahne ya da oyun sahnesi, arka sahne, yan sahneler, ön sahne, alt sahne ve üst sahnelerden oluşan, komplike bir sahne sistemi halini almıştır(Çalışlar, 2009, s.93) Bu sahne tipinden türeyen bir diğer sahne tipi ise uzatılmış sahne de denilen opera sahnesidir.



Şekil 1.23. Çerçeve Sahne, Seyirci - Sahne İlişkisi Plan Çizimi

Kaynak: <https://cassstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>



Şekil 1.24. Theatre Royal-Bath Plan Çizimi

Kaynak: <https://cassstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>

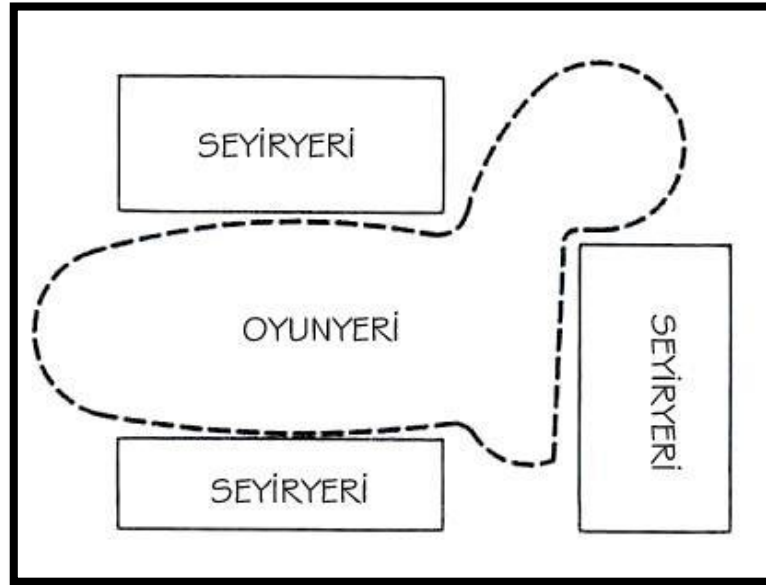


Görsel 1.22. Theatre Royal İç Mekân Görünüşü

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Brighton#/media/File:Theatre_Royal_Brighton.jpg

1.4.4. Esnek sahne

Değişik sahne-seyirci ilişkilerini sağlayacak biçimde yapılmış sahne türüdür. Sahne çok çeşitli form ve konumda olabilir. Bazen ortada, bazen yanlarda, bazen önde ya da hem önde hem ortada ya da yanlarda ve benzeri biçimde çeşitlilik içinde kullanılmaya elverişli bir sahne yapısı sağlar. Sahne ayarlamaları aynı zamanda oyun sırasında da yapılabilir. Sahne ve oturma yerleri prodüksiyona göre değişiklik yapıldığından sabit değildir.



Şekil 1.25. Esnek Sahne, Seyirci – Sahne İlişkisi

Kaynak: <https://quizlet.com/88342486/taking-the-stage-flash-cards/>



Görsel 1.23. Dows Theatre İç Mekân Görünüşü

Kaynak: <http://www.theatreroyal.org.uk/page/3034/Seating-Plan>

Ancak performans-gösterilerin tarihi sürecine bakıldığında bir eylemin gerçekleşmesi için her zaman kapalı bir yapı gerekmediği de görülmektedir. Kuruyazıcı bu noktaya değinirken “Bir açık hava tiyatrosunun tavanı ya da çatısı yoktur. Bir pazaryeri ya da iki üç sokağın birleştiği genişçe bir alan gibi yerlerde oynanan ve adı da buradan gelen sokak tiyatrosunda bir yapı söz konusu bile değildir” söyleminde bulunmaktadır(Kuruyazıcı, 2003, s.5). Yine Kuruyazıcı’ ya göre; bir tiyatro eyleminin gerçekleştirilebilmesi için gerekli koşulların sağlandığı bir mekân, çevresi kapalı olsun ya da olmasın, üzeri örtülü bulunsun ya da bulunmasın, aslında bir tiyatro yapısı sayılır (Kuruyazıcı, 2003, s.5).

Sonuç olarak günümüzde çağdaş bir biçimde sahneleme eyleminin gerçekleştirilmesinde belirli, sabit ve katı mekânsal tanımlar getirilmeksizin izleyen ve izlenenin ilişkilerinin sorgulanmasının önem kazandığı görülmektedir. Burada mekân izleyene ve de izlenene olanak ve ortam sağlayan bir yapı sergilerken, hem izleyen ve izlenen arasındaki ilişkiye biçim ve yön vermekte hem de bu ilişkiden etkilenmektedir. Bu ilişki zengin olasılıklar yaratma ve yakalama arayışlarını tetiklemiş, her yerin bir sahne olarak değerlendirilme potansiyeli olduğunu vurgular hale gelmiştir. Günümüzde bu ortamların yaratılmasında disiplinler arası yaklaşım önem kazanmış, yönetmenin belirleyici olma faktörü bu disiplinlerin bütünlük olarak değerlendirilmesinde etkili olmaya başlamıştır. Temel’in ifadesiyle “Yönetmen faktörünün tiyatroya girmesiyle birlikte, tiyatroyu salondan çıkartarak, farklı mekânlarda daha farklı ve her kesimden seyirciye ulaştırma çabası başlamıştır. Bu doğrultuda alternatif sahne arayışları çoğalmış, eski fabrikalarda, katedrallerde, farklı amaçlar için inşa edilmiş mekânların dönüştürülmesiyle, bazen bilinçli olarak, bazen yokluktan alternatif mekânlar yaratılmıştır (Temel, 2010, s.1).” Dolayısıyla, sahne ve mekânlarının tasarımları tarihi süreçte belirli kriterler doğrultusunda şekillenmiş olmasına rağmen izleyen-izlenen arasındaki ilişkilerin sorgulanmasıyla değişim geçirmiş-geçirmektedir. 20. Yüzyılda ortaya çıkan sahneleme (performans sahnelemeleri) biçimleri, sahnenin tasarımını ve izleyici ile olan ilişkisini çok farklı boyutlara taşımış, mevcut ya da yeni bir mekânı olası bir sahne alanına dönüştürürken, mekân-oyun-izleyici arasındaki ilişkinin her bir durumda yeni ve yeniden kurgulanmasını gerekli kılmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNETMENLERİN BAKIŞ AÇISI İLE METİN-OYUNCU-SEYİRCİ-TEKNOLOJİ BAĞLAMLARINDA SAHNE TASARIMININ ŞEKİLLENMESİ

19.yy'a kadar tiyatro ekseninde devam eden değişim ve dönüşümler 20. Yüzyıl ile birlikte sahne ile ilgili tüm alanlara yayılmıştır. Bu değişimler sahne ile ilgili tüm tasarım alanlarında olmakla birlikte en belirgin değişim sahne ve mekânında yaşanmıştır. Bununla birlikte sahnede dekor elemanlarının kullanılmasına kadar, sahne mekânının, oyunun atmosferini yaratan tek mekân oluşu, sahnenin, oyun metninden etkilenecek tasarlanmasında önemli bir etken olmuştur. Aliyazıcıoğlu (2012, s.180)'nun ifadesiyle; "Atmosfer yaratmak ve mekânın değişimini sağlamak amaçlı dekor çözümlerinin gelişimi ve 19-20. yüzyılın sunduğu yapı çözüm imkânları, sahneleme olgusuna bakışı değiştirmeye başlamış, sahnede kullanılan öğelerin (dekor, ışık, kostüm, teknolojik sunum vb.) çeşitlenmesi de görsel bir uyum sağlama zorunluluğunu beraberinde getirmiştir".

20. yüzyıl ile birlikte, yaşanan gelişmeler bireyin yaşam algısını da değiştirmiş, yeni bir bakış olarak, insana insanı insan ile anlatan performans sahnelemeleri ortaya çıkmış buna bağlı olarak mekân algısı değişmiş ve sahneye koyulan performansların çeşitliliğinin artması da, sahne tasarımında yeni arayışların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Performansların çeşitlenmesi sonucunda oyunu, sahneyi, oyuncuyu ve izleyiciyi bir bütün olarak ele alan ve sahne atmosferinin tasarımını tek merkezde toplayan bir oluşum görülmeye başlanmıştır. Yönetmen olarak adlandırılan bu merkez oyunun oynanacağı mekândan sahne tasarımına, oyuncunun konumundan izleyicinin konumuna kadar bütünleşik bir tasarımı ele alan bir yapı olarak ortaya çıkmıştır. Değişen estetik algı ve teknik/teknolojik çözümler, yönetmenin taleplerini karşılamak üzere sahne tasarımına ve sahne mekânına uzanan bir etkiyi de beraberinde getirmiştir.

Bununla birlikte Candan'a göre "Yeni bakış açısına göre sahne üzerindeki sanatçıların katkısıyla oyun, farklılaşarak, yeni bir sanat yapıtı kimliğiyle seyirciye ulaşmalı, hatta bu noktadan da öte yapıt, etkin izleyici tarafından algılanma anında yeniden yaratıcı sürece girmeli ve seyircinin katkısıyla yeniden yaratılmalıydı(Candan,

2003, s. 31).” Ortak sanat yapıtı ve seyirciye uzanan süreç, yönetmene olan ihtiyacı etkin kılmış ve bu dönemde farklı kimliklerin üstlendiği bu eylemi artık yönetmen kimliği ile bir kişi yapmaya başlamıştır(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.1).

Aliyazıcıoğlu yönetmen kavramının ortaya çıkışından bahsederken şu ifadeleri kullanmaktadır. “Sanat dallarının çeşitlenmesi ve gelişen teknik çözümler ile tiyatro artık sadece metin-oyuncu ve sahne-seyirci değil, sanatsal olan pek çok şeyin bir araya getirildiği kolektif bir üretim olarak değerlendirilmeye başlanmış, bu sanatsal bileşenlerin bir uyum içinde buluşmasını gerekli kılmıştır. Bu gereklilikle sahneye çıkan yönetmen kavramı ilerleyen süreçte sadece sahnede uyumdan sorumlu olmamış, seyirciyle buluşacak oyunun sahnelenme biçimleri üzerinde de karar mekanizmasının başına geçmiştir (Aliyazıcıoğlu, 2012, s. 185)

Bu doğrultuda yönetmenlere göre oyunun niteliği, oyun metni, oyuncu, seyirci ve aralarındaki ilişkiler, özellikle de kullanıcı-mekân deneyimi sahne tasarımının şekillenmesinde belirleyici faktörler olarak ortaya çıkmıştır. Bu noktada sahne mekânı tasarımı için bağlamsal verilerin farkına varılarak tasarım sürecinde nasıl değerlendirilmeye alındıklarının ortaya konulması, farkındalık oluşturması bakımından, temel gereklilik haline gelmektedir. Çalışmanın bu bölümünde de sahne mekânının farklılaşmasında önemli rol oynayan yönetmenlerin bu bağlamlara bakış açılarıyla tasarımlarını nasıl gerçekleştirdiği ve bunun mekân tasarımına yansımaları ele alınmaktadır.

2.1.Saxe Meiningen Dükü II. George’ un Yaklaşımı

Saxe-Meiningen Dükü II.Georg, modern anlamda yenilenme sürecinin başlatıcısı ve ilk yönetmen örneği olarak kabul edilir. Aliyazıcıoğlu, Meiningen’ in amacının sahneyi oyunun öğelerinden oluşan bir “kompozisyon” olarak görmek ve yazarın metnine bağlı kalarak yapıtın, sahnede yaratılması olduğunu ifade etmektedir(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.42). Bununla birlikte Meiningen, metinden hareketle sahneyi yaratırken tarihsel kesinlik ve doğruluğa ise her şeyden çok önem vermiştir.

Meiningen, sahne etkisinin aktörle ilişkili olması gerektiğini hissetmiş, sahne tasarımıyla özel olarak ilgilenmeye başlamıştır. Başlıca estetik ilke olarak; sahne tasarımı ile sahne mekânının uyumlu olmasını benimsemiştir. Sahneyi bölmek için platformlar, basamaklar ve geniş yüzeyler kullanan yönetmen uyumu sağlayabilmek için dekorda bez

panolardan oluşan ve simetri kaygısı taşıyan geleneksel anlayışı değiştirerek sahnede kullanılan sandalye, masa, lamba ve kapılar gibi dekor parçalarının da gerçek olmasını istemiş, bezlere boyanmasına karşı çıkmıştır (Aliyazıcıoğlu, 2011, s. 42).

Meiningen, kendisinden sonraki kuşağın yönetmenlerine, kalabalık sahneleri düzenlemede gösterdiği beceri ile ilham olmuş, bunu provalar sırasında söz konusu kalabalık sahneleri küçük gruplara ayırıp topluluğun başarılı oyuncularını tarafından çalıştırılmasıyla başarmıştır. Fransız yönetmen Antoine kendisini asıl şaşırtanın, Meiningen'in seyircinin dikkatini sahnedeki kitlesel devinimden koparmadan, kalabalık içindeki karakterleri ön plana çıkarabilmesi olduğunu ifade etmiştir (Çamurdan, 1996, s. 18). Oyunlarında kalabalık oyuncu grubunu kullanıyor olması, sahne ve tasarımında farklılaşmanın olması gerekliliğini doğurmuştur.



Görsel 2.1. *Julius Caesar, 1874*

Kaynak: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas707h.jpg>

Oscar G. Brockett tarihi doğruluğun Dük için bir amaç olmadığını söyleyerek Dük'ün asıl amacının; seçtiği oyunların hakkını vermek olduğunu belirtmiştir. Bu amacı ise onu, tarihsel doğruluğu nedeniyle daha önceki tüm standartların önüne geçen resimsel bir yanılsamanın peşinden gitmeye yöneltmiştir (Brockett, 2000, s.491). Bunun için İtalyan kutu- sahneyi ve sahnenin seyirci ile arasında oluşan mesafeyi kullanmış, farklı bir tiyatro mekânı arayışına gitmemiştir. Çünkü arzu ettiği yanılsamayı, seyirci ile sahneyi birbirinden kesin bir çizgi ile ayıran ve belli bir mesafede tutan kutu sahnede

kolaylıkla başarabilmektedir. Mekânın uygunluğunu, sahnelemede yanılsamayı yaratmak için kullandığı gerçekçi dekor ve ışık ile de desteklemiştir(Aliyazıcıoğlu, 2011, s. 45)



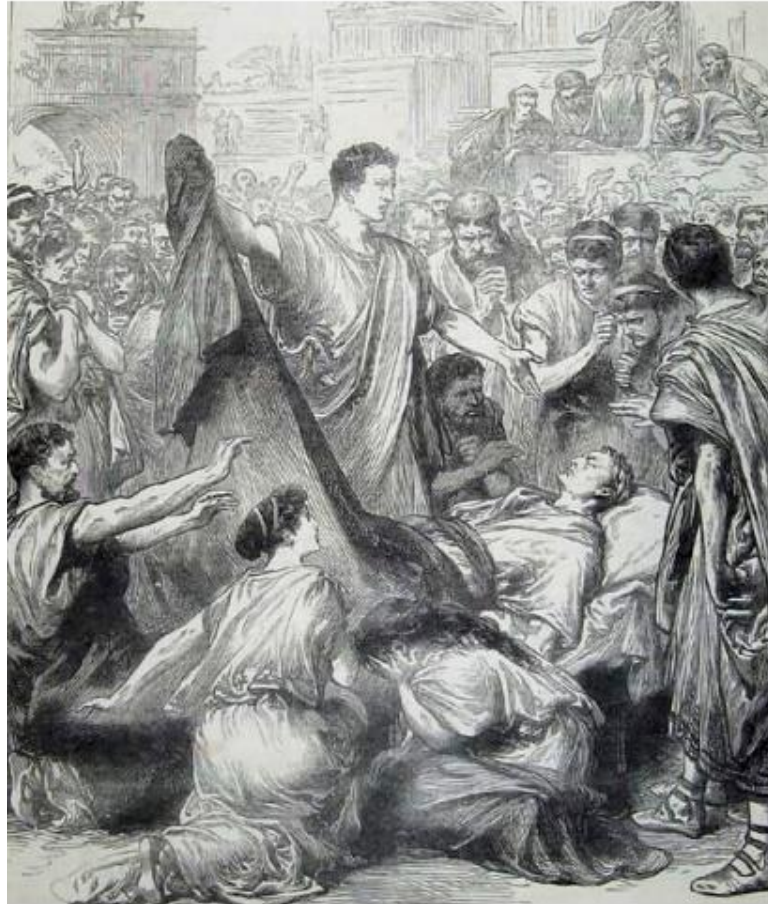
Görsel 2.2. *Sihirli Fülüt Oyunu Sahne Tasarımı*

Kaynak: <http://www.perspectiv-online.org/media/route/german/meiningen-gross.jpg>

Meiningen sahne kompozisyonunun içerisinde simetrik olmaya başlayan görüntüden rahatsız olmuş, bundan mutlaka kaçınılması gerektiğini dile getirmiş ve asla sahnenin merkezine dekor parçası yerleştirilmemesi gerektiğini savunmuştur. Yanılsama için dekorda çoğunlukla boyalı bez panolardan oluşan ve simetri kaygısı taşıyan eski anlayışın yerine asimetrik düzeni getirmiştir(Bknz. Görsel 2.2). Sahnede doğaya ait öğeleri ve görüntüleri yaşama ait olan dekor elemanları ile birlikte kullandığı gibi asimetrik düzen ile de yerleştirmiştir. Yaşama ait olan görüntülerin kullanılması, oyuncuların yaşamdan bir kesit sunarmışçasına gerçekçi oyunlar oynamasını sağlamıştır.

Dip panolarıyla, perspektifle oynanarak kurduğu dekor ve sahnenin tüm diğer öğeleriyle tiyatro dışındaki gerçek yaşamın bir uzantısını oluşturmaya çalışmıştır. Bu sahnede kurgulanan yaşamın gerçek yaşamdan bir kesit olduğu yanılsamasını desteklemek için bir vazgeçilmezdir (Nutku, 1985, s.316). Aynı zamanda Meiningen' in sahnenin tasarımında kullandığı tüm elemanların bu denli gerçekçi olması, onun oyun metninden sonuna kadar etkilenecek tasarımlarını metine uygun olarak gerçekleştirdiğinin bir göstergesidir.

Ayrıca Meiningen'e göre oyuncu da sahnenin tasarım sürecinde büyük öneme sahiptir. Aliyazıcıoğlu bu konuya değinirken “aktörün sahnedeki konumu ile boyalı dekorların ilişkisi gözetilmeli ve suflör kutusundan eşit uzaklıkta ayakta iki aktör asla olmamalıdır. Aktörü sahnede kullanırken de asimetrik düzeni kırmaya çalışan Meiningen, aktarmak istediklerinin sahnede, her zaman grafiksel açıdan bir değere ve oluşturduğu imgenin etkileyici bir görselliğe de sahip olmasını ister. Ve son olarak sadece sahnenin yatay alanı değil, sahnenin diğer alanları da örneğin sahnenin üstü ve proscenium“u maskeleyen dış düzenlemeler de kullanılmalıdır. Çerçeve sahnenin içini üç boyutlu bir tablo gibi üst alanına kadar tüm dekor öğelerini kullanan Dük, yatay, dikey ve derinlik açısından dengeli ve yoğun bir mekân kurgulamaktadır. (Görsel 2.3)Bunu sahne zemininde monotonluğu kırmak üzere katmanlar kullanarak başarmıştır” ifadelerini kullanmaktadır (Aliyazıcıoğlu, 2011 s. 47).



Görsel 2.3. *Julius Caesar*, 1874

Kaynak: http://umiamitheaterhistory2.blogspot.com.tr/2015_09_01_archive.html



Görsel 2.4. *William Tell Oyunu Sahne Tasarımı*

Kaynak: www.meiningermuseen.de

Oyunun dramatik eylemini hareketini durmaksızın devam ettiren organik bir bütün olarak değerlendiren yönetmen, sahnedeki hareketi, oyuncuların eyleminde, asimetrik yerleşiminde, farklı yüksekliklerde kurguladığı sahne zemininde ve derinliğindeki başarılı yerleşiminde sağlamıştır. Tüm dekor elemanları içerisinde en çok hareket eden öge olarak oyuncunun sahnedeki duruşuna dikkat etmiştir. Meiningen bununla birlikte seyirciyi görmezden gelmiştir. Burada amaç, seyirciyi kendisinin içinde bulunmadığı bir yaşama tanık konumuna getirmek ve sahnede yarattıkları yanılsamayı yaşamın sahnenin ötesinde de sürdüğü fikrini pekiştirmektir (Aliyazıcıoğlu, 2011, s. 49). İlk modern yönetmen olarak kabul edilen Saxe - Meiningen Dükü özellikle oyuncu ve dekor ilişkisine dair yenilikçi fikirleriyle, asimetrik sahne düzeni uygulamalarıyla ve gerçekçi sahne araçlarını kullanmasıyla ve takım oyunculuğuna olan inancıyla kendisinden sonra gelecek yönetmenlere (A. Antoine, Otto Brahm, K. Stanislavski) model oluşturmuştur(Sezgin, 2009, s.40).

2.2.Andre Antoine' in Yaklaşımı

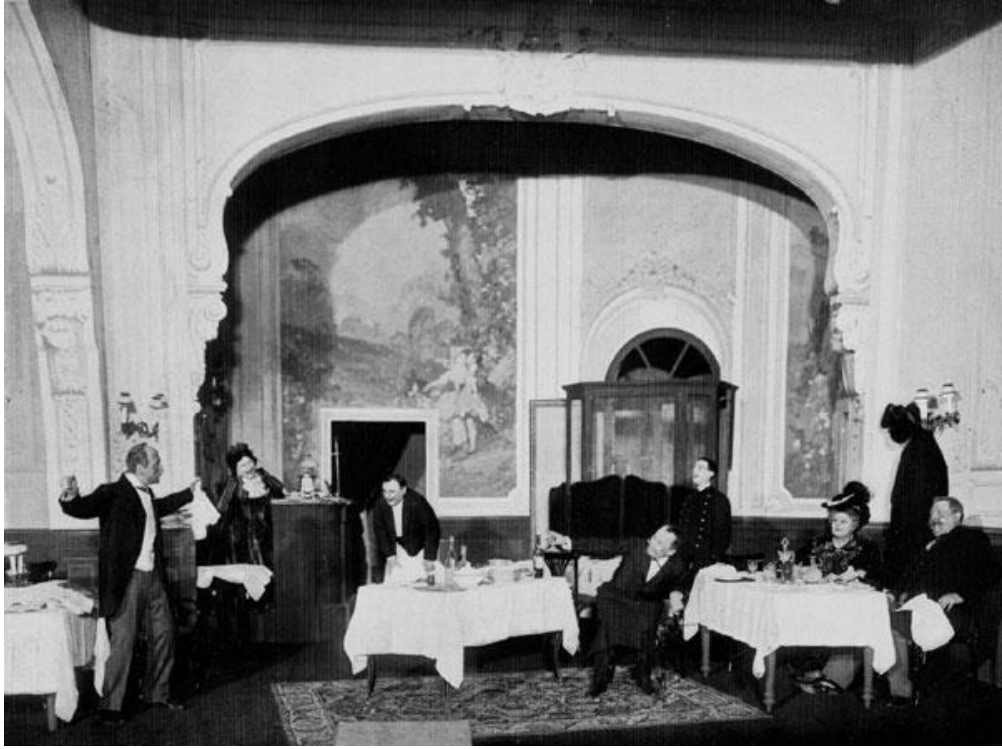
Yönetmen kavramının gelişmesine öncülük etmiş önemli yönetmenlerden birisi de, Fransız tiyatrocusu André Antoine'dur. Sezgin'e göre

“Natüralizmden oldukça fazla etkilenen sanatçı naturalist sanat anlayışını sahneye taşıyan önemli yönetmenlerden birisi olmuştur. Dekorun asal işlevi, yaşamdan bir kesit izleme duygusunu vermelidir. Sahnede gösterilen mekân gerçeğe uygun olmalıdır. Ona göre gerçek olanın sahnede yeniden oluşturulması gerekir. Sahne düzenlemeleri çekici olmaktan çok, çevreyle insan arasındaki etkileşimi açığa çıkaracak ortamları yaratmalıdır. Sahneye

koyucunun, oyun yazarının savunucusu olması gerektiği fikrini ortaya atmıştır. Oyunlarında yazara ve metne bağlı kalmayı tercih eden André Antoine' e göre hareket oyuncunun en güçlü anlatım aracıdır. Özellikle Saxe Meiningen Dükü'nün uyguladığı bir teknikten, seyirciye sırtını dönerek de bir oyuncunun oynayabileceği fikrinden etkilenmiştir. Sahne ile seyirci arasına dördüncü duvarı koyma fikrini bu savdan yola çıkarak ortaya atmıştır(Sezgin, 2009, s.40).”

Oyuncu seyircinin etkisi altında kalmamalı, seyircinin heyecanını, beğenip beğenmeyişini görmezlikten gelmeliydi; yani sahnenin seyirciye açılan ağzını saydam bir duvar varsaymalıydı. Bu saydam duvara Dördüncü Duvar denilirdi

Yönetmen Antoine boş sahnenin oyuncuyu birtakım kalıplaşmış hareketlere ittiğini düşünerek oyunu hazırlamaya dekordan başlamıştır. Sahnede gerçek ve üç boyutlu eşyalar kullanmış ve salonun bütünüyle karartılmasının yanı sıra, sahnede ışık gölge oyunları yapmaya başlamıştır.



Görsel 2.5. *Vieille Renomme*, 1906

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1900s-1.html>

Antoine' e göre eylemden önce her zaman çevre gelmiştir. Yönetmene göre eylem ve diyalog için dekor ve sahne tasarımı öncelikli olmuş, bu yüzden dekor ve ışık tasarımının titizlikle yapılması gerektiğini savunmuştur.

2.3.Adolphe Appia'nın Yaklaşımı

Meiningen Dükü'nün oyun alanının zemininde yarattığı hareketliliğin ve Antoine'nin gerçekçi dekorlarının ardından Appia'nın üç boyutlu simgesel dekor içinde konumlandığı oyuncuyu seyirciye yaklaştırma düşüncesiyle, oyun yeri ile seyir yeri arasında kesintisiz bir görüş açısı yaratmak isteği İtalyan Çerçeve Sahne'yi kaldıran bir eyleme dönüşmüştür. Appia kendinden önceki yönetmenlerin yanlısına oluşturma ve seyirciyi oyuncudan uzaklaştırmayı amaçlayan tasarımlarının aksine, oyun yeri ile seyir yerini olabildiğince yakınlaştırmaya çalışmıştır. Appia bu müdahalesi ile sahneleme gereksinimi ile tiyatro mimarisine yapılacak müdahalelerin de ilk adımını atmıştır.



Görsel 2.6. *Festspielhaus Sahnesi, Hellerau*

Kaynak: www.joelevasseur.com

Candan'a göre "Appia, sahnede gerçek bir mekân yaratımı yerine, sahne tasarımının ağırlık noktasını teatral uzamın ışık, hareket ve renk aracılığıyla biçimlendirilmesi fikri üzerine oluşturmaktadır. Ona göre uzam, dramın eylemine uymalı, onu simgeleştirmeli, hatta devingenliğine katılmalıdır. Appia'nın burada tasarım düşüncesinin başlangıcı olarak yorumlanan uzam, modernleşme ile birlikte kendini hissettirmeye başlayan seyirciyi de kapsayan mekânsal deneyimin de başlangıcı sayılabilir (Candan, 2003, s.17).

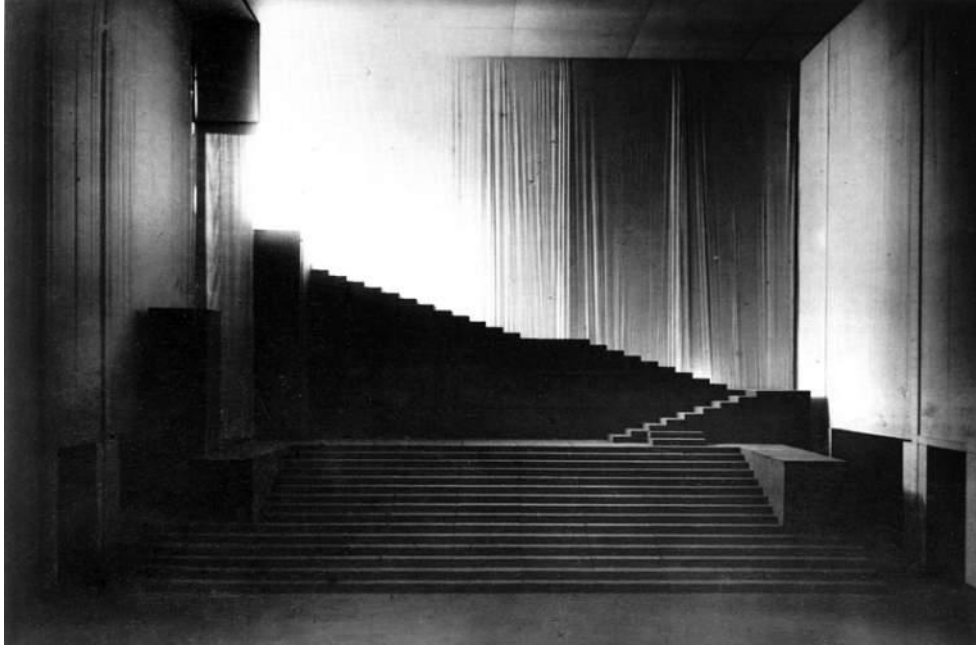
Temel, Appia' nın sahne anlayışı içerisinde oyuncuyu ele alırken, “Sahneleme olgusu bütün sanatların birleşiminden doğar, ama bu çeşitli sanatsal ifade araçlarının arasında hiyerarşik bir ilişki bulunur; söz konusu hiyerarşinin başında yer alması gereken kişi de oyuncudur. Oyuncusuz tiyatro olamayacağı gibi, sahne uzamını belirleyen de onun hareketleridir” ifadelerini kullanmaktadır(Temel, 2010, s.53). Appia “Oyuncu, Mekân, Işık, Resim” isimli eserinde;

“Sahneleme etkenlerinden birincisi oyuncudur. Oyuncu, eylemi taşıyan kişidir. O olmadan eylem, dolayısıyla drama, söz konusu olamaz. İlk bakışta her şeyin öncelik sıralamasında birinci konumda bulunan bu öğeye göre düzenlenmesi gerektiği düşünülebilir. Ancak, insan vücudu canlı, devinimli ve plastiktir, üç boyutludur. Bu nedenle, mekân ve mekânı belirleyen şeyler burada göz önüne alınmalıdır.”

ifadelerini kullanmaktadır (Appia, 1996, s.43).

Aynı zamanda tiyatronun öğeleri, organik bir birlik içinde aynı amaca yönelik olmaktan çok, birbirleri içinde eriyerek bir bütünü yaratmalıdırlar. Appia' ya göre, bir dramatik ifade aracıdır ışık ve görüntünün ardında gizlenen derin niteliği müzikle birlikte yalnızca o verebilir; her ikisi de oyunda etken ve devingen olmalı, sahneyi canlı kılmalıdırlar(Temel, 2010, s.53).

1911 yılında Hellerau şehrinde Appia' nın fikirlerine uygun olarak modern bir tiyatro binası yapılmıştır. Yapı amfityatro ile bütünüyle uyumlu, kapanmış bir mekânın içinde açık bir sahne görünümündedir. Candan bu yapıdan bahsederken “Appia' nın fikirleri ile biçimlenen bu yapı, seyirci ile oyun alanı arasındaki ayrımı en aza indirgeyecek biçimde tasarlanmıştır. Seyir alanı amfityatro tipinde, hareketli ve sahnelenen gösteriye uygun olarak değiştirilebilir özelliktedir. Ampuller, kumaştan yapılmış tavan ve duvarlardaki ışık oluklarının arkasına gizlenmiştir ve hem oyun hem de seyir alanını aydınlatmak üzere yerleştirilmiştir(Candan, 2003, s.13).(Görsel 2.6)



Görsel 2.7. *Orpheus, 1913. Hellerau*

Kaynak: <http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/>

Appia, Wagner' in sanatların birleştirilmesi (bütünsel sanat yapıtı) düşüncesine, bireşimci tiyatro görüşüyle karşı çıkarak, zamansal sanat olarak yazın (şiiir, drama) ve müzik ile mekânsal sanat olarak resim, heykel ve mimarinin bireşimini öngörmekte ve canlı oyuncuyu bu bireşimin kaynaştırıcı ögesi olarak almaktadır. Özellikle burada ışıklama yönteminin ve sahne tasarımının sanatsal önemini vurgulayarak, “ritmik sahne” anlayışını getiren Appia, böylece “tiyatro reformu” içindeki asal yerini de almış olmaktadır (Appia, 1996, s.42).

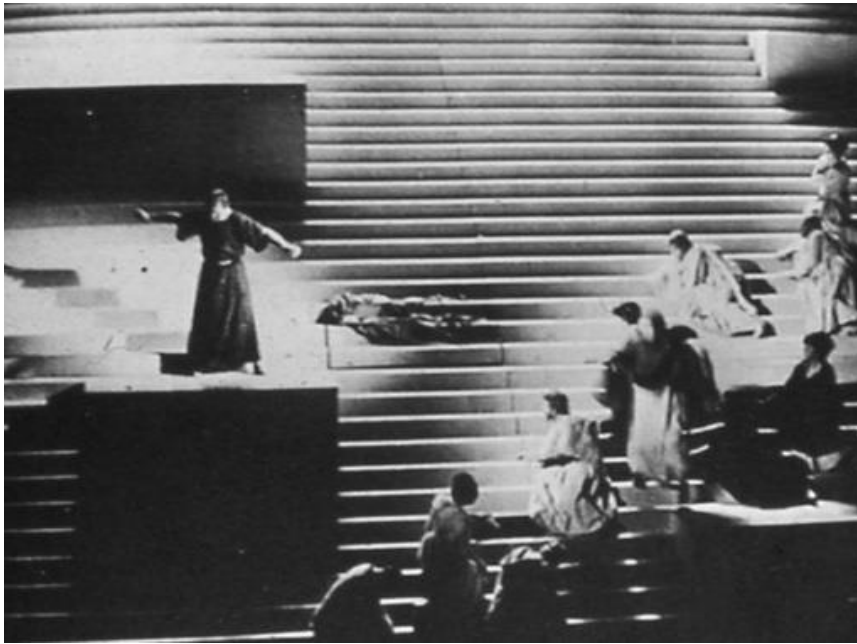
Appia' ya göre, sahne ile izleyici yeri arasındaki keskin ayırım kimi zaman gerekli olabilmekle birlikte ölçüt olarak da görülmemelidir. Artık yapılması gereken alışık olunan düzenin yerini, drama sanatıyla ilgili daha özgür bir anlayışa bırakması gerektiğidir. Bu kaçınılmaz bir sonuçtur (Appia, 1996, s.42). Appia' nın bu bakış açısı çerçeve sahneyi kaldırmakla birlikte tiyatro mimarisine yönetmenin ilk müdahalesi olarak da görülmelidir.

Appia yazar ve yönetmenin hayal gücünün oyun metninden ilham almasına rağmen, sahne konseptinin ana kaynağı olmaması gerektiğini söylemektedir. Appia' ya göre sahneleme, oyun yazarının yalnızca zamana yansıtılabildiğini mekâna yansıtma sanatıdır ve bu nedenle sahnenin tasarımını bütüncül olarak etkilememesi gerekmektedir.

Appia sahnede her ne kadar uyum istese de sonuç olarak sahne sunumunun çatışan üç öğeyi içerdiği fikrine varır. Bu öğeler; devinen üç boyutlu oyuncu, düşey tasarım ve ufuksal zemindir. Bunların içerisinde bütünlüğü bozan en önemli öğe ise; iki boyutlu dekordur(Brockett, 2000, s.508). Üç boyutlu oyuncu ile iki boyutlu mekân arasında oluşan uyumsuzluktan etkilenen Appia, bu durumu güzel bir fon değil çevre yaratarak çözmeye çalışır.

Appia' ya göre dekor, hayatın taklidine yaslanmamalı, bunun yerine her dram kendine özgü kendi sahnelemesine karar vermeliydi. Tasarım böylece ilhamını ne konvansiyondan ne de hayatın kendisinden alacaktı, onun tek ilham kaynağı oyunun kendisi olacaktı. Bunun başarılabilmesi için klasik dekorun yerini ışıkla boyanabilen bir mekân almalıydı. Bu sayede müziğin de dekorla ilişkiye geçmesi mümkün olacak, oyuncu bu mekânda yaşamı sağlayabilecektir. Doğalcı ayrıntıların yerine, dikkati oyuncunun jestleri üzerinde toplayacak ve dramatik gerilimi çıplak bir biçimde dışa vurabilecek basit bir dekor gereklidir (Boyacıoğlu, 2004, s.207). Çerçeve sahneyi kaldırmak istemesinin altında da oyuncunun görünürlüğünü artırma, seyirciyi oyuna yaklaştırma ve seyirciyi oyun atmosferine katma düşüncesi yatmaktadır.

Ayrıca Appia kullanılmaya başlayan elektrik ile dramatik ışık yaratmayı başarmıştır. Ona göre sahnedeki üç boyutluluğu ortaya çıkarmak için, ışığın çok çeşitli yön ve açılardan gelmesi ve hareket değiştikçe ışığın da değişmesi gerekmektedir.



Görsel 2.8. *Orpheus, 1913. Hellerau*

Kaynak: <http://decibelmanagement.com/the-set-designs-of-adolphe-appia/>

Appia sahne tasarımı ışık kullanımı ile ilgili olarak aşağıdaki ifadeleri kullanmaktadır:

“Sahnemiz belirsiz ve karanlık bir mekândır. Kesin olan, önce burada bir şeyler görmemiz gerektiğidir. Işık da, bir oyunda oyuncunun sahnede bulunması gibi temel koşullardan biridir. Işık da oyuncu gibi etkin olmalıdır. Işığın da drama sanatının temel bir anlatım aracı konumuna getirmek için, onu sıralamada kendisinden önce gelen oyuncunun, daha doğrusu oyuncunun dramatik-plastik anlatımının hizmetine vermek gerekir(Appia, 1996, s.42).”

Teknolojik bağlam içerisinde bakıldığında Appia sahnede ışığı çok etkin bir şekilde kullanmıştır. Sahne tasarımı ışık panelleri kullanarak çeşitli kısımlarının isteğe göre karartılabildiği ve sahnede lambaların parlaklık şiddetinin tamamen karanlıktan ışıldayan parlaklığa kadar çeşitlenebildiği esnek bir mekân yaratmıştır.

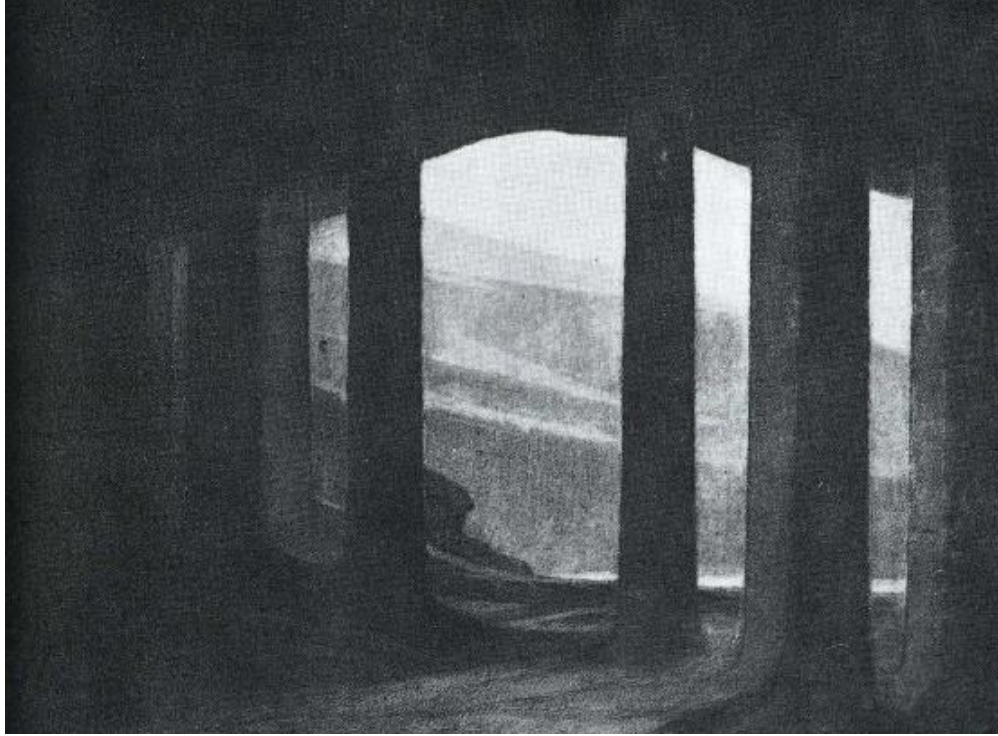


Görsel 2.9. Orfeo, 1912

Kaynak: <http://www.estanbul.com/tiyatroya-dair-137289-2.html>

Şener'e göre Appia, sadelikle birlikte dekorlarını mekân, hacim ve kitle açılarından ele almış, platformlar, merdivenler, rampaları kullanarak dekor ile zemini birbirine bağlamıştır. Ayrıntı ve süsten arındırdığı sütun ve duvarları üçboyutlu hazırlayarak oyuncunun yatay ve dikey olarak hareketine de olanak sağlamış olur(Şener, 1998, s.233). Ayrıca Appia sahnede gerçeklik ve yanılsama değil sahne atmosferinin yaratılması

gerektiğine inanarak, “Sahnede bir orman yaratmak için resmi yapılmamalı, yerine karakterin içinde bulunduğu durumu aktarmaya yardım edecek bir atmosfer yaratılmalıdır. Önemli olan orman illüzyonunu yaratmak değil, bir orman atmosferi yaratmaktır çünkü sahne illüzyonu oyuncunun yaşayan varlığıdır(Nutku, 2000, s.16).



Görsel 2.10. *Parsifal, 1896*

Kaynak: <http://picsify.net/p/Appia>

Ergüven’ e göre Appia ile birlikte, yüzyılın başında köktenci bir tutumla hiçbir konuda ödün vermeyen sahne tasarımı, kurgusal mekâna ilişkin bilinç niteliğinin oluşumunda düpedüz çığır açmıştır(Ergüven, 2002, s.277). İlerleyen zaman dilimlerinde dışavurumcu tiyatro hareketinin ve kalabalık sahne düzenlemelerine yer veren yönetmen Max Reinhardt da yapımlarında basamakları kullanmıştır. “Ritmik uzamlar’ ın, ilerleyen yıllarda gelişen Bauhaus akımının kübist sahne tasarımlarına öncülük ettiği de söylenebilir (Candan, 2003, s.15)

2.4.Vselovod Meyerhold’ un Yaklaşımı

Kuruyazıcı’ ya göre Meyerhold, perdeyi, ön sahneyi kaldırarak oyunu seyircinin içine kadar getiren, seyir yeriyle oyun yerinin, oyuncuyla müziğin, kostümle dekorun, oyunla tiyatro yapısının arasında doğrudan ilişkiler kurmaya çalışarak sahnede devrim yaratacak yeniliklere imza atan bir yönetmendir(Kuruyazıcı, 2003, s.80). Mekânda

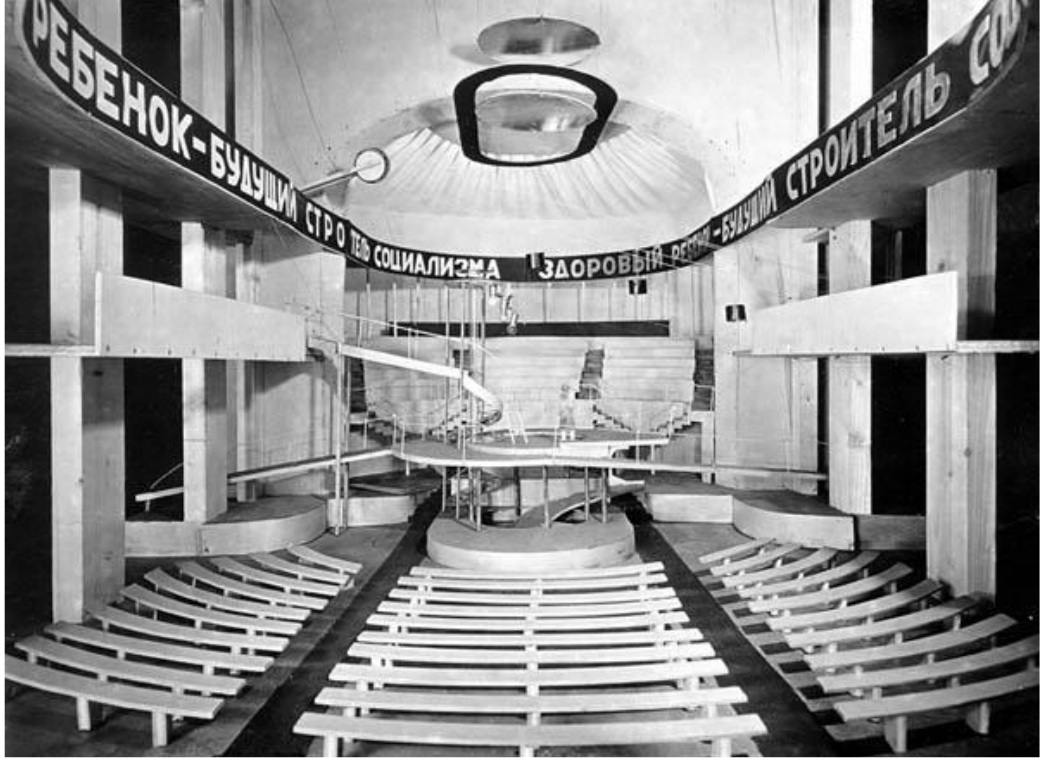
uygulamak istediđi ise seyirci için dođal perspektifi kıran büyük boy malzemeler ve oyun alanı ile seyir yerini yakınlařtıran düzenlemelerdir. Bununla birlikte gerçekçi dekor anlayışı yerine stilizasyona konstrüktivist-fütürist anlayıřa yönelmiřtir. Dördüncü duvar anlayışını yıkmıřtır(Temel, 2010, s.54).

Aliyazıcıođlu, Meyerhold' un sahne tasarımına etki eden faktörleri ele alırken řu ifadeleri kullanmaktadır:

“Meyerhold'a göre gerek dramatik gerekse teknik olarak gösterimin yalnızca oyuncuların ve sahne tekniđinin çabalarıyla deđil, aynı zamanda seyircilerin de emeđi geçerek yapılması gerekir, bunu yapabilmek için de yönetmenin bütün gücünü devreye sokması gerekmektedir. Ona göre, sahneye gelen eserdeki en büyük düzeltmeyi seyirci yapacaktır. Oyun yazarı ve yönetmenin gösterimden önce yaptıđı “ön çalıřma”dır, sonrasında oyun, oyuncu ve seyircinin birlikte ortak yürütecekleri bir çalıřma ile tamamlanacaktır. Bunun başarılı olabilmesi için oyun ve yazarın ön çalıřma sırasında iyi bir zemin hazırlamıř olması gerekir; oyuncu ve seyirci bir anlamda onlardan temel çatıyı almıřlardır ama bu çatının sıkılaması, dar gelmemesi, aksine uyum yaratması gerekir. Bu noktada Meyerhold, birlikte yürütülen ve seyircinin düzeltmesiyle varılacak nokta için düzelticilerin sayısının özellikle kalabalık olması gerektiđini söyler böylece düzeltmeler kitlelere mal edilebilecektir. Meyerhold' un kalabalıklara seslenebilecekleri bir tiyatro yapısına bu nedenle gereksinim duyar(Aliyazıcıođlu, 2011, s.68).”

Aynı zamanda tiyatroda yalnızca oyuncu ile izleyicilerin ortak çaba gösterecekleri bir gösterim gerçekleştirilebileceklerini savunan Meyerhold, bunun için de çerçeve sahnenin kesin olarak ortadan kaldırılması gerektiđini savunmakta ve yalnızca bu koşul altında gösterimin dinamik bir hale sokulabileceđini dile getirmektedir.

Candan, Meyerhold' un tiyatrosunu, “Seyirciyi tek düze bir bakıř açısına bađlı kalmaktan kurtarmak için sahne salon ayırımını yok edici uzlařımlara, özellikle Uzakdođu tiyatrosundan ödünç alınmıř “hanamichi” gibi seyircinin içinden geçen sahne yolu (Görsel 2.11) benzeri mimari buluřlara yer vermiřtir.” ifadeleriyle tanımlamıřtır(Candan, 2003, s.42).

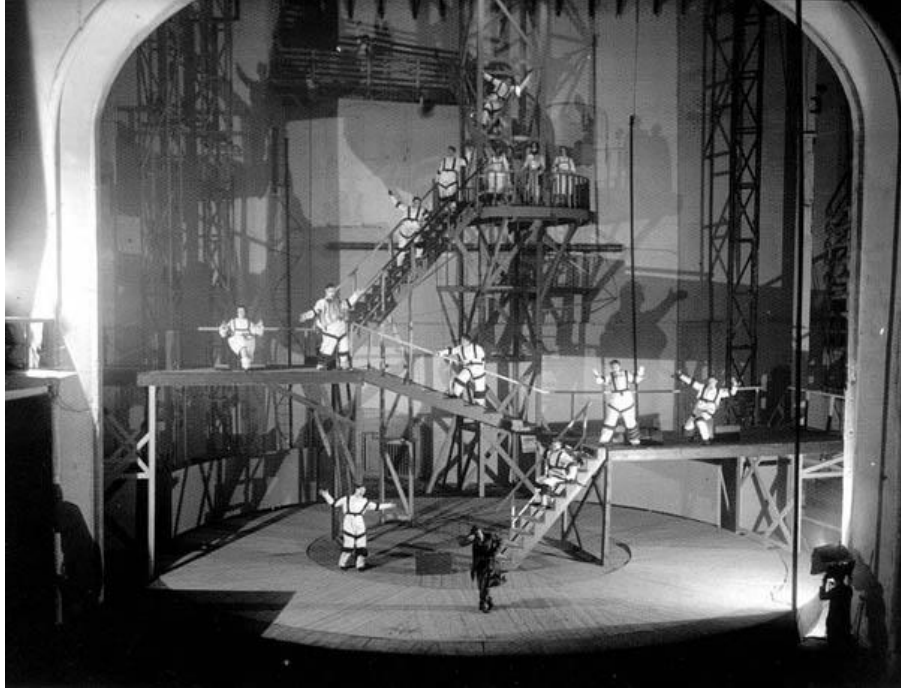


Görsel 2.11. *Bir Bebek İstiyorum, 1920*

Kaynak: *Ali Berktaş, Tiyatro-Devrim ve Meyerhold, 1997*

Meyerhold tiyatrosunun önemli dayanak noktalarından biri haline gelen sahne uzamında gerçekleştirdiği *yapımcılık* (konstrüktivizm) sahneyi, klasik gerçekçi anlayışın tüm ayrıntılarından arındırmış, oyun ve seyir alanları arasındaki perde, rampa, proscenium portalı, yan kulisler gibi öğelerden vazgeçerek tüm oyun sürecinde aynı kalan, ancak birkaç gereçle değişiklikler yansıtan boş bir uzama dönüştürmüştü. Buna karşılık sahne üzerinde yer alan bir takım yükseltiler, merdivenler, kemerler, geçitler, asansörler, vinçler, hareket eden duvarlar, gizli kapaklar, oyuna gereken hareketliliği sağlamıştı(Candan, 2003, s.42).(Görsel 2.12)

Meyerhold ayrıca, kitlesel tiyatroya yönelmiş, fabrikalarda, meydanlarda temsiller vermiştir. Sahneyi arıtarak, iskelelerden, yükselen alçalan, dönen kayan yüzeylerden ve izleyicinin içine uzanan oyun alanlarından oluşan konstrüktivist bir sahne tasarımı anlayışını benimsemiştir. İzleyiciyi her yönden kuşatacak bir hareket bütünlüğü sağlayan “çevresel sahne düzeni” anlayışını getirmiştir. Dekor parçaları yerine metal konstrüksiyonlar, ip merdivenler, kızaklar, iskeleler kullanmayı tercih etmiştir. (Görsel 2.13)



Görsel 2.12. *Les Aubes*, 1920

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Konstrüktivist anlayışla çağın makineleşmesini hissettirmiş ve sahneyi adeta bir yapı iskelesi haline dönüştürmüştür. İzleyicileri de sahneye dâhil etmiş, oyuncuların seyir yeri koltukları arasından sahneye sıçramalarına imkân verecek şekilde sahneyi ele almıştır (Temel, 2010 s.54). Meyerhold' un bu anlayışı izleyici açısından sahnenin deneyimlenmesi noktasında çığır açmıştır.



Görsel 2.13. *Le Cocu Magnifique*, 1922

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Baltacıođlu'na gre Meyerhold, yanılısamaya sebep olacak dekor gelenekçiliđinden tamamen kaçınmış, dekor simgeciliđine yönelmiştir (Baltacıođlu, 2006, s.73). Boyacıođlu'na gre ise Meyerhold, dekorda soyutluđu daha işlevselci bir yne çekerek sahnenin dođal bir ortam deđil, tiyatro amacıyla kurulmuş yapma bir dzen olduđunu açıkça belirtmek iin, vida ve ivileri gizlenmemiş dekor đelerini kullanmıştır(Boyacıođlu, 2004, s.208).

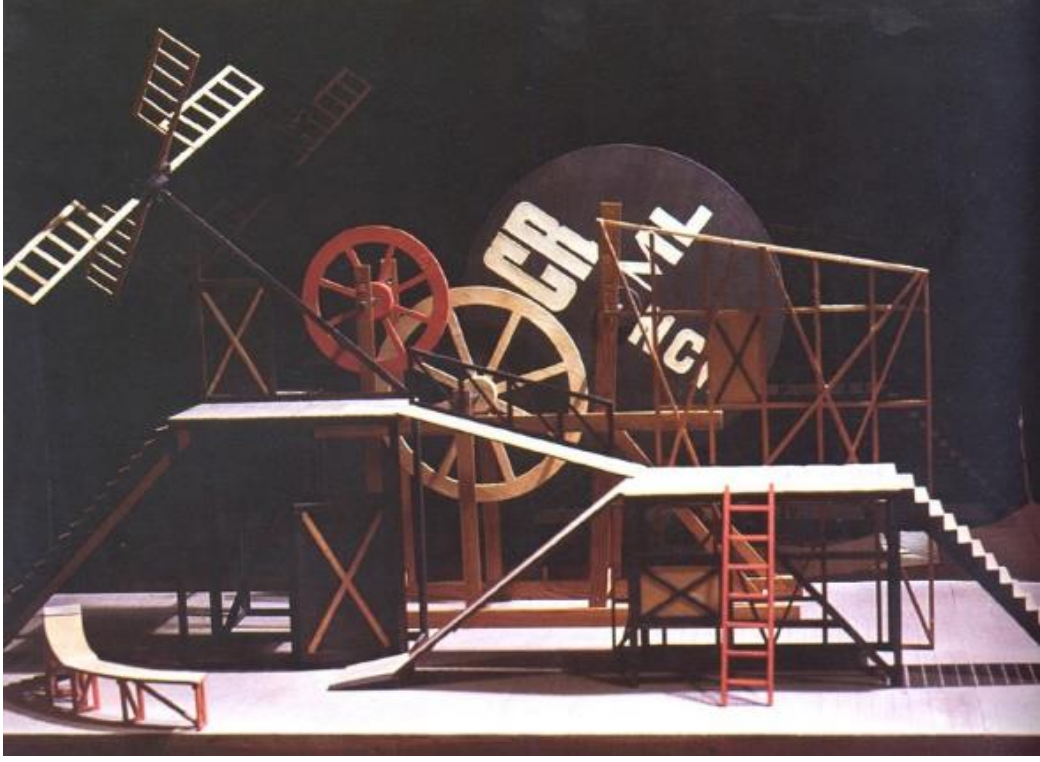


Grsel 2.14. *Les Aubes*, 1920

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Meyerhold sahne tasarımlarında bazı ilk denemelere de ter vermiş ve kendisinden sonraki ynetmenlere ilham kaynađı olmuştur. Aliyazıcıođlu bu durumu şöyle ifade etmektedir; “Meyerhold sahne tasarımlarını, bir mekanizmanın iyapısı gibi kurgulamış, sistemin işleyişini gstermiş ve sistemden bir para ıkarırsa kecekmiş gibi bir izlenim yaratmıştır. Bu tasarım kullanımıyla yeni bir dnemin bařlangıcı olmanın yanında perspektifle ilgili yeni sylemlerin de geliřtirilmesine ilham vermiştir. Bu zamana kadar sahne her ne kadar  boyutlu bir mekn olarak kurgulansa da tek bir merkezi nokta

üzerine yönelen perspektif bir bakış söz konusudur. Fakat burada Meyerhold ilk defa çok bakışlı bir konstrüksiyon inşa etmiş ve bu yapıyla seyirciye hem cepheden hem de diğer açılardan farklı görsel anlamlar sunmuştur(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.72).”



Görsel 2.15. *Le Cocu Magnifique*, 1922

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Meyerhold metni birebir sahneye aktarılan bir öge olarak ele almadığı gibi kullanım şekli de sahne diline özgüdür. Bununla birlikte Meyerhold, oyuncuyu iki boyutlu sahne sınırlamalarından kurtarmak istemiştir. İlk olarak rampı kaldırarak oyun yeri ile izleyici yerini buluşturmuş, oyuncuyu dekor olmaktan kurtarıp, kutu sahne formunun dışına taşıyarak onun için doğal heykelsi bir plastik içerisinde üç boyutlu bir mekân oluşturmuştur. Bu şekilde oyuncu, karmaşık tiyatro sahnesi içinde kaybolmayıp, sadeliğe ulaşan sahnelerde hiçbir şeye bağımlı olmaksızın oyunculuğunu gösterime sunabilecektir(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.74).



Görsel 2.16. *Akıldan Bela, 1928*

Kaynak: *Ali Berktaş, Tiyatro-Devrim ve Meyerhold, 1997*

Sonuç olarak, Meyerhold yaptığı sıra dışı değişikliklerle diğer öncü yönetmenleri etkilemiştir. Meyerhold hiçbir zaman iyi bir oyun sahneleyerek ön plana çıkmak istememiş, daha derinlerden seyirciyi yakalamak ve üretime katmak istemiştir. Bu bağlamda kutu sahnenin dışına taşarak seyircinin alanına ulaşan, onunla üretilen bir eser ortaya koymayı hedeflemiştir. Oyun alanı artık sınırları belli olan ve seyredilen bir resim çerçevesi, dekor ve oyuncu ise artık sadece üç boyutlu bir öge değildir. Meyerhold ile tiyatro artık eskisi gibi seyirlik bir gösteri olmaktan çıkmış, deneyimlenmesi gereken bir duruma dönüşmüştür.

2.5. Antonin Artaud' un Yaklaşımı

Çağdaş yönetmenler arasında anılan Antonin Artaud, tiyatro mimarisinin içerisine sıkışıp kalınan tek tip ilişkiden vazgeçilmesi gerektiğini savunmuş ve yaratılan illüzyon adına feda edilen seyirci deneyimini tekrar yaratabilmek için tiyatroyu kireçle sıvanmış bir mekana dönüştürmek istemiştir (Artaud, 1993, s.85)

Artaud tiyatronun ilk çıkışındaki gibi ritüelikle ifade biçimine dönmesi gerektiğini düşünerek “Vahşet Tiyatrosu’nu oluşturmuş ve bununla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır;

“Çağdaş tiyatronun yaşamın gerçekliğinden koparılmış olması nedeniyle, tiyatro yeniden özünde yer alan canlılığa kavuşmalıdır. Yani, tiyatro bir oyun değil, hem izleyici hem oyuncu için gerçek bir yaşantı haline gelebilmelidir. Bunun yolu da ilkel büyü ritüellerine, insanın içindeki gizli güçlere ulaşmaktan geçer. Ritüellerin asal niteliğini taşıyan tiyatro, acılı bir yaşantı olup, paylaşana da acı çektireceği için Vahşet Tiyatrosu'dur(Birkiye, 2007 s.75).”

Artaud'a göre tiyatro uzamı, evrende, dünyada karışık biçimde bulunan göstergelerin, belirli bir uzam çevresinde ve sistematik bir biçimde düzenlenmesidir ve tiyatro bu düzene sokulan göstergelerin hiyerarşisinden doğmaktadır(Çamurdan, 1996, s.24). Artaud bu hiyerarşi içerisinde bir seferlik etkiye sahip olduğunu düşündüğü görsel dünya için iki önemli şeye ihtiyaç duyar; sahne ve oyuncu. Metni ve yazarını dışlayarak yerine sahneye koyucu olarak yönetmeni öne çıkarmasının sebebi de budur. Yönetmen için “bir tür sihir düzenleyicisi, bir kutsal ayin yöneticisi görevini” yüklemiştir(Artaud, 1992, s.52). Aliyazıcıoğlu bu durumu, “yönetmenin, masalsı ve karanlık bir gerçekliğin karşılığı olan göstergelerle seyirciye aktaracağı yaratı için asal aracı oyuncudur. Çünkü uzamda metnin bir biçimi olmalıdır ve bu diğer sanatlardaki çizgi, biçim, renkler gibi işlenmemiş nesnelere birleşmesiyle yaratılacak olanın dışında, göstergeler diliyle ilgilidir.” Sözleriyle anlatmaktadır(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.82).

Artaud'un sahne anlayışı metinden etkilenmemiştir. Çünkü Artaud için bilgi aktaran metin değildir, metin akla hitap etmektedir. Onun hedefi duyulardır, bunun için de metni değil görselliği öne çıkartmıştır.



Görsel 2.17. *Les Cenci*, 1935

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/442056519651368438/>

Yönetmenin oyun ile seyircinin bir araya getirilmesinde ikincil araç olarak sahneyi görmüş, yükseklik ve derinliklerinin farklı kurgulanması, sahnenin tüm perspektifiyle kullanılması Artaud' un ortaya attığı fikirlerdir.

Artaud, sahnelemeden, sahne dilinden, uzamın kullanımından, müzik, tasarım, ışık, maske, gereçler ve benzerlerine dek tüm öğelerin tek tek nasıl olmaları gerektiğini tanımlamıştır. Ayrıca sahne ve seyir yeri için, izleyici yerini olduğu gibi, sahneyi de ortadan kaldırılması gerektiğini söyleyerek ikisini de tek bir yere, sınırların ve engellerin olmadığı bir yere indirgenmesini ve bunun da ister istemez, eylem tiyatrosuna yol açacağını belirtmiştir(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.83).

Birkiye seyirci-oyuncu-oyun üçgeninde Artaud'u, "izleyici oyun yerinin ortasında oturur, oyun, çevresinde, arkasında, sağında, solunda, devam eder. Oyuncu kadar seyirci de kendini yaşamsal bir durum içinde bulmalıdır. Klasik tiyatro binaları yerini hangarlara, depolara, fabrikalara, alternatif mekânlara bırakmıştır" şeklinde ifade etmiştir(Birkiye, 2007, s.72).

Artaud geleceğin sahne yapısını şöyle tanımlamaktadır;

"Salonun hiç süsleme olmaksızın dört duvarla çevrildiği, seyircilerin salon ortasında çevrelerinde gelişen olayı izlemelerine imkân sağlayacak 360 derece dönebilen sandalyeler üzerinde oturduğu, gösterinin salonun dört bir yanında gerçekleştirildiği, salonun yukarısında, her bir yönde iç içe geçmeli galeriler olacak, bu sayede gösteri, mekân içinde dikine ve derinliğine tüm katlarda yayılabileceği, salon içinde klasik anlamda sahne görevi görmese de, oyunun önemli bir bölümünün gerek görüldüğü anda toparlanmasını ve kurulmasını sağlayacak merkezi bir yer bulunacağı bir yapıdır(Artaud, 1993 s.85)."

Sahneler ışığın emilmesine ve ışıkla boyanmasına hizmet edecek şekilde kireçle boyanmış bir fon üzerinde oynanmalıdır. Bununla birlikte sahnede dekora yer verilmemeli, bunun yerine hiyeroglif oyuncular, ayin kostümleri, dev mankenler, insan boyutunda müzik aletleri, amacı belirsiz nesnelere kullanılabilir. Oranları şaşırtıcı nesnelere ve büyük boyutlarda maskeler, sözsözsel imgelere eşdeğer nitelikte sahnede yerlerini almalı, her anlatımın somut yanını ısrarla vurgulamalıdır(Artaud, 1993, s.73).



Görsel 2.18. *l'Atelier dans M. de Pygmalion Cliché anonyme*

Kaynak: <http://classes.bnf.fr/rendezvous/pdf/artaud1.pdf>

Artaud çağdaş arayışlarında sahne için birincil ve ikincil öğeleri belirlemiş ve bunları belirli bir hiyerarşi ile düzenleme yoluna gitmiştir. Seyirci ile oyuncuyu birbirinden ayıran çerçeve sahnelerin yerine, devingen olan yeni düzenlemelere yer verilmiştir. Bir platformda oynama, seyircinin dört yandan izlemesi, seyircinin merkezde olduğu, aksiyonun köşelerde gerçekleştirildiği gibi yeni düzenlemeler ile birlikte tiyatro salonlarının yerine tiyatro gösterilerinin her yerde; sokakta, depoda, ambarda, hangarda v.b. gibi boş mekân olan yerlerde sergilendiği yeni denemeler başlamıştır.(Ergün, 2003, s.32).

2.6.Erwin Piscator' un Yaklaşımı

Piscator, oyunculuk, sahne estetiği ve bununla birlikte estetiğe dâhil ettiği teknoloji sayesinde kendinden sonra gelen yönetmenleri etkilemiş bir yönetmendir. Piscator sahneyi politik amaçlar için bir araç haline getirmiştir. Bu nedenle, yanılsamacı olmayan bir tiyatro anlayışına sahip olmasının yanında, tiyatronun, gerçekliği doğrudan değiştirecek insanlarla, yani izleyiciyle, canlı buluşma sağlayabilecek bir güce sahip olduğuna inanmaktadır. Sonuç olarak da seyircinin duygusundan çok aklına yönelen bir tiyatro anlayışını benimsemiştir.

Erwin Piscator'da, Artaud gibi seyirciyi bir deneyime davet etmek ve her oyun için bu deneyim ilişkilerini yeniden kurgulamak istemiş bunun için çağdaş tüm teknik donanımı da sahneye alarak, sahneyi çalışır bir makineye dönüştürmüştür(Candan, 2003, s.98).

Çalışlar (1995, s.505), Piscator'un sahne anlayışını şu şekilde dile getirmektedir;

“Piscator’ un sahneleme çalışmalarındaki amaç; “Çıplak gerçek” i yakalamaktır. Bunun içinde tiyatro yapısını, sahne dekorunu, ışıklama ve donatımını, toplumsal ekonomik ve siyasal izdüşümü, siyasal dramaturjik bir öge olarak değerlendirmiş, yeni bir sahne dili yaratmaya çalışmıştır. Onun için “teknik asla amacın kendisi olmamıştır”. Kullandığı ve kurguladığı tüm araçlar sahne mekanizmasını zenginleştirmek için değil, sahnedeki olayların tarihsel bir yan kazanmasına hizmet etmek içindir.”

Sahnelemelerinde, bu sebeple projeksiyon makinesi ve benzeri bir çok teknik malzemeyi bir anlatım aracı olarak kullanan Piscator doğrudan izleyiciye seslenen, onunla bütünleşen, onun hem duygusal hem de bilinçlenmiş bir düşünceyle tepki vermesini sağlayan kurgulara başvurur (Aliyazıcıoğlu, 2011, s.90).



Görsel 2.19. Hoppla Wir Leben, 1927

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Piscator, oyunculuk üzerine değil sahnenin teknik çözümlerine yönelmiş, sahnelemelerinde oyuncunun etkinlik ve işlevselliğini en üst düzeye çıkarma amacına uygun düşen bir sahne tekniği ve düzeni uygulamak istemiştir (Boyacıoğlu, 2004, s.208).

Kızıl Revü ve Her Şeye Rağmen adlı gösteriler, bu anlamda Piscator'un kendine özgü sahne biçimini yaratmasında ilk adımlardır. Kısa tablolarından oluşan dramatik anlatım birimlerini, film, saydam, çizim, ses kayıtları gibi çağdaş teknik belgeleme araçlarıyla eşzamanlı sunuşu, o günün seyircisi üzerinde sarsıcı bir etki de yaratmıştır (Aliyazıcıoğlu, 2011, s.92).

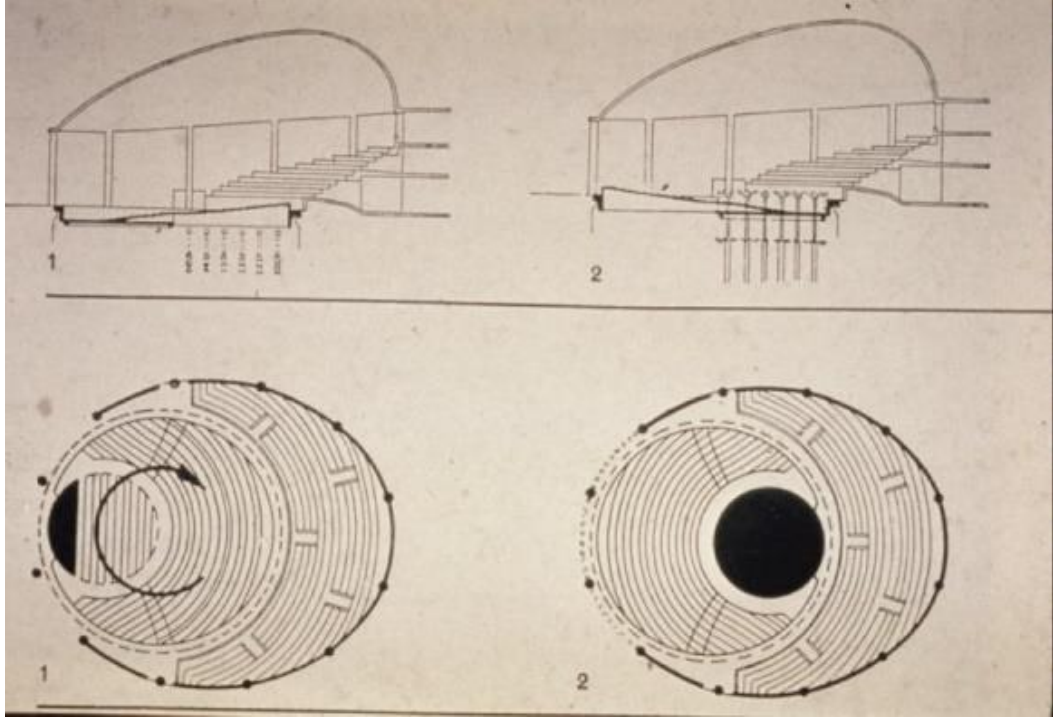


Görsel 2.20. *Her Şeye Rağmen*

Kaynak: <http://homepages.tesco.net/~theatre/tezzaland/webstuff/piscator.html#Productions>

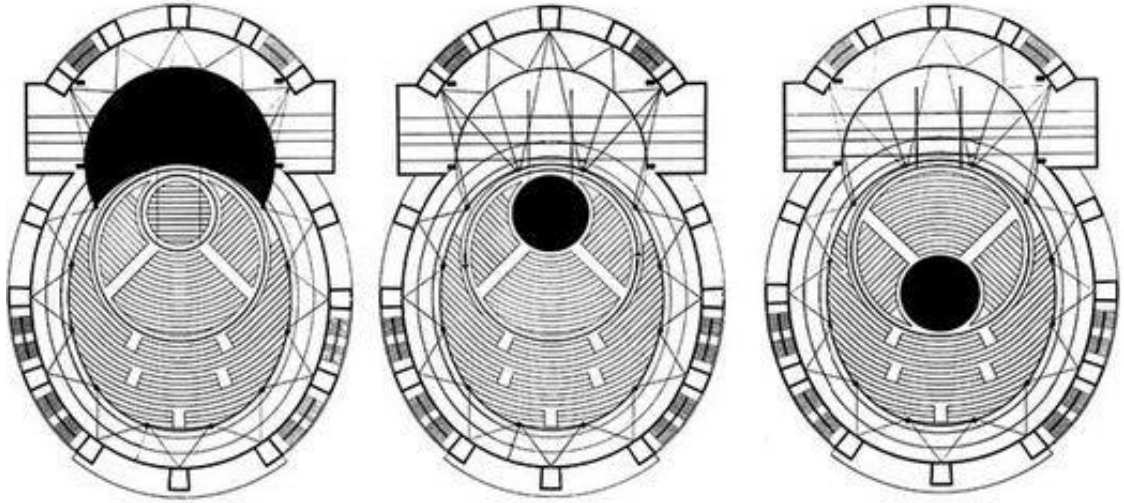
Piscator Oyun ile seyircinin bütüncüllüğünü sağlamak, izleyicinin katılımını ve etkinliğini en üst düzeye çıkartmak için amacına uygun düşen bir sahne tekniği ve düzeni uygulamak istemiştir. Bu nedenle Piscator 1927 yılında tiyatro anlayışını ve isteklerini karşılayabilecek bir tiyatro mekânı tasarlaması için Bauhaus okulunda Walter Gropius' a başvurmuştur.

Brauneck tasarlanan yapıyı anlatırken; “Walter Gropius’ un 1927’ de Piscator tiyatrosu için tasarladığı “tümel tiyatro”, çeşitlemelere olanak tanıyan, duruma göre arena, ön sahne ya da üç bölümlü derinlemesine bir sahnenin kurulabileceği, 2000 kişilik bir yapı modeliydi ve Bauhaus’ da geliştirilen tiyatro mimarisi ile ilgili tüm düşüncelerin bir bireşimi ve doruk noktasıydı.” ifadelerini kullanmıştır (Brauneck, 1993, s.118).



Şekil 2.1. Gropius'un Tiyatro Tasarımı, 1927

Kaynak: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas1009h.jpg>

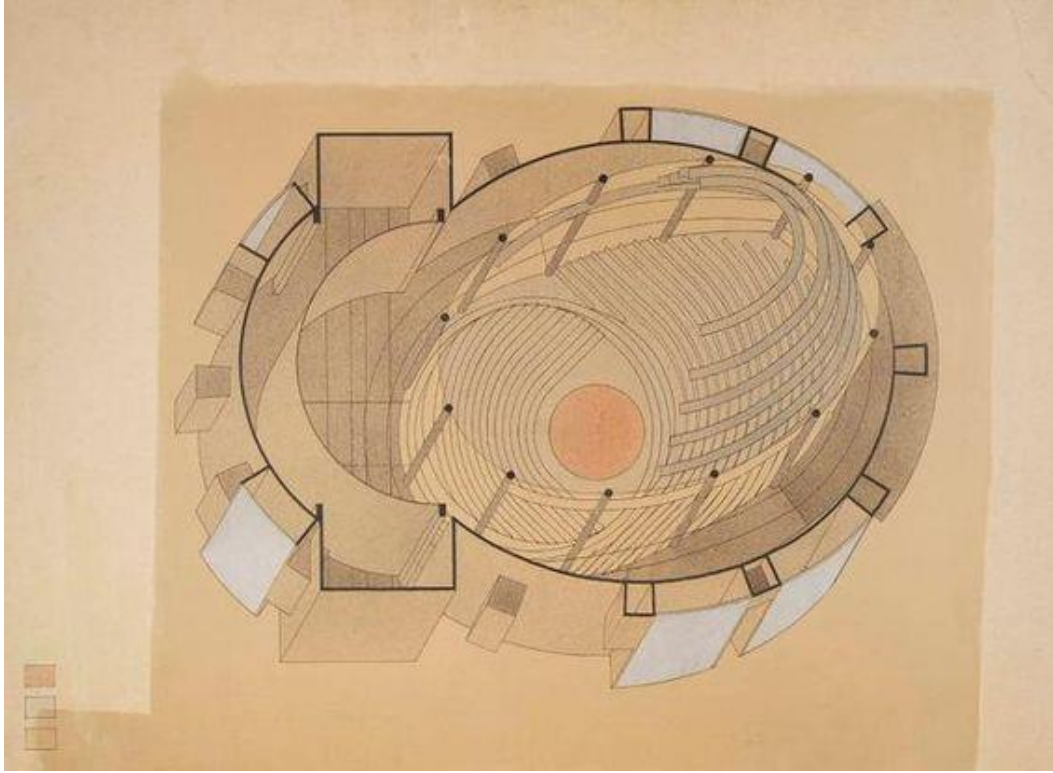


Şekil 2.2. Gropius'un Tasarladığı Sahne Değişim Düzeni, 1927

Kaynak: <http://www.theatre-architecture.eu/en/db/?theatreId=460>

Walter Gropius, Piscator için tasarladığı sahnede, elips biçimindeki seyir yerini on iki tane ince sütun çevrelemektedir. Elipsin bir ucunda bu sütunların dört tanesinin üç sahneye ayırdığı oyun yeri bulunmakta ve seyir yerini etrafıca sarmalamaktadır. İsteğe göre bu sahne çerçeve sahne olarak ya da büyük olan daire mekanik bir düzlemle merkezi çevresinde 180 derece dönebilmektedir. O zaman küçük daire seyirciyle birlikte

çevrilmekte ve arena sahneye dönüşmektedir. Bu dönüşüm oyun sırasında yapılabilmektedir.



Şekil 2.3. Gropius'un Tiyatro Tasarımı, 1927

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/405042560214215240/>

Kuruyazıcı, Gropius' un tasarımı için, “Oyun yerindeki mekanik düzenlemelere ilave olarak, çeşitli bölümlerin değişimini sağlayan projeksiyon olanağıyla da zenginleştirilmiştir. Seyir yerini çevreleyen sütunların arasına perdeler gerilerek bunlara görseller yansıtılıyordu. Böylece sinemadaki film görseli buradaki hareketle birlikte hacimli bir görsele dönüşmüş oluyordu. Gropius' un total tiyatro mimari anlayışıyla önemli bir terim olan “Dönüşken Tiyatro” ortaya çıkmaktadır(Şekil 2.3). Bu tiyatro mekânı çerçeve sahneden arena sahneye kadar çeşitli düzlemlere dönüşmektedir” ifadelerini kullanmaktadır.

Piscator ayrıca sahnenin dekorlarının tasarımında sadece bir arka plan değil aynı zamanda hareketli arka planlar kullanarak resimli sahnelerin akışkanlığını da sağlamıştır. Piscator'un burada kullandığı yürüyen bant tekniğidir ve arka plan zorluk çekilmeden değiştirilmiştir.



Görsel 2.21. *The Good Soldier Schweik*, 1928

Kaynak: <http://art-for-a-change.com/blog/2010/02/the-good-soldier-schweik.html>

2.7. Bertolt Brecht'in Yaklaşımı

Bertolt Brecht, tiyatro mimarisinde önemli bir dönüşüme sebep olmaz fakat özgün bir dram türü olarak epik dramı ve epik tasarımı yaratmıştır. Bununla birlikte Brecht, sahnelemelerinde, tiyatroyu var eden her öğeyi yabancılaştırma etmeni olarak yeniden anlamlandırarak kullanmış ve dekor öğelerini mekânı tanımlayan nesnelere olmaktan çıkarıp işlevsellik yüklemiştir (Şener, 1997, s.60).

Ona göre oyuncular ile izleyiciler arasında dördüncü bir duvar yoktur, oyuncunun biricik amacı hiçbir ayırım yapmadan saygı duyduğu izleyicide gerekli tepkiyi uyandırmaktır. Brecht oyunlarını, organize edilmiş mekânlar yerine fabrikalar, depolar ve meydanlar gibi alanlarda oynamayı tercih etmiştir.

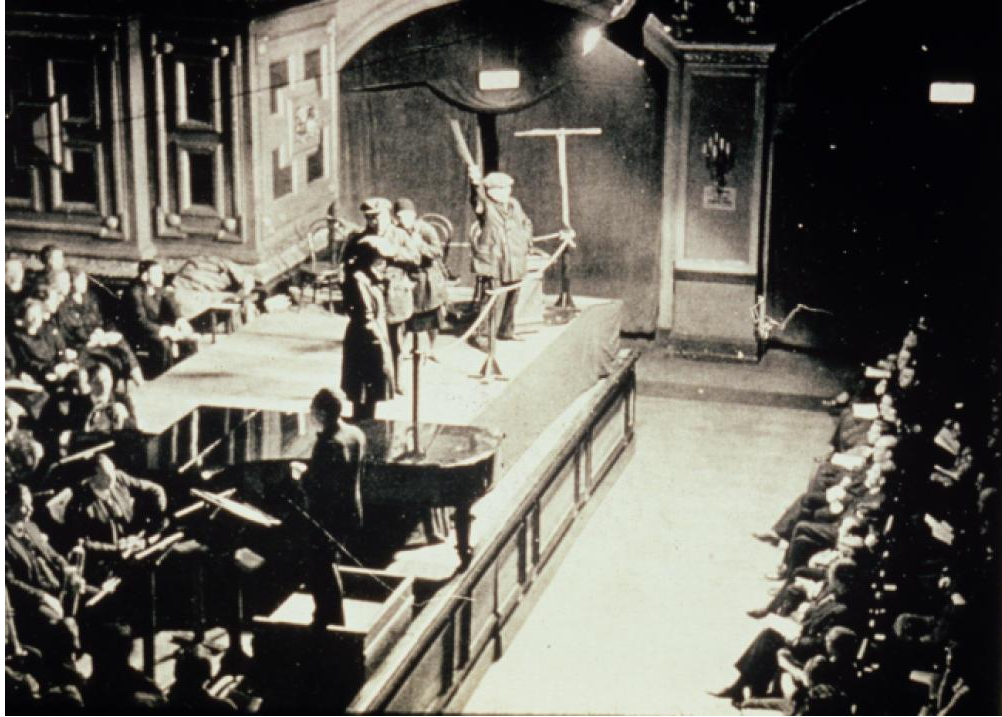
Brecht, tiyatro sanatının işlevini tam olarak yerine getirebilmesi için oyunun sahnelenişi ve oynanış biçimiyle de ilgili ciddi bir öneri getirmiştir. Bu, yabancılaştırma etmeni ile sağlanmıştır (Aliyazıcıoğlu, 2011, s.109). Batı tiyatrosunun gelenekselleşmiş yanılsama (illüzyon) yaratma yöntemleri bir kenara itilerek, seyircinin sahnedeki oyunu sanki gerçekmiş gibi değil, oyun olduğunun farkında olarak izlemesi istenmiş, yanılsamanın kırılması için başvurulan yöntem yadırgatma ya da yabancılaştırma denilmiştir (Şener, 1998, s.60).

Şener izleyicinin konumunu belirleyen yadırgatma ilkesinden bahsederken “Oyun ile seyirci arasına belirli bir uzaklığın girmesini ve seyircinin tamamıyla duygularının

etkisinde kalmadan olayları uzak açıdan değerlendirmesini sağlayan yadırgatma ilkesi epik tiyatro kuramı öncesinde de sağaltma, trajik distans, romantik tersinleme gibi kavramlarda, benzer yönelişle kendisini göstermiştir fakat diğerleri ile arasındaki tek fark epik tiyatronun amacına uygun olarak yadırgatmanın orta sınıfın aldatmacalarına karşı bir uyarı olarak kullanılmasıdır” ifadelerini kullanmıştır(Şener, 1997, s.61).

Brecht’ e göre metinde vurgulanmak istenen özü seyirciye doğru bir biçimde aktarabilmek sahne öğelerinin aralarındaki ilişkiyi doğru kurgulamakla başarılabilir. Bu kurgu, başarıya, doğru bir mekân ilişkisi sağlanabilirse ulaşacaktır. Bu nedenle de Brecht, sahnelediği oyunda altını çizmek istediği durumu en doğru biçimde aktarabilmek için, oyunun yapısını, öykünün gelişimini, konuşmaları, sahne-seyirci ilişkisini bu amaca uygun olarak düzenlemiştir(Şener, 1997, s.66).

Brecht de Piscator gibi sahne ile seyirciyi birbirine yaklaştırmış, yanılısama yaratan mesafeyi istememiştir. Çünkü epik sahne tasarımı, sahneyi de bir yabancılaştırma etmeni olarak kullanmaktadır. Bu nedenle sahne seyirciye ne kadar yakın olursa yabancılaştırma o kadar başarılı olmaktadır.



Görsel 2.22. *The Measures Taken*, 1930

Kaynak: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas1029h.jpg>

Brecht'in tiyatrosundaki en önemli deęişiklik orkestraya yönelik olmuştur. Walter Benjamin, epik tiyatronun o güne deęin pek ele alınmayan bir sorunun üstesinden gelmeyi amaçladığını söylemiş ve şu ifadeleri kullanmıştır;

“Bu sorun, orkestra çukurunun doldurulmasıdır. Oyuncularla seyircileri diriler ve ölülmüşçesine birbirlerinden ayıran, suskunluğu tiyatrodaki yüz yüzelik duygusunu, titreşimi de operadaki sarhoşluk verici etkiyi doruklara çıkaran, tüm sahne öğeleri içinde kutsal kökenin izlerini en belirgin biçimde taşıyan bu uçurum giderek önemini yitirmiştir. Sahne hala yüksektedir ama şimdi dipsiz bir uçurumdan yükselmez; bir kürsü haline gelmiştir(Benjamin, 2000, s.35)”

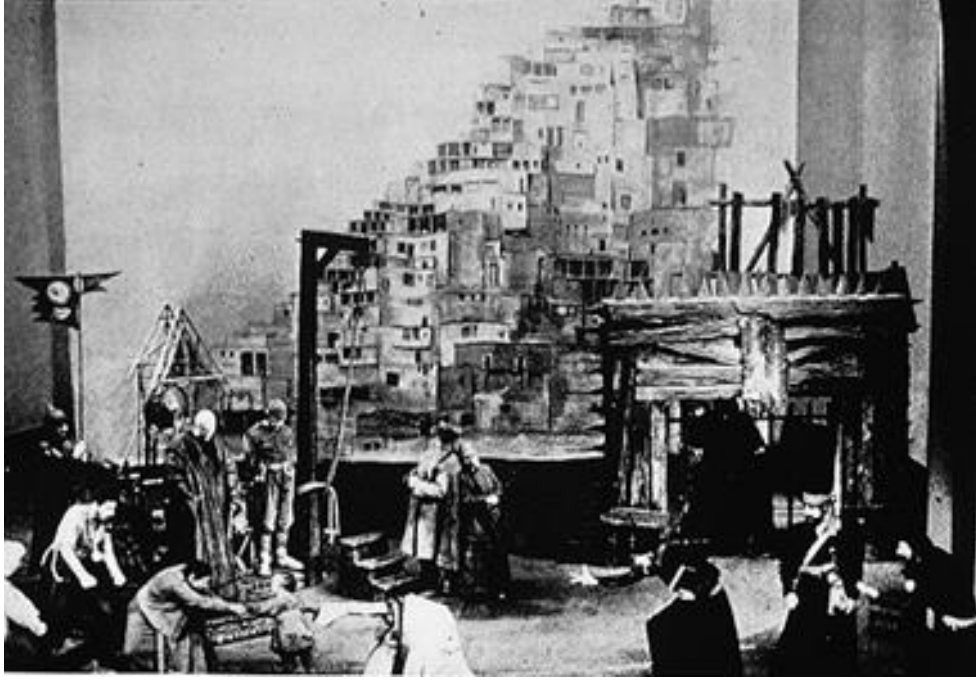
Dekorun kullanımını ise bir yerin anlatımı değildir. Bir yer düşüncesi uyandırır ama onu ayrıntılarıyla göstermez. Projeksiyon, parça dekorlar ve benzeri araçlarla eylemin yerini göstermekten yanadır, bir mekân yaratmak amaçlı kullanılmazlar. Sadece ihtiyacı giderecek yoğunlukta, olabildiğince sadedir. Tasarım, maske, kostüm, müzik ve dans hepsi, anlatılmak istenen öyküyü ortaya çıkarmak için kullanılır(Çalışlar, 2009, s.24).



Görsel 2.23. *Drums in The Night, 1920*

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Brecht'in sahnesinde izleyici hiçbir şekilde, sahnede gördükleriyle gerçeęi birbirine karıştırmamalıdır(Ofluoęlu, 1995, s.89). Ayrıca Brecht bu sebeple de tiyatronun teknik araçlarının görünmesini isteyerek ışıkların görünebilir yerlerde olmasını istemiştir. Yanılsamayı kırmak için yabancılaştırma aracı olarak kullandığı ışığın, bu sebeple kaynağını da göstermiş ve sahnede parlak ve açık renkte kullanılmasını tercih etmiştir. Müzisyenleri sahnede oturtmuş, müzik ise eylemi yorumlamamış sadece sözcüklerin anlamını desteklemekle kalmıştır(Ofluoęlu, 1995, s.88).



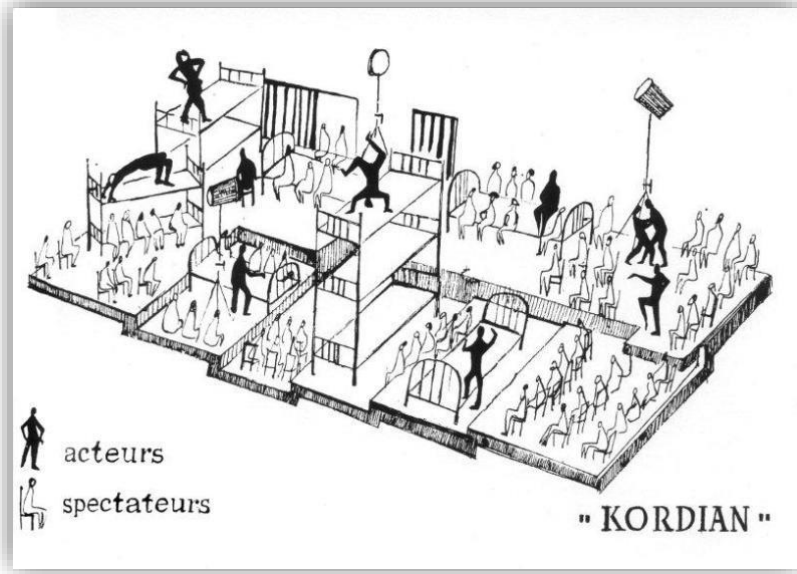
Görsel 2.24. *The Caucasian Chalk Circle*, 1926

Kaynak: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

2.8. Jerzy Grotowski' nin Yaklaşımı

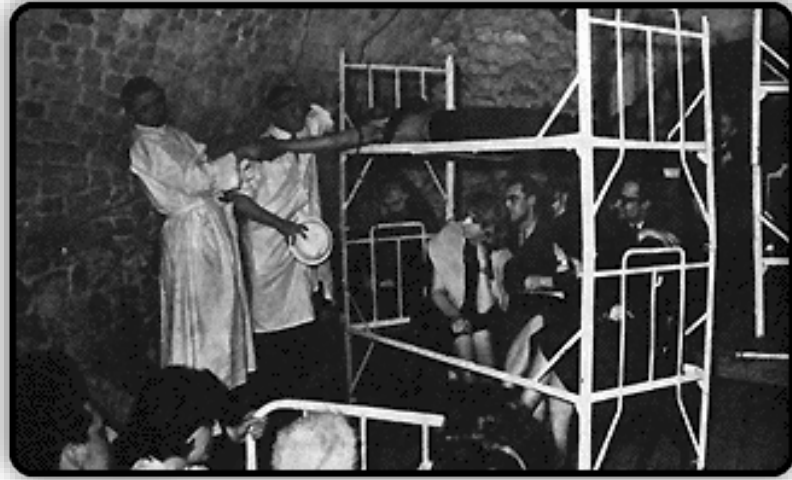
Grotowski, televizyon ve sinema ile rekabet edebilmek için, tiyatro sahnesinde teknolojinin tüm imkânlarının gerek sahneleyişte, gerekse mekânın oluşturulmasında kullanılmasının, tiyatroyu kendi özünden uzaklaştırdığını düşünüyordu. Bunun yerine, "yoksul tiyatro" olarak adlandırdığı, oyuncuyu tiyatro deneyiminin odağına yerleştiren bir anlayışı öneriyordu (Temel, 2010, s.64). Bu nedenle Grotowski, sahnenin sınırlarını kaldırarak yeniden düzenlemiş, sahne mekânının fiziksel bir mekân olarak deneyimleri kucaklayan yapısını, çağdaşları gibi yeni deneyimler yaratabilmek amacıyla, her oyun için yeniden kurgulamak istemiş fakat sadece tiyatro sahnelerini değil tiyatro yapısını kurgulamaya başlamıştır (Aronson, 1977, s.186). Oyuncululuğu metafizik deneyime yaslayarak, çağdaş oyunculuk yöntemini de etkileyen tiyatro adamı, oyuncu izleyici ayrımını da ortadan kaldırarak, topluluğu birinci ve ikinci dereceden katılımcılar olarak tasarlamış ve böylece bir kollektiviteye ulaşmayı hedeflemiştir (Birkiye, 2007, s.78).

Temel Grotowski' nin oyuncu-izleyici ilişkilerinden bahsederken şu ifadeleri kullanmaktadır; Grotowski, sahne ve izleyici yeri ayrımını bir yana bırakıp, mekânı her oyun için yeniden düzenliyordu. Böylece oyuncu ve seyirci arasındaki ilişki, sonsuz sayıda çeşitlenebiliyordu. Grotowski' nin oyunlarında seyirci-oyuncu ilişkisinin farklı biçimlenişleri rahatlıkla izlenebiliyordu.



Şekil 2.4. Kordian, Oyuncu-İzleyici İlişkisi-Grotowski

Kaynak: <https://niepokoje.wordpress.com/2012/01/04/na-podestach/img155-2/>



Görsel 2.25. Kordian, Oyuncu-İzleyici İlişkisi-Grotowski

Kaynak: https://faktografiadotcom.files.wordpress.com/2011/12/wywrota_grotowski_1.gif

Grotowski, oyunlarını genellikle aynı mekânda sergiliyor, ancak her proje için mekânı yeniden ele aldığında her bir oyununun sergileniş biçemi ve mekân kullanımını birbirinden çok farklı oluyordu. Grotowski, ele aldığı metinleri parçalıyor, yeniden düzenliyor ve bunları bir sonuç olarak değil, sürecin içine katılacak birer materyal olarak kullanıyordu(Temel, 2010, s.65).

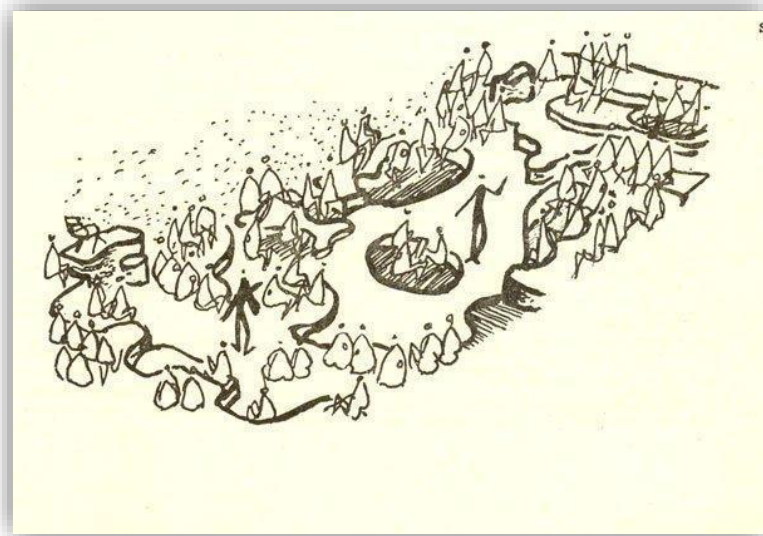
Mekân aynı kalarak sahnelenen oyunların tamamında mekân düzenlemesi farklı biçimlerde yapıldığı ve izleyicinin konumu alışılmışın dışında biçimlerde gerçekleştirildiği için, seyirci, klasik bir tiyatro izleyicisi gibi değil, oyunun içinde yer alan bir katılımcı ya da bir yandaş gibi tanımlanabilmektedir(Görsel 2.25).

Grotowski'nin bu bakış açısı özellikle 20. Yüzyılda görülmeye başlayan performans sanatlarının da atası konumundadır. Çünkü oyun izleyicilerin katılımı ile tamamlanmaktadır. Ergün, izleyicinin katılımcıya dönüşümünü;

“Grotowski'nin son çalışmalarında tiyatrosal öğeler mevcut olsa da bunlar tiyatro gösterileri değildir. Tiyatrodan çok bir yaşam biçimi, bir varoluş sürecidir. Amaç, yeniden doğallığı kazanmak için günlük hayatımızda takındığımız maskaları çıkarmak ve insanın gerçek durum ve koşullarda diğerleriyle olan iletişim açlığını gidermektir. Bu sebeple de artık seyirci kavramı yoktur. Önceden seyircinin dolaysız katılımını hedeflerken, şimdi seyirci kelimesini “teatral” bulduğu için kullanmaz. Seyircinin olmadığı bu yeni arayışta sık sık ve farklı ilişkiler üzerinde durduğu karşılaşma anında hazırlıklı olanlara “oyuncu” adı verilen bir buluşması söz konusudur.”

sözleriyle ifade etmektedir (Ergün, 2003, s.49).

Grotowski 1961 yılında 13 Sıralı Tiyatroda sahneye koyduğu Ceddin Gecesi (*Forfather's Eve*) isimli oyunda performans alanının her tarafına yaydığı seyirci ile oyuncuyu yüz yüze getirmiştir. Seyirciler için kullanılan on üç sıra gitmiş yerine küçük hareket edebilen sandalyeler gelmiştir.



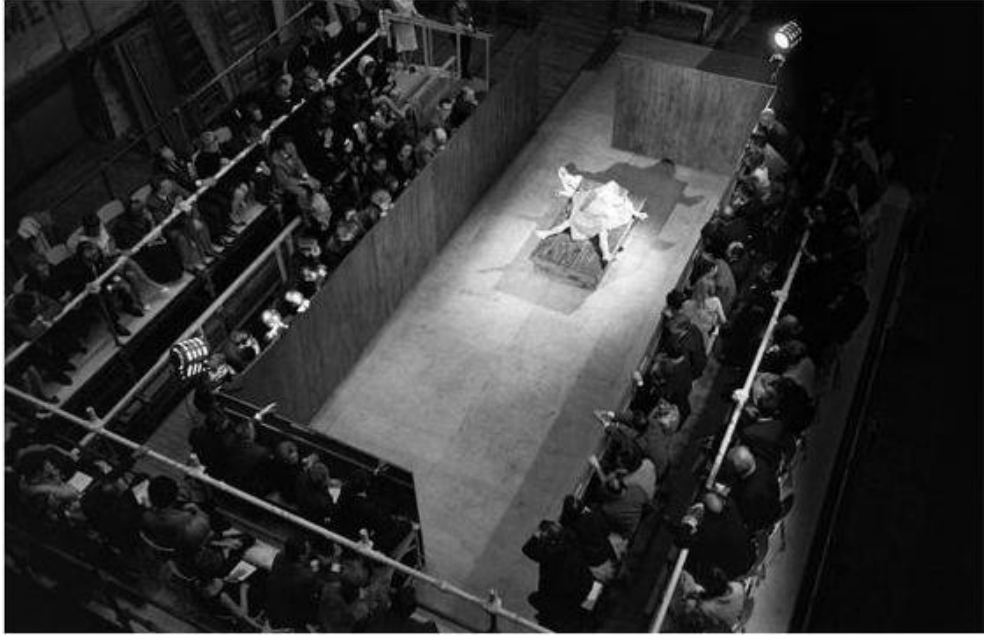
Şekil 2.5. Grotowski Ceddin Gecesi Oyun Eskizi, 1961

Kaynak: https://niepokoje.wordpress.com/2012/01/04/na-podestach/4_2-2/

Oyuncuların, izleyicilerin etrafında oynadıkları oyunu Grotowski bir ritüel drama olarak tanımlamıştır. Çünkü oyuncu izleyici ayrımını ortadan kaldırarak, topluluğu birinci ve ikinci dereceden katılımcılar olarak tasarlamış ve böylece bir kollektiviteye ulaşmıştır.

“Tiyatroya özgü olan nedir” sorusuna yanıt arayan yönetmen, tiyatronun özünde bulunmayan tüm araçlardan sıyrıldıktan sonra ortaya çıkan oyuncunun, tiyatro için elzem olduğunu ifade etmektedir. “*Yoksul Tiyatro*” olarak adlandırdığı bu tiyatrodaki oyuncuyu tiyatro deneyiminin odağına yerleştiren bir anlayışa ulaşmıştır. İkincil olarak cevap bulmaya çalıştığı “Oyuncu izleyici ilişkisi nasıl olmalıdır” sorusunun yanıtını ise sınırsız sayıda alternatif olarak cevaplamaktadır. Önemli olan, her gösteri için uygun olan izleyici/oyuncu ilişkisini bulmak ve sahnenin fiziksel düzenlemelerini buna göre yapmaktır(Birkiye, 2007, s.79).

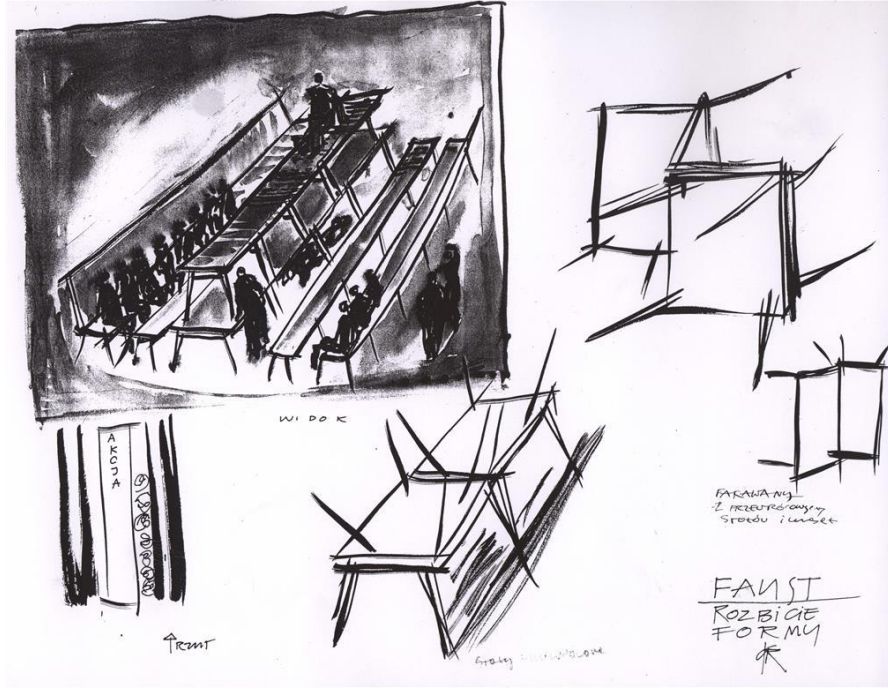
Oyuncunun seyirci ile kurduğu iletişim hiç kazanmadığı kadar önem kazanmış, bunu gerçekleştirebilmek adına her oyun için, seyirci katılımına imkân veren yeni düzenlemelere başvurulmuştur. Kimi oyunda oyuncu seyircinin arasında oynarken, kiminde seyirci oyun yerinin ortasında olabilir.



Görsel 2.26. *The Constant Prince*, 1966

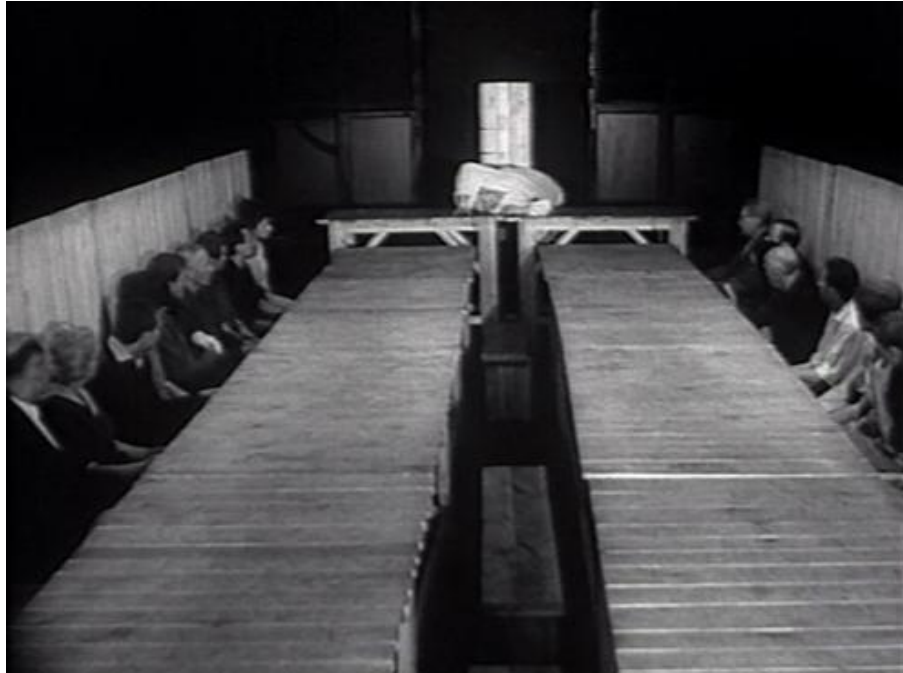
Kaynak: <http://www.vivelohoy.com/wp-content/uploads/2014/06/Screen-Shot-2014-06-30-at-9.11.54-AM.png>

Dr. Faustus oyununda da seyirciler ve performansçılar aynı mekânı paylaşmışlar ve seyirci hiçbir zaman karanlık salonda güven içinde seyre bırakılmamıştır.(Görsel 2.27)



Şekil 2.6. Dr. Faustus Eskiz Çizimleri, 1963

Kaynak: https://culturehub.co/thumbnails/000000/0678_1008w_7099h.jpeg



Görsel 2.27. Dr. Faustus Sahne Tasarımı, 1963

Kaynak: http://howlround.com/sites/default/files/styles/body_large/public/OS_2.jpg?itok=nMLJyvJD

Grotowski'nin 1972 Olimpiyatları sırasında Münih'te bir kilisede, sayısı 70 ile kısıtlanmış seyirci önünde oynanan *Apocalypsis cum Figuris* adlı çalışması Laboratuvar Tiyatrosu'nun çalışma ilkelerini en yetkin bir biçimde ortaya koyan bir ürün olur. Bu

çalışmış aynı zamanda 20. Yüzyılda ortaya çıkmaya başlayan performans sanatının habercisi konumundadır. Candan bu oyundan bahsederken; “Bu yapımın diğerlerinden farklı olarak belli bir dramatik metni yoktur. Sözcükler üzerine yapılan doğaçlamalardan, bazı metin parçaları ise İncil’den ve Karamazov Kardeşler romanından alınmıştır.” demektedir(Candan, 2003, s.155).



Görsel 2.28. *Apocalypsis cum Figuris*, 1972

Kaynak: http://culture.pl/sites/default/files/images/culture.pl/apocalypsis_cum_figuris_2.jpg

Aronson;

“Eğer tiyatro sanatının özniteliği oyuncu-seyirci ilişkisinde bulunmaktaysa, o zaman görsel alanın (mise-en-scene'in) rolü (görevi) bu ilişkiyi söz konusu olan oyunun yapısına göre şekillendirerek değiştirmektir. Bu amaçla yeni tiyatro binaları inşa etmek gerekmez: her yeni oyun sunumunda oyuncu ve seyircilerin ayrı yerleri yeniden düzenlenen boş bir salon yeterlidir.”

sözleriyle Grotowski' nin sahne anlayışını özetlemiş olmaktadır (Aronson, 2008, s.130).

2.9.Peter Brook' un Yaklaşımı

Peter Brook çağdaş tiyatrodaki boşluğun fiziksel paylaşımı konusunda yaptıklarıyla öncü yönetmenler arasında yer almaktadır. 1962 yılında “Royal Shakespeare Company” (R.S.C. / Shakespeare Kraliyet Tiyatrosu) de çalışmaya başlamış ve burada yöneticilik yapmıştır(Ergün, 2003, s.86). Kraliyet tiyatrosu öncesinde sahnelediği oyunlarda İtalyan

çerçeve sahnenin olanaklarını kullanmıştır. Fakat sahne tasarımlarında gerçekçi bir atmosfer yaratımına gitmemiş, metnin içindeki Şiirselliğe yönelmiştir. The Globe Theater' da 1950 yılında sahnelediği **Ring Round The Moon** ve 1951 yılında The Haymarket' de sahnelediği **Penny for a Song** oyunlarında, sahnede kullandığı dekor elemanları belli bir yapıyı çağrıştırmaz, atmosfer yaratacak kadar dolu, gerçekçi bir yanılısama yaratmayacak kadar boştur(Aliyazıcıoğlu, 2003, s.131).



Görsel 2.29. *Ring Round The Moon*, 1950

Kaynak: <http://www.vam.ac.uk/users/album/image/8778>



Görsel 2.30. *Peny for A Song*, 1951

Kaynak: <http://www.vam.ac.uk/users/node/8757>

Brook Çağdaş bir tiyatro mekânını şu sözleriyle anlatmaktadır;

“ Seyirciyi ve oyuncuyu sarmalayan ve birleştiren, soğuk ya da somut olmayan bir hikâye anlatmadan da seyirciyi uyararak, belli bir formu, belli bir dokusu, belli bir rengi olan ve en önemlisi akustiği olan mekân çağdaş bir tiyatro mekânıdır(Brook, 2010, s.147).”

Çağdaş bir gösterinin bir mekândan beklentisi, onun özgürlüğünün kısıtlanmadığı ve sınırlandırılmadığı, oyun sahnelemeye müsait boş bir mekândan ibarettir. Buradaki boşluk atıl anlamında değil aksine son derece teknik bir yaklaşımla da güçlendirilmiş esnek bir yapı olarak da görülebilmelidir(Temel, 2010, s.95).

Brook Bir Yaz Gecesi Rüyası adlı oyunda sahneyi, çerçeve sahnenin içine yerleştirilmiş beyaz bir rüya kutusu gibi tasarlamıştır. Kutunun seyirciye açık bırakılan ucu seyirciyi bu şiirsel mekâna davet eder. Oyuncuların sahnedeki devinimini ikinci katın ve salıncakların yardımıyla sağlayan yönetmen, bu sahnelemede boşluğun paylaşımının da sinyallerini vermeye başlamıştır.



Görsel 2.31. Bir Yaz Gecesi Rüyası, 1970

Kaynak: <https://www.rsc.org.uk/a-midsummer-nights-dream/past-productions/peter-brook-1970-production>



Görsel 2.32. *Bir Yaz Gecesi Rüyası, 1970*

Kaynak: <http://findingshakespeare.co.uk/wp-content/uploads/2013/04/image-3-edit.jpg>

Tiyatro ve mekân kullanımı ile ilgili geçmişi ve geleceği bir arada sorgulayarak, tiyatrosunu oluşturmaya çalışan Brook' a göre 1920-1930'lu yıllar, döner sahnelerin, açık sahnelerin, ışık efektlerinin, projeksiyonların, soyut dekorlar ve işlevsel yapıların ve önemli teknik yeniliklerin de gerçekleştirildiği bir dönemdir.

1970 yılında Centre for International Theatre Research'ın (C.I.R.T./ Uluslararası Tiyatro Araştırma Merkezi) kurulmasında etkin rol oynamıştır. Deneysel çalışmalar yapan topluluğun amaçları; dil, hareket, ses ve uzam gibi dramatik ifade malzemelerini ortaya çıkarmaktır(Ergün, 2003, s.86).

Brook Paris'te 1876 yılında inşa edilmiş olan Théâtre des Bouffes du Nord' u yeniden tiyatro hayatına kazandırmıştır. Restorasyon çalışmaları sırasında Brook' un mekân anlayışı gözetilmiş, eski yapı yeni deneylere fırsat tanıyacak bir esneklikte restore edilmiştir. Bu tiyatro daha sonra Brook'un adıyla birlikte anılmaya başlamıştır(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.135). Brook, tiyatronun restorasyonu sırasında İtalyan sahnenin merkezîyetçiliğini kırmak için, sahne ile salonu birbirinden ayıran sınırı ve sahne yükseltisini kaldırmıştır.



Görsel 2.33. *Théâtre des Bouffes du Nord*

Kaynak: <http://www.bouffesdunord.com/assets/images/bkgd/Accueil/home1.jpg>



Görsel 2.34. *Théâtre des Bouffes du Nord*

Kaynak: <http://www.bouffesdunord.com/assets/images/edito/un-lieu/slider1/2-slider1.jpg>

Brook'un 1985 yılında sahnelediği Mahabharata adlı eserinde, izleyicisini ritüelin bir parçası haline getirmeyi amaçladığını söyler.



Görsel 2.35. *Mahabharata*, 1987

Kaynak: <https://www.theguardian.com/stage/1985/jul/16/peter-brook-mahabharata-theatre>

Seyirci bir anlatıya dâhil edilmiş, anlatının onun zihninde canlanmasına izin veren bir mekân kurgulanmıştır. Brook, dramatik metin yazarının sahneyle arasında mesafenin oluşmaması birbirlerinden uzaklaşmamaları gerektiğini söyler, uzaklaşmanın ona göre sebebi yazarın evine kapanıp, oyuncu ve sahne dünyası arasındaki ilişkiden koparak yapıtını kâğıda dökmesidir(Brook 2010, s.41).

Burada gözden kaçırılmaması gereken; her tür tiyatronun tek ortak noktasının izleyici gereksinimi olduğudur(Brook, 2010, s.163) Biçim seyircinin yani toplumun ihtiyaçlarına göre form değiştirebilmeli, talebe uyum sağlayacak bir mekân bulunmalıdır. Belirlenen mekânda ikinci önemli etki seyirci ile sahnenin konumuyla yaratılır(Aliyazıcıoğlu, 2011, s.146).

Brook, seyirciyi sadece etkilemez, gösteri topluluğunun seyircisiz de yaşayamayacağını, seyirciye karşı sorumlu olduğunu, tiyatroya gitme alışkanlığı olmayan seyirci için de, okullara, toplantı yerlerine ve açık alandaki parklara gidilmesi gerektiğini söyler. Seyircinin alışkanlık nedeniyle tiyatroya gittiğini, sanata bir gereksinim duymadığını söyleyen Brook, bunu aşmak için tiyatronun yeni biçemlere gereksinimi olduğunu vurgular. Tiyatro seyirciyi de içeren bütüncül bir yaşantı olmalıdır. Bu yaşantı sadece tek bir mekânda yaşamaz. İnsanla bağ kurabileceği her yerde olabilecek bir yaşam, bir ilişkidir (Ergün, 2003, s.110).

Brook, her denemecinin, oyunun seyirci ile olan ilişkisinin bütün yönleriyle ilgilendiğini, yeni olanaklar yaratmak için izleyicileri farklı konumlara yerleştirerek denemeler yaptığını, yapması gerektiğini söyler. Çünkü perdeli bir sahne, bir arena, tam aydınlatılmış bir salon, daracık bir ahır ya da oda, bunlar farklı olayları koşullayacaktır. Yönetmenin yapması gereken anlatacağı olaya uygun mekânı ve ilişkiyi bulmaktır(Brook, 2010, s.163).

Brook'un çalışmalarında oyuncu ve seyirci aynı ışık altındadır ve seyirciyi soyutlayan salonun karartılması durumu yoktur. Açık Kapı Oyunculuk ve Tiyatro Üzerine Düşünceler adlı kitabında Brook(2007, s.26) seyircinin katılımı üzerine şu dizeleri kaleme almıştır;

“Seyirci katılımı” ndan söz ederken anlatmak istediğimiz nedir? Altmışlı yıllarda “katılan” seyircileri hayal ediyorduk. Katılmak demek, birinin bedeniyle gösteri yapması, sahneye fırlaması... ve oyuncu grubunun bir parçası olması demek diye düşünüyorduk safça. ... “katılım” başka bir şeydir. Eylemin suç ortağı olmayı ve bir şişenin Pisa Kulesi ya da aya giden bir roket olduğunu kabullenmeyi içerir. (seyirci bir sözcükle bir markette ya da uzayda olabilir) Bunların hepsi eğer özgür bir uzamdaysak olanaklıdır. Bütün gelenekler düşünülebilir ama bunların hepsi katı biçimlerin var olmamasına bağlıdır.”

Brook' a göre nitelikli herhangi bir şeyin gerçekleşebilmesi için boş bir mekânın yaratılması gerekmektedir. Boş bir mekân, yeni bir olgunun yaşama geçebilmesine olanak sağlar; içerikte, anlamda, anlatımda, dilde ve müzikte etki uyandırabilen herhangi bir şey, yalnızca deneyim taze ve yeniyse var olabilir(Brook, 2007, s.26). Brook' un çalışmalarında mekân anlatılmaz, seyircinin hayal gücüyle şekillenir, renklenir. Bunu oyunun önüne geçmeyecek sadece hayalin kurulmasına zemin olacak boş alan ile yapar(Birkiye, 2007, s.124).

Brook'un dekor ile ilgili görüşleri ise şunlardır;

Brook'a göre dekorun sahnelemenin temeli olduğuna inanmak yanlıştır. Geçmişte kendisinin tasarladığı karmaşık dekorlarla da çalıştığını fakat daha sonra dekorun, bir oyunu kavrayışının bir parçası olmadığını söyler. Eskiden prodüksiyonun belirleyici bir etmeni olan dekor, şimdi sahnelemeyle mekân arasında bir köprü olmalıdır(Schechener, 1996, s.6).

Ayrıca Brook dekor ile ilgili olarak “Boş Alan” isimli kitabında,

“Tasarımda yanlış bir biçimi kabul etmenin oyunu çıkmaza sokabileceğini söylemektedir. Dekor oyunun son biçiminin geometrisidir ve bu yüzden yanlış bir dekor pek çok sahnenin oynanmasını olanaksızlaştırır, hatta oyuncular için pek çok olanağı öldürür. Bu sebeple tasarımcı, tasarımını yönetmenle birlikte adım adım, oyun bir bütün olarak biçim alırken, geri dönüp değiştirerek, gereksiz yerleri kesip atarak geliştirmelidir.”

ifadelerini kullanmaktadır(Brook 2010, s.129).

Brook tiyatrodaki mekânsal ölçek ile insan ölçeginin de mutlaka düşünülmesi gerektiğini dile getirmektedir. Bu bağlamda “Oyun alanı boyutlarının oyuna göre sınırlandırılması, büyük bir mekânda kaybolan etkinin daha küçük ve sınırlandırılmış bir mekânda daha etkili bir anlama ulaşmasına yardımcı olur. Büyük mekanda saçma sapan görünenler, o sınırlı ve küçük alanda doğal anlamına kavuşur(Brook, 2007, s.94).” ifadeleri önemli veriler olarak ortaya çıkmaktadır.

Yine bu konu ile ilgili olarak Brook şunları ifade etmektedir;

“Tiyatro” bir şeydir, “Tiyatrolar” da oldukça farklı başka bir şey. “Tiyatrolar” kutulardır; nasıl ki zarf mektup değilse bir kutu da içinde taşıdıkları değildir. Zarflarımızı iletişimimizin boyutlarına ve uzunluğuna göre seçeriz. Ne yazık ki koşutluk bu noktada yetersiz kalıyor: bir zarfı ateşe atabilirsiniz; içgüdüsel olarak işlevinin sona erdiğini sezinlese bile bir binayı; özellikle de güzel bir binayı fırlatıp atmak çok daha zordur. Akıllarımıza kazınmış kültürel alışkanlıklardan, yani estetik alışkanlıklardan, sanatsal uygulamalardan ve geleneklerden kurtulmak daha da zordur. Ancak “tiyatro” temel, insani bir gereksinimdir, “tiyatrolar” ve onların biçimleri ve üslupları ise sadece geçici, yenileriyle değiştirilebilen kutulardır.”

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.SAHNE TASARIMI ÜZERİNE ÇALIŞAN KURULUŞLAR - ORGANİZASYONLAR

Çağdaş anlamda mekânsal kurguda esnekliğe sahip olan performans, iç mekândan dış mekâna, yapılı çevreden doğal çevreye tüm mekânlarda gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Sahnenin her mekânda tasarlanabilmesi için gerekli hale gelen disiplinler arası birliktelik ve bütünleşik tasarım yaklaşımı, yönetmen-oyuncu-izleyici ve de mekân tasarımcısı için yeni anlamların ve deneyimlerin var olduğu uygulama örneklerinin ortaya çıkabilmesini mümkün kılabılmıştır. Bununla birlikte akademik anlamda yapılan çalışmaların yanı sıra sahne mekânındaki yeni arayışlar, farklı ülkelerde kurulmuş olan kuruluşlar ile de desteklenmektedir. Bu çerçevede, bugün dünyanın birçok ülkesinde, isim olarak hala tiyatro kelimesine bağlı olsa da sahne tasarlama üzerine organize olmuş kuruluşların bulunduğu görülmektedir. Bu kuruluşlar düzenledikleri konferanslar, festivaller, yarışmalar vb. etkinlikler aracılığıyla sahne mekânının günümüzde çok farklı ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu kuruluşlar içerisinde OİSTAT – Uluslararası Sahne Tasarımcıları Tiyatro Mimarları ve Teknisyenleri Birliği (International Organisation of Scenographer Theatre Architects and Technicians), USITT – Amerika Birleşik Devletleri Tiyatro Teknolojileri Enstitüsü (United States Institute for Theatre Technology), IFTR – Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Federasyonu (International Federation for Theatre Research), AACT – Amerikan Tiyatro Topluluğu Derneği (American Association of Community Theatre), SBTD - İngiliz Tiyatro Tasarımcıları Topluluğu (The Society of British Theatre Designers) gibi kuruluşlar, yaptıkları çalışmalarla ön plana çıkanlar arasındadır. OİSTAT ve USITT gibi kuruluşlar sahne mekânı tasarımı yarışmaları organize ederek her türlü disiplinden insanları bu yarışmalarda disiplinler arası bir şekilde bir araya getirmeyi amaçlamaktadır. Bu çalışma kapsamında ise sahne tasarımına yönelik önermeleri ile OİSTAT tarafından uluslararası ölçekte ödüle hak kazanan uygulama örnekleri incelenmektedir.

3.1.Çağdaş Sahne Mekânı Tasarımı Uygulama Örnekleriyle OİSTAT

Metinden, oyuncuya, sahneden tiyatro mimarisine uzanan fikirler ve uygulamalar sunan yönetmen-tasarımcılara ek olarak, dünya çapında bazı kuruluşların düzenledikleri

organizasyonlarla sahne mekânının ele alınışına yönelik sorgulamalara destek olmaya çalıştıkları görülmektedir. OISTAT (International Organisation of Scenographer Theatre Architects and Technicians) “Uluslararası Tiyatro Mimarları, Sahne Tasarımcıları ve Teknisyenleri Birliği”, bu çerçevede dünya çapındaki en önemli kuruluşlardan birisi olarak açığa çıkmaktadır. OISTAT başlangıç olarak 1948 yılında Prag’da ITI (International Theatre Institue) adında kurulmuştur. Daha sonra 1968 yılında 8 üye ile tekrar oluşuma gitmiştir. Canlı performansın oluşmasında katkısı olan meslek dallarında, fikir alışverişini ve yenilikleri teşvik ederek uluslararası işbirliği sağlamak, her ülkede mesleki oluşumları tamamlamak, canlı performans uygulamalarında yaşam boyu öğrenmeyi teşvik etmek, bu kuruluşun görev tanımları arasında yer almaktadır. Bir sivil toplum kuruluşu olan OISTAT’ın 31 ülkede merkezi bulunmakta ve temel faaliyetleri komisyonlar tarafından yürütülmektedir. Bu komisyonlar: Tiyatro Mimarisi, Sahne Tasarımı, Profesyonel Stajyerlik, Teknoloji, Yayın ve Haberleşme, Teori ve Tarih olmak üzere 6 farklı alanda faaliyet göstermektedir.

3.2.Uygulama Örnekleri

3.2.1. TAC (Theatre Architecture Competition)- Tiyatro mimarlığı yarışması

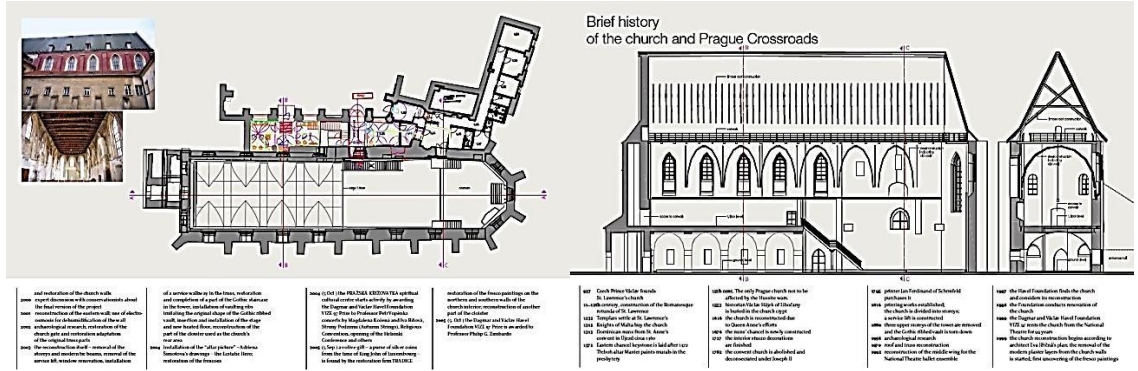
Tiyatro Mimarisi Yarışması OISTAT bünyesinde bulunan mimarlık komisyonu tarafından her 4 yılda bir düzenlenen bir aktivitedir. Bu yarışmada katılımcılardan, kent mekânından iç mekâna, tarihi çevreden yeni yapılaşma alanlarına kadar çok farklı ölçeklerde verilen boşluğu, sahne olarak tekrar ele almaları beklenmektedir. Aynı zamanda bu yarışmada, yarışmacılardan Oyuncu-İzleyici-Işık Tasarımı-Ses Tasarımı gibi alanlarda farklı çözümler üreterek projelerini tasarlamaları istenmektedir.

3.2.2. TAC 2011- Tiyatro mimarlığı yarışması 2011

OISTAT (Kaynak: www.oistat.org)’ın resmi açıklamasına göre: bugün artık drama, tiyatro, müzik, dans, konser gibi pek çok performans sanatı için kendilerine ait özel yapılar inşa edilmektedir. Her zaman bu yapılara ihtiyaç olsa da yapımcılar artık, var olan yapılarda performans sergilenmesini tercih etmektedir. Bu var olan yapılar, “bulunan boşluk” olarak nitelense de eşsiz atmosfer sağlayabilmektedir. Bu yapılar teknik altyapı bakımından eksikliklere sahip olsalar da, birçok yeni performans için, özellikle farklı atmosfer yaratmada karakterinin katkısı yüksektir. Bu nedenle süreklilik duygusu veren dönüştürülmüş binalar tercih edilmektedir. 2011 yılında gerçekleştirilen “Now / Next –

Performance Space at the Crossroads” – Şimdi/Gelecek – Kesişim Noktasında Performans Alanı isimli yarışma da keşfedilmeyi bekleyen bu deneyimin yaşatılmasına yönelik olarak kurgulanmıştır.

Yarışmanın konusu olan mekân, Çek Cumhuriyeti’nin başkenti Prag’da 937 yılında inşa edilmiş olan Saint Anna Kilisesi (Bknz. Görsel 3.1-3.2)’dir. Yapı yüzyıllardır Prag’ın kesişim noktasında bulunduğu için farklı kültürel etkiler altında kalmıştır. Bu nedenle St. Anna, Prag’ın kültürel mirasları arasında önemli bir yere sahip olup koruma altına alınmıştır. Bir barok kilisesi olarak inşa edilmiş olan yapı zamanla başka amaçlara da hizmet etmiştir. Yapı şu anda (The National Theatre) “Ulusal Tiyatro’ nun mülkiyetinde olup kültür merkezi olarak kullanılmaktadır.



Görsel 3.1-2. Saint Anna Kilisesi Plan ve Kesit Çizimleri

Kaynak: <http://www.oistat.org/Item/Show.asp?m=1&d=1276>

Mimarlık komisyonu üyelerinden Profesör Doktor Dorita Hannah bu yarışma için şunları dile getirmektedir:

“Oditoryum genellikle performansı kapsayan tasarlanmış statik bir nesne olarak düşünülür. Ancak performans kapsanamaz. O, mimariyi aşar... Oditoryum oyun esnasında uslu bir izleyici olmamız için bizi diğerinden daha fazla zorlar. Mimarinin kendisi aksiyonda boşluk olarak bir performans gerçekleştirir. Bu noktada belki bizler toplumsal ve de mekânsal olarak daha dinamik, daha yaratıcı bir biçimde performansı deneyimleyebilmek için yeni stratejiler keşfedebiliriz.”

Bu yüzden yarışmacılardan, geçicilik ve kalıcılık perspektifinde, kendileri tarafından belirlenen geleneksel, deneyime dayalı veya görsel medya ve teknolojinin

ağırlıklı olduğu bir performans seçerek bu performans için sahne tasarımları istenmiştir. Bu şekilde performansın kendisi ve boşluk arasında nasıl bir ilişki olduğunun derinlemesine anlaşılması amaçlanmıştır. Diğer bir amaç ise seçilen performansın türünü destekleyen en olası çözüm ile boşluğun organize edilmesidir. St. Anna Kilisesi'nin kendine ait sıradışı ölçeği ve boşluğu, yer ile nasıl etkileşim içerisine girileceği sorusunu odak haline getirmiştir. Bu doğrultuda yarışmacılardan özellikle *“İnsanlar, istedikleri takdirde yüksek oranda dijital eğlence olanaklarına erişebilme imkânları varken, neden canlı performansı izlemeye devam etmelidirler?”* sorusunu yanıtlamaları beklenmiştir.

Yarışma kapsamında başarılı performans alanlarının yaratılmasında, izleyiciler, sanatçılar ve teknolojiye ilişkin anlaşılması ve keşfedilmesi beklenen bazı özel ihtiyaçların olduğu dile getirilerek, göz ardı edilmemesi beklenen bazı anahtar kelimeler ve bunlara yönelik açılımlar ortaya konulmuştur. Bunlar ise: İzleyici uyumu, görüş açısı, akustik, yorumlama ve barınma olarak ifade edilmiştir.

İzleyici Uyumu: İzleyiciler, kendilerini sürekli meşgul eden ve performansçıların onlarla iletişim kurabildikleri başarılı bir atmosfer yaratmada kilit role sahiptirler. Bu nedenle izleyiciler için uygun insan ölçeği kullanılmalı ve mümkün olduğu kadar performansa yakın olmalıdırlar, onu görebilmeli ve duyabilmelidirler.

Görüş Açısı: Seyircilerin, tüm performansı rahatlıkla görebilecekleri bir konumda olmaları gerekmektedir. Sadece kendi görüş açıları engelsiz olmamalı, ayrıca performansçıların hareketlerini de ayırt edebilecek derecede yakın olmalıdırlar.

Akustik: İyi işitme, iyi görme kadar önemlidir. Farklı performans türlerinin en iyi keyfi sunabilmesi için farklı akustik çözümlere ihtiyacı vardır. Örneğin sesli müzik ortamına göre konuşma için daha az yankıyan bir ortam gerektirmektedir. Bir mekânın akustiği, onun şekli, boşluğu ve malzemesi ile yakından ilişkilidir. İşte St. Anna Kilisesi de onun devasa boşluğundan kaynaklanan yüksek reverberasyon zamanına (yankılanma süresi) sahip bulunmaktadır.

Yorumlama: Sergilenecek olan performansın türü ve stiline bağlı olarak, ışık, ses, sahenin kullanımı performansın yorumlanmasında önemlidir.

Barınma: Performans için orada bulunan sanatçı ve izleyiciler için barınmanın sağlanması gerekmektedir. Buna ek olarak, ayakta veya oturma düzenindeki izleyici ile performans alanı için bir hacim, izleyiciler için ıslak hacim, bilet satışı, yeme ve içme

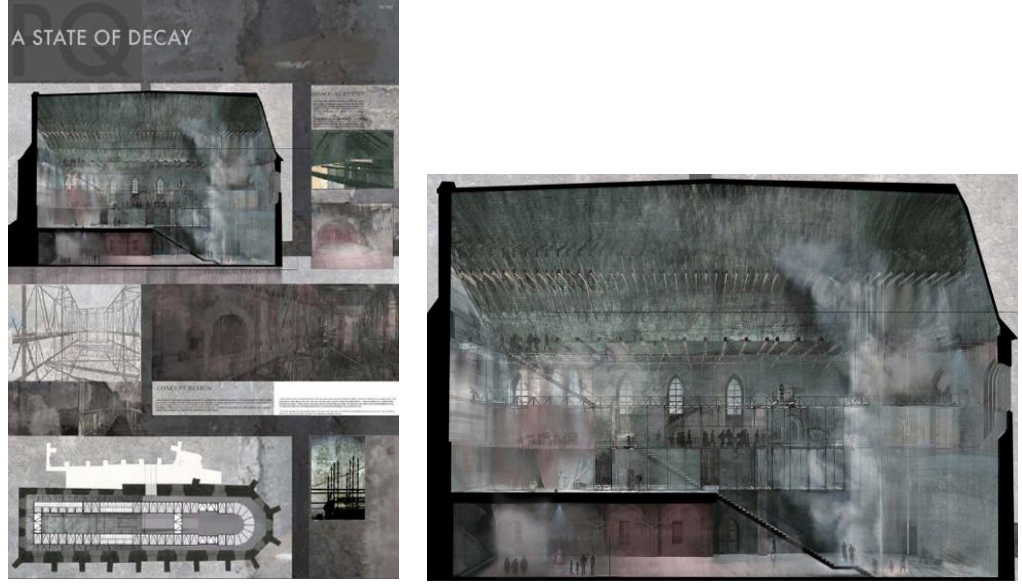
gibi ihtiyaların karřılanacađı tesisler, performans iin teknik kurulumlar(Iřık, ses, mekanik sistemler), sanatılar iin barınma, acil durumlar iin acil tahliye ıkıřı ve engelli insanlar iin eriřim olanakları projede özölmesi gereken diđer tasarım problemleri olarak görölmektedir.

Tüm bu kriterlerin, deđerlendirme ařamasında göz önünde tutulduđu görölmektedir. Buna göre ilk üçe giren yarışmacılar ve projeleri ařađıdaki gibidir:

3.2.2.1. Birincilik Ödülü: Ana Mc Gowan - New Zealand / A State of Decay - ürümenin Bir İfadesi

Tasarımcının ifadesiyle tasarım, performansılar ve izleyicilere daha dinamik bir ortam sunmak iin, geleneksel sahnenin sınırlarını organize ederek, alternatif bir düzenleme getirmektedir. Ele alınan tasarım, çağdař İtalyan performans řirketi Societas Raffaello Sanzio iin esnek bir performans alanı önermektedir. Performans ve mekân arasındaki temel iliřki göz önüne alındıđında, tasarım St. Anna'nın restorasyonu, korunması ve fiziksel olarak bozulma kořulları ile yakından ilgilidir.

Yapıda devam eden bozulma fark edildiđi iin mekânın ierisine duvarları destekleyecek bir iskelenin inřa edilmesi düşünölmüřtür. Duvarlar yükselirken atlaklar arasından freskler ortaya ıkmaya, boya ve sıvalar dökölmeye başlamıřtır. Mekânda kasvet ierisinde bir an sesi duyulup yankılanmaktadır. Burada ne inřa ediyoruz, bir tür köprü mü yoksa bir tür sahne mi? Sorgulaması yapılmıřtır ve buna cevap çok zor bulunmuřtur. St. Anna'nın hiçbir řeyin statik kalmadıđı ve zamanın asla durmadıđı performatif ruhundaki sürekli akıř tasarımda yansıtılmıřtır. Asla bir doyum olmadıđı gibi, sürekli deđerim ve hareket vardır. Yavaşa bozulan binanın fiziksel kondisyonu, bir dizi fiziksel dönüřüm ile ortaya ıkmaktadır. Ayrıca bu tasarım seyircinin kendisini izlenen olduđu konusunda cesaretlendirerek onların oyunculuklarını teřvik etmektedir. Mimari ve izleyici arasındaki iliřki dikkate alındıđında, her ikisi de aktif sunuma katkıda bulunarak atmosferi ve mekânsal dinamiđi oluřturmaktadır.



Görsel 3.3-4. Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-1.lik ödülü

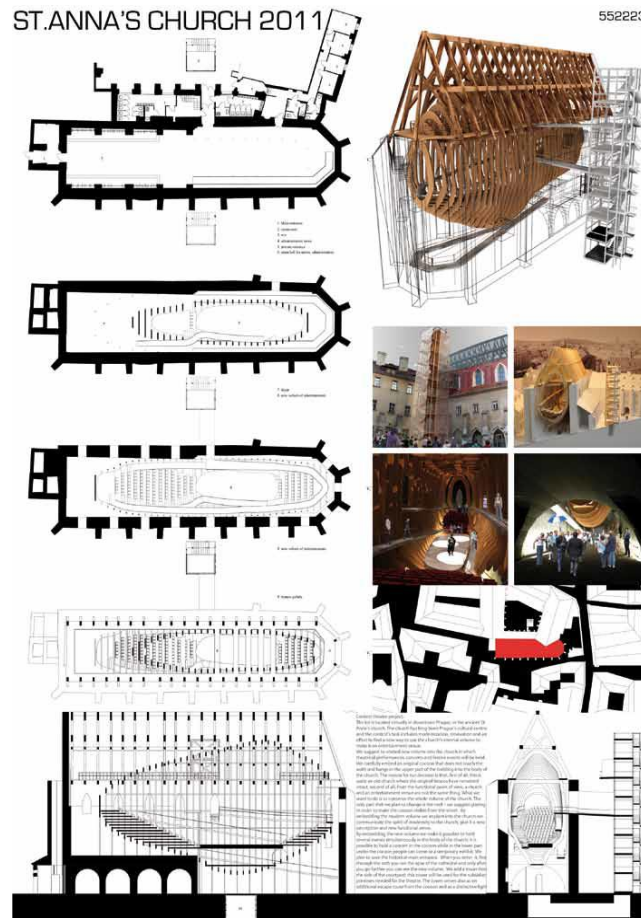
Kaynak: <http://www.oistat.org/Item/Show.asp?m=1&d=1276>

Jüri Yorumu: Öneri esnek bir performans alanı yaratmaktadır. Çağdaş bir performans şirketinden esinlenmiştir. Tasarımda St. Anna Kilisesinin içerisinde ve duvarlara paralel 3 katlı iskele inşa edilmiştir. Oyunda, seyirciler geçici, değişken ve incecik galerilerde hareket ederek katılımcılar haline dönüşmektedir. St. Anna bütünüyle deneyimlenmesine rağmen değişmeden aynı kalmaktadır. Eski binanın gizemi ve dokusu, hayal edilebilir ilham verici bir karşılama ve olağanüstü bir çizgisellik sağlamaktadır. Bize bilinmeyen bir tarzın geleceğinin olanaklarını yaratır. Geçici bir strüktür yaratmak yapıya narin ve hassas bir müdahaledir. Sanatçılar çürüme ve yenileme fikri üzerine heyecanlanarak, çalışmak isteyebilirler ve bu çok güçlü bir kışkırtmadır.

3.2.2.2. İkincilik Ödülü: Andrey Nekrasov / Aleksandr Tsibaikin/Daria Lyalyaeva / Andrey Yanshin / Russia - Cocoon – Koza

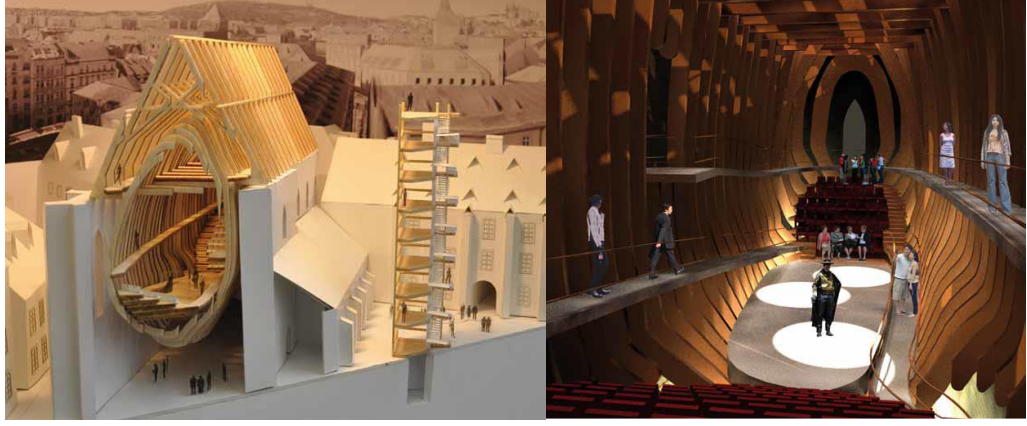
Tasarımcıların ifadesiyle yarışmanın konusu modernleştirme, yenileme ve kilisenin iç boşluğunu eğlence mekânına dönüştürerek farklı amaç için kullanılmasına yönelik yeni tasarımlar üretmektir. Bu doğrultuda da kilisenin içerisine konserlerin, performansların ve festivallerin yapılabileceği bir hacim oluşturulması önerilmiştir. Binanın üst kısmından asılan, yapının gövdesi boyunca kendini var eden ve yapının duvarlarına dokunmayan bir koza yerleştirilmiştir. Bu kararlarının sebebi kilisenin içerisindeki fresklerin orijinal halde bozulmadan kalmış olmasıdır. Diğer bir sebep ise fonksiyonel bakış açısından kaynaklanmaktadır. Bir kilise ve bir eğlence yeri aynı şey değildir. Bu

doğrultuda kilisenin tüm hacminin korunması için ne yapılmak istendiği sorgulanmıştır. Bu nedenle yapılan tek değişiklik kozanın dış mekândan da görülebilmesi için cam çatı örtüsünün yaratılması olmuştur. Burada modern yapı, kiliseye adapte edilerek, yeninin ruhu kilisenin ruhu ile iletişime geçirilmek istenmiş ve yeni bir algı ve fonksiyonellik yaratılmaya çalışılmıştır. Yeni hacmin kiliseye adapte edilmesiyle, birkaç gösterinin eşzamanlı gerçekleştirilmesine olanak sağlanmıştır. Örneğin kozanın içerisinde bir konser gerçekleşirken kozanın altında bir sergi gezilebilmektedir. Tarihi ana giriş muhafaza edilmek istenmiştir. Yapıya girildiğinde ilk olarak kilisenin apsisi, ilerlendiğinde ise yeni hacim görülebilmektedir. Avluya bir kule eklenmiştir ve bu kule ikincil yapı olarak kullanılmaktadır. Kozadan ek çıkış sağlamak üzere tasarlanan bu kule, gökyüzünde de yapının varlığını imleyen bir ışık kaynağı da olacak şekilde kurgulanmıştır. Işıklı kule insanlara sinyal göndererek gösterinin başlamak üzere olduğunu da bildirecektir. Ayrıca performanslar bu kulenin önündeki meydanda da gerçekleştirilebilecektir.



Görsel 3.5. Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-2.lik ödülü

Kaynak: <http://www.oistat.org/Item/Show.asp?m=1&d=1276>



Görsel 3.6. *Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-2.lık ödülü*

Kaynak: <http://www.oistat.org/Item/Show.asp?m=1&d=1276>

Jüri Yorumu: Öneri, kilisenin içerisine performans alanı oluşturan organik ahşap bir koza yerleştirmektedir. Oditoryuma erişim rampalarıyla sağlanmakta ve bu rampalar kilise boyunca oditoryumun ötesinde ve içerisinde uzanmaktadır. Kilise, bu heykelsi kozanın çevresinde ve altında bir sergi alanı, bir fuaye gibi kullanılmak üzere değişmeden kalmaktadır. Kozayı görünür kılmak için cam çatı düşünülmüştür. Avluda cam bir merdiven kulesinin olması, performans alanına erişimi sağlarken bir ışık kulesi gibi görünerek performansın sinyallerini de vermektedir. Ayrıca öneri, çarpıcı iki tezat heykelsi yapıyı (organik koza ve çizgisel kule) bir arada kullanmaktadır. Koza, dramatik, davetkar ve içerisinde can yaratılabilen ana rahmi gibi bir formdadır. Kapalı olmayan bir formu kilisenin içerisine yerleştirmek, akustik olarak eski yapı ile yeni eklenen arasında dramatik bir gerilim yaratmaktadır. Heykelsi form, performans olmadığında bile içerisinde gezinenlere farklı bir deneyim yaşatabilmektedir.

3.2.2.3. Üçüncülük Ödülü: Laurent Blondeau / Maria Anastasia Kefalaki/Julia Henning da Silva / France-CrossingRoads Theatre - Geçişyolları Tiyatrosu

Tasarımcısının ifadesiyle eski zaman kilisesinin kubbesinin altında insan kendini daha küçük hissedebilmektedir. Saf ve saf olmayan, adil ve haksız, cennet ve cehennem artık ayrılmıştır. Kesişim yolları tiyatrosunda tanrı ve şeytan arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Gerçeklik komplekstir, doğruluk ise sadece göreceli. Dört patika izleyicilerin oyunu izlemelerine izin vermektedir. İzleyiciler, dört farklı düzen, dört hikaye ve dört farklı bakış açısı ile etkilenmektedirler. Mekanların, güçlendirilmiş mimari yapılarıyla her bir patikada seyirci ve performansçının bir araya gelişi farklı şekillerde

organize edilmiştir. Kubbenin altında, karakterler aynı hafızayı paylaşmaktadır: Sahne arkasında bir anlık samimiyet, çatı katında ekranlarla yüz yüze gelmek. Onlar yaşanan zamanı inkar edebilirler. Tüm izleyiciler ana sahnede toplandıklarında, her birisi bu farklı sahne öyküleri içerisinde sahip olduğu bakış açısını keşfetmek zorundadır. İzleyiciler ve sanatçılar taş duvarlar ve çelik konstrüksiyonun arasında yaşayan bir sahne içerisindeyler.



Görsel 3.7-8. Tiyatro Mimarisi Yarışması 2011-3.lük ödülü

Kaynak: <http://www.oistat.org/Item/Show.asp?m=1&d=1276>

Jüri Yorumu: Öneri St. Anna'yı eşit olmayan dört bölüme ayırmaktadır. İlk bölüm için küçük bir oditoryum oluşturmak amacı ile derinleştirilmiş bir sahne kurgulanmıştır. İkinci bölümü koronun olduğu yerde tamamen yükseltilmiş galeriler oluşturmaktadır. Üçüncü bölüm, üst katta yer alan café bardan oluşmaktadır. Dördüncü bölüm ise çatı strüktürünün içerisinde özel bir odadır. Bu öneri, geniş bir yelpazede farklı performanslara olanak sağlayan alanları yaratmaktadır. Ana avlu kilisenin dikeyliği ile çizgiselliğini başarılı bir biçimde kullanmaktadır. Çizimler seyirciyi adapte etme noktasında çok iyi işlev görmektedir.

Sonuç olarak başlangıcından günümüze sahnenin geçirdiği ve de geçirmekte olduğu değişim süreci, katı mekân tanımları yaratılmasından uzaklaşarak, deneyimi odak noktasına koyan çağdaş sahne tasarımı kurgularının yapılmasını gerekli kılmıştır. Burada özgünlük salt mimaride değil, izlenen, izleyen ve mekânın bir araya getirilme biçiminde

aranmaktadır. Öncelikle yönetmen-tasarımcıların bu bir araya getiriliş problemi üzerine denemeler yapmış olması sahneyi bir deneyim mekânına dönüştürerek,” her yer”in birer sahne olabileceği algısını doğurmuştur. Buradaki “yer” kavramı ise yaşamın gerçekleştiği mekâna karşılık gelmektedir. Bu yerler, mekânsal öğelerin üç boyutlu organizasyonu olarak tanımlanan mekândan farklılıklar göstermektedir. Bu yerler orada olmayı gerektiren özgün ve özel deneyimler sunmaktadır. Ele alınan çalışma kapsamına ise OISTAT ‘ın çağrısıyla tarihi yapı-sahne tasarımı problemine yönelik birer düşünme aracı olarak kurgulanan yarışma alınmıştır. Bu yarışmadaki sorgulamalar hem kurumlar, hem tasarımcılar hem de çağdaş koruma yaklaşımına yönelik yapılacak araştırma ve uygulamalar için önemli bulunmaktadır. Değişimin önce düşünce biçiminde yakalanması gerektiği inancı bu türde ele alınan tasarım problemlerine yönelik geçirilen sorgulamaların farkına varılmasını gerekli kılmaktadır. Ele alınan çalışmanın temel amacı da tarihi çevre ve yapıda sahneleme ve sahne tasarlamaya yönelik çağdaş ve güncel yaklaşımları, sorgulamaları ortaya koymak olmuştur.

4. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Ele alınan çalışma kapsamında yapılan arařtırmalar ışığında sahne mekânının, sahneleme olgusunun deęişimi ile birlikte, başlangıcından bugüne çok çeşitli gelişim evrelerinden geçtięi görülmektedir. Her türlü katı mekânsal oluşumdan uzak temsiller, taklitler ve bunların anlatıları ile başlayan eylem, izleyici kitlesinin de katılımı ile bütüncül bir sahneleme olgusuna dönüşmüştür. İzleyici kitlesinin katılımı, doğaçlama olarak başlayan sahnelemeyi, bilinçli bir eylem haline dönüştürmüş ve böylelikle oyun yeri ile birlikte seyir yerini de içeren bütüncül bir yapının doğmasına neden olmuştur. Gelişen yapımların teknikleri ile birlikte birçok etken, sahne mekânının şekillenmesine etki ederken, özellikle izleyici-oyuncu ilişkisinde ortaya çıkan mekânsal oluşumlar, sahne mekânının gelişim sürecinde açığa çıkan en önemli kararlar olarak görülmektedir. Bu bağlamda tarihsel süreç içerisinde, izleyici ve oyuncu ilişkisinden 4 ana sahne modeli doğmuş ve bu modeller yüzyıllar boyunca kullanılarak sahne ve mekânının tasarımının şekillendirilmesinde etkin bir araç olarak kullanılmıştır.

19. yy. sahne olgusu ve tasarımının en büyük deęişimleri yaşadığı zaman dilimi olarak görülmektedir. Bu zaman diliminde ortaya çıkan teknik-teknolojik gelişmelere paralel olarak sahne mekânının tasarımında kullanılan (dekor, ışık, ses, projeksiyon vb.) elemanların mekân tasarımına hızla etki etmesi ve kullanımının çeşitlenmesi, izleyici-oyuncu ilişkisini farklı mekân deneyimleri ile sunmaya çalışan yönetmen kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Oyunu, sahneyi, oyuncuyu ve izleyiciyi bir bütün olarak ele alan ve sahne atmosferinin tasarımını tek merkezde toplayan bir oluşum olarak görülen yönetmenler, alışlagelen sahne tipleri ve mekânsal sınırlamaları zorlayarak sahne-izleyici ilişkilerini farklı boyutlarda kurgulama yoluna gitmişlerdir. Sahne sadece tiyatro oyununun sergilenmesi ve izlenmesi için geçerli olmaktan çıkmış ve içerisinde her türlü etkileşimi barındıran deneyim mekânları olarak kullanılmaya başlanmıştır. Yönetmenlerin, sahne mekânının yaratılmasına yönelik olarak özgün sonuçların ortaya çıkmasını sağlayan farklı bakış açıları ile yarattıkları mekânsal deneyimler, mekân tasarımı ile uğraşan tüm tasarımcılar için veri oluşturacak önemli girdiler ortaya koymaktadır. Bu girdilerin farkına varılması, deęişen sahne olgusunun kavranması ve çağdaş sahne mekânının tasarlanabilmesi için gerekli bulunmaktadır.

Görülmektedir ki, yönetmenlerin farklı mekân ve deneyim yaratma denemeleri sonucunda yeni performans sahneleme biçimleri de ortaya çıkmaya başlamıştır.

Çeşitlenen ve deęişen performansları sahneleme arayışları, performans mekânlarına ilişkin katı biçim arayışlarını ortadan kaldırarak, mekânın farklılaşmasına ya da farklı şekillerdeki mekân tanımlarına açık olabilen esnek düşünce ve uygulamalara olanak tanır hale gelmiştir. Mekânsal olarak esnek ortamlarda ortaya konulan bu performanslar, oyuncu ile birlikte izleyicinin de mekânı deneyimlemesi için gerçekleştirilen ve izleyiciye anlatılmak istenilenin, mekâna mevcut ve yeni anlamlar yüklenerek verilmeye çalışıldığı anlatılar-paylaşımlar olarak ortaya çıkmaktadırlar. Bu doğrultuda, ele alınan çalışmada teorik ya da uygulamalı olarak konuyla ilişkili olan kişilerin dikkatini, insana insanı, insan ile anlatan ve mekânı bu anlatıda deneyim aracı olarak kullanan bu oluşumlara çekmek, yaratılmaya çalışılan mekânsal deneyimin farkındalığını sağlamak önemli bulunmaktadır. Bununla birlikte 19. Yüzyıl ile birlikte görülmeye başlayan ve kendilerinden sonraki zaman dilimlerinde de tasarım anlayışını büyük oranda etkileyen yönetmenlerin farklı bakış açıları ortaya konularak, mekân tasarımına veri oluşturacak girdiler haline dönüştürülmeleri bu çalışmanın ana hedeflerinden biri haline gelmiştir. Bu girdiler mekân-insan-performans arasındaki çok boyutlu ilişkilerin çağdaş yaklaşımlarla kurulmasına imkân tanıyıcı nitelikte görülmektedir. Her bir tasarım probleminin benzersiz olduğu, izleyen-izlenen ilişkisinin problem odaklı farklı verilerle kurgulanması gerekliliğinin farkında olunarak, bu girdilerden bazıları, her bir tasarım problemi için sorgulanarak değerlendirilmeyi beklemektedir. Bu girdiler günümüz tasarım anlayışına da ışık tutacak biçimde düşünölmelidir. Tarihi süreçte açığa çıkan yaklaşımlar ve bu yaklaşımların özünü oluşturan girdiler;

- Bütüncül bir sahne mekânı anlayışı içerisinde, seyircinin gölgede bırakılması ve yabancılaşmasının sağlanarak oyuncunun oyuna odaklanmasının sağlanmaya çalışılması,
- Oyun yeri ile Seyir yerinin olabildiğince yaklaştırılması ve ilişkiyi kesen çerçeve sahnenin kullanılmayarak kullanıcıya yönelik mekânsal deneyimin sağlanması ve ışığın etkin bir şekilde kullanarak müzik görünür kılınmaya çalışılması,
- Oyunun, seyircinin içine kadar getirilerek, seyir yeriyle oyun yerinin, oyuncuyla müziğin, kostümle dekorun, oyunla tiyatro yapısının arasında doğrudan ilişkiler kurulmaya çalışılması,
- Oyuncular ile izleyiciler arasında dördüncü bir duvar oluşturulmaması,
- Tiyatro mimarisinin içerisine sıkışıp kalınan tek tip ilişkiden vazgeçilmesi,

(Günümüzde performanslar, sadece onlar için tasarlanmış mekânlarda değil, farklı işlevlerle açığa çıkmış, mevcutta var olan yapıların yeniden kullanımı ile de gerçekleştirilmektedir. Bu durum eski ile yeninin birlikteliği ile farklılaşan ve çeşitlenen mekânsal deneyim olasılıklarının ortaya çıkabilmesini mümkün kılabilir.)

- Seyircinin deneyime davet edilmesi ve her oyun için deneyime dayalı ilişkilerin yeniden kurgulanması, bunun için çağdaş tüm teknik-teknolojik donanımlardan faydalanılması,

(Bu çerçevede zamanının en önemli yaklaşımlarından birine sahip olan Bauhaus'un sahne tasarımına getirdiği, çeşitli anlatım biçimlerini üstün bir teknikle birleştiren, "yeni bir tiyatro mimarisi" kavramının gözden kaçırılmaması gerekmektedir. Mevcut tiyatro yapılarının çağdaş tiyatro için yetersiz olduğunu düşünen Gropius, tiyatro mimarlarının "ışıklandırma ve sahne oylumu açısından daha işlevsel" bir tiyatro anlayışını benimsemelerini gerekliliğine inanarak tiyatrodaki bütün sahne biçimlerinin bir arada olması gerekliliğini savunmuştur. Gropius' un "Total Tiyatro" olarak adlandırdığı tiyatro yapısı, yönetmene farklı biçimlerdeki sahneyi istediği şekilde kullanabilme olanağı sunarken, seyirciye de aynı gösteri içinde farklı sahne tekniklerini seyretme imkânı vermektedir. Gerçekleşme imkânı bulamamış olsa da Gropius' un sahnesi modern tiyatro binalarının tasarımlarına fikir öncülüğü ettiği görülmektedir.)

- Oyuncu-izleyici ayrımının ortadan kaldırılarak, topluluğun birinci ve ikinci dereceden katılımcılar olarak görülmesi,

(Günümüzde sahne mekânı, interaktif bir hale dönüştürülerek oyuncu ve izleyici ayrımı olmaksızın aynı mekânı kullanan katılımcılara (=oyunculara) yönelik olarak kurgulanmaktadır. Birçok performansın tamamlayıcıları izleyiciler olarak algılanmaya başlandığı için sahne ve mekânının tasarımı tamamen değişime uğrayarak farklılaşmaktadır.)

- Oyuncu ve seyircinin her yerde buluşabilmesine olanak tanınabilmesi ve bunun için de olası boş bir mekânın bile yeterli olabileceğinin farkına varılmasıdır.

Sonuç olarak çeşitlenen ve değişen performansları sahneleme arayışları, performans mekânlarına ilişkin katı biçim arayışlarını ortadan kaldırarak, mekânın farklılaşmasına ya da farklı şekillerdeki mekân tanımlarına açık olabilen esnek düşünce ve uygulamalara olanak tanır hale gelmiştir. Bu esnek düşünce ve uygulamalar sadece

kendi çağlarına ışık tutmamış geleceğe yönelik açılımlar için de ilham kaynağı olarak farklı tasarım anlayışlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Özellikle Peter Brook tarafından dile getirilen “*Her Yer Sahne*” söylemi de bu bağlamda performans mekânı ve de sahne tasarımı için çıkış oluşturacak önemli bir yaklaşım önermektedir. Brook’ un bu yaklaşımı ile sahnenin var olabilmesi için boş bir mekân yeterli olmaktadır. Boş mekânın sağladığı esneklik, sahne tasarımının olası her mekânda uygulanabilmesi anlamına gelmektedir. Tabi ki buradaki boşluk tanımlı bir boşluk olarak görülmelidir. Boşluğu var eden ve tanımlı hale getiren fiziksel sınırlar olup, bazen mevcudun kullanılması bazen de yeninin kurgulanmasıyla kendini var edebilmektedir.

Burada özgünlük salt mimaride değil, izlenen, izleyen ve mekânın bir araya getirilme biçiminde aranmalıdır. Öncelikle yönetmen-tasarımcıların bu bir araya getiriliş problemi üzerine denemeler yapmış olması sahneyi bir deneyim mekânına dönüştürerek,” her yer”in birer sahne olabileceği algısını doğurmuştur. Buradaki “yer” kavramı ise yaşamın gerçekleştiği mekâna karşılık gelmektedir. Bu yerler, mekânsal öğelerin üç boyutlu organizasyonu olarak tanımlanan mekândan farklılıklar göstermektedir. Bu yerler orada olmayı gerektiren özgün ve özel deneyimler sunmaktadır.

Bu doğrultuda sahnenin her mekânda tasarlanabilmesi için gerekli hale gelen disiplinler arası birliktelik ve bakış açısı, yönetmen-oyuncu-izleyici ve de mekân tasarımcısı için yeni anlamların ve deneyimlerin var olduğu uygulama örneklerinin ortaya çıkabilmesini mümkün kılabilir. Bugün dünyada isim olarak hala tiyatro kelimesine bağlı olsa da sahne tasarlama üzerine organize olmuş kuruluşların bu hedefle uluslararası ölçekte çalışmalarda bulunduğu görülmektedir. Bu kuruluşların düzenlediği konferanslar, festivaller, yarışmalar vb. etkinlikler sahne mekânının günümüzde çok farklı ele alınması gerekliliğini ortaya koyarken, açığa çıkan uygulama örnekleri tasarımcılara, özgün yaratılar ortaya çıkarmaya yönelik motivasyonu sağlamaktadır.

Bu çerçevede ele alınan çalışma kapsamına ise OISTAT ‘ın çağrısıyla tarihi yapı-sahne tasarımı problemine yönelik birer düşünme aracı olarak kurgulanan yarışma alınmıştır. Bu yarışmadaki sorgulamalar hem kurumlar hem de tasarımcılara yönelik yapılacak araştırma ve uygulamalar için önemli bulunmaktadır. Değişimin önce düşünce biçiminde yakalanması gerektiği inancı bu türde ele alınan tasarım problemlerine yönelik geçirilen sorgulamaların farkına varılmasını gerekli kılmaktadır.

Günümüzde sahne ve sahneleme eyleminin olası pek çok işlevin yerine getirilmesinde birer araç olarak kullanıldığı görülmektedir. Müzelerden, sanat galerilerine, kültür merkezlerinden, kütüphanelere, eğitim kuruluşlarına kadar pek çok yerde ele alınan işlevin gerçekleştirilmesinde kullanılarak, bütüncül mekân kurgusunun birer bileşeni olarak değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda ele alınan çalışmaya dâhil edilen örnekler, tüm tez çalışması kapsamında ortaya konulan bilgiler ışığında sahne ve mekânının tasarlanmasında eleştirel ve esnek düşünce yakalanmasına yönelik olarak değerlendirilmelidir. Ele alınan çalışma kapsamında sahne ve tasarımına yönelik elde edilen veriler eski-yeni yapıda, tekil-bütünleşik olarak varlık gösteren sahne ve mekânının sorgulanması ve çağdaş yaklaşımlarla kurgulanabilmesine yönelik ortaya konulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Appia, A. (1993). *Acteur, espace, lumiere, peinture*. (Çev: G. Develi). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Aksel, E. (1988). *Tiyatro, Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası
- Aliyazıcıoğlu. Ö. (2011). *20.yy Sonrası Tiyatrosunu Biçimlendiren Tasarım Dinamikleri Işığında Modern Sahneleme Gereksinimlerine Yanıt Verebilecek Bir Sahne Modeli Önerisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Aliyazıcıoğlu. Ö. (2012). Yaratım Arayışında Yönetmene ve Oyuncuya Hizmet Eden Tiyatro Yapısı Nasıl Olmalıdır?. Isparta. *ART-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*. Kasım'12 s:180-197
- ARONSON, A., (2008). *Looking into the Abyss Essays on Scenography*. Dördüncü Basım. The University of Michigan Press, U. S. A. (Akt.: Aliyazıcıoğlu, 2011)
- Artaud, A. (1992). *Suç Ortakları ve İşkenceler*. (Çev.: A. Soysal). İstanbul. Nisan Yayınları.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve İkizi*. (Çev.: B. Gülmez). İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.
- Atakan, N. (1998). *Arayışlar: Resim ve Heykelde Alternatif Akımlar*. (Çev: Z. Rona). İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.
- AYBAR, S. (2003). *Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği Dramatic Action as a Determinant of Stage Design*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi
- Ayna, A. (2011). *Mekânın Duyusal-Algısal Boyutlarının Beden-Mekan İlişkisi Üzerinden İrdelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Dürder, B. N. Ö. (1967). *Türk Tiyatrosu Ansiklopedisi*. İstanbul. Remzi Kitabevi.
- Baltacıoğlu, İ. H. (2006). *Tiyatro Nedir*. İstanbul. Mitos-Boyut Yayınları.
- Bayazit , (1997), “Performans”, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. III. Cilt. İstanbul. Yem Yayın.

- Benjamin, W. (2000). *Brecht''i Anlamak*. (Çev.: H. Barışcan, G. Işısağ). İstanbul. Metis Yayınları. 2. Basım.
- Birkiye, S. K. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim, Peter Brook, Eugenio Barba and Robert Wilson*. Ankara. De Ki Basım Yayın Ltd. Şti.
- Bozkurt, O. (1950). *Açık Hava Tiyatroları*. İstanbul. İstanbul Matbaacılık, T.A.O.
- Brauneck M. (1993). *Theaterarbeit am Bauhaus*. (Çev. H. Kuruyazıcı, A. Çalışlar)
- Brecht, B. (1997). *Epik Tiyatro*. (Çev.: K. Şipal). İstanbul. Cem Yayınevi.
- Brockett, G. O. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (Çev.: İ. Bayramoğlu). Ankara. Dost Kitabevi.
- Brook, P. (2007). *Açık Kapı Oyunculuk ve Tiyatro Üzerine Düşünceler*. (Çev.: M. Balay). İkinci Basım. İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.
- Brook, P. (2010). *Boş Mekan*, (Çev. Ü. İnce). İstanbul. Hayalbaz Yayınevi.
- Boyacıoğlu, F. (2004). Geleneksel Tiyatro Ve Uyumsuzluk Tiyatrosu. Konya. Selçuk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı: 11.
- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. 31-32.s.
- Çalışlar, A. (1980). *Gerçekçi Tiyatro Sözlüğü*. İstanbul. May Yayınları.
- Çalışlar, A. (1993). *Yirminci Yüzyılda Tiyatro*. İstanbul. Mitos-Boyut Yayınları.
- Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara. Türk Kültürü Tarihi Basım Evi.
- Çalışlar, A. (2009). *Tiyatronun ABC' si*. ABC Dizisi. İstanbul. Say Yayınları.
- Çamurdan, E. (1996). *Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*. İstanbul. Mitos Boyut Yayınları.
- Dede, G. (2010). *Heterotopik Bir Mekân Olarak Tiyatro Sahnesi: Uyumsuz Tiyatro*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul. İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Erdenk, S. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Anlayışında Değişen Beden Algısı*. Art-E Kasım 2012 Özel Sayısı. Isparta. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını

Ergün, S. (2003). *Çağdaş Doğaçlama, Tiyatro Oyuncusunun Eğitiminde ve Oyun Çalışmasında Doğaçlama Kullanımı*. İzmir. Dokuz Eylül Yayınları.

Ergüven, M. (2002). *Yoruma Doğru*. 2. Baskı. İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.

Ertuğrul, M. (1993). *Gerçeklerin Düşleri–Tiyatro Düşünceleri*. Toplumsal Belgeler Dizisi. İstanbul. Dr. Nejat Eczacıbaşı Vakfı Yayınları.

Eryılmaz, H. (2010). *1910 – 1930 Yılları Arasında Öncü Akımların Avrupa Tiyatrosunda Mekân Tasarımına Yansımaları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Isparta. Süleyman Demirel Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Germaner, S. (1997). *1960 Sonrası Sanat: Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar*. İstanbul. Kabala Yayınevi.

Gürcan, A. (2003). *Çağdaş Türk Sanatında Performans*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara. Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kahraman, H. B. *Performans, Performative ve Bedenin Tamamlanma Süreçleri*. <http://research.sabanciuniv.edu/878/1/3011800000250.pdf>. Erişim Tarihi: 14-04-2016. Erişim Saati: 11:49

Kuruyazıcı, H. (2003). *Oyun-Mekân İlişkisi Açısından Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişimi*. İstanbul. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Lynton, N. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü*, (Çev: C. Çapan, S. Öziş). İstanbul. Remzi Kitabevi.

Mimesis, (2010). *New York'ta Sahne ve Set Tasarımının Yükselen Yıldızı* <http://mimesis-dergi.org/2011/09/new-york'ta-sahne-ve-set-tasariminin-yukselen-yildizi/>. Erişim Tarihi: 17-04-2016 Erişim Saati: 19:00

Ofluoğlu, M. (1995). *Dünya Bir Sahnedir*. İstanbul. Mitos Boyut Yayınları.

Özayten, (1997). "Gösteri Sanatı". *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. II. Cilt. İstanbul. Yem Yayın.

Özdemir, N. (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi I*, İstanbul. Mitos Boyut Yayınları.

Özdemir, N. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, I. Cilt. İstanbul. Remzi Kitabevi Yayınları.

- Özen, N.,Dürder, B. (1967) *Türk Tiyatro Ansiklopedisi*. İstanbul. Remzi Kitapevi.
- Schechner, R. (1996). Peter Brook ile Söyleşi. (Çev.: Ç. Genç, H. Gürel). Mimesis. Sayı:6.
- Sevindik, B. (2013). *Sahne Tasarımcısı Olarak Metin Deniz ve Tiyatro Dünyası*. Yayınlanmamış Yüksekisans Tezi. Erzurum. Atatürk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sezgin, B. (2009). *Avrupa'da Rejisörlük Kavramının Ortaya Çıkışı-Stanilawski ve Brecht Örnekleri Üzerinden Yönetmenlik Metodolojisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksekisans Tezi. İstanbul. İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Shakespeare, W. (1993). *Macbeth*, (Çev.: S. Eyüboğlu). İstanbul. Remzi Kitabevi.
- Shiner L. (2004). *Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi*. (Çev: İ. Türkmen). İstanbul. Ayrıntı Yayınları.
- Sinemoglu, N. (1984). *Sanat Tarihi: Tarih Öncesinden Bizans'a*. İstanbul. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Sokullu, S. (1990) *Tiyatroda Bitmeyen Bir Tartışma Çağdaş Sahne Biçimi Sorunu*. Ankara. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, Cilt:33, sayı: 1.2, Sf: 427-438.
- Sürmeli, P. (2010). *Başlangıçtan Rönesans'a Batı Tiyatro Mimarisinin Gelişimi*. Yayınlanmamış Yüksekisans Tezi. İstanbul. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Şatana, G. (2013). *Bir Sahne Tasarımcısı Olarak Yıldız Köse İpeklioğlu'nun Yaşamı Sanatı ve Tasarım Anlayışı*. Yayınlanmamış Yüksekisans Tezi. İzmir. Dokuz Eylül Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- ŞENER, S. (1997). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.
- Şener, S. (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 3. Basım. Ankara. Dost Kitapevi Yayınları.

Temel, S. (2010). *Yeni Bir Alternatif Mekan Önerisi ve Bu Mekan İçinde Bir Oyun Tasarımı*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İstanbul. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe Sözlük* (10. Baskı). Ankara

Vitruvius. (2013). *Mimarlık Üzerine On Kitap*. (Çev S. Güven). Ankara. Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

Yıldız, P. (2005). *Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açıdan Bir Analiz*. (<http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/download/692/644>)
Erişim Tarihi: 18-05-2016. Erişim Saati: 01:00

Wikipedia. (2016). *Sahne Tasarımı*. https://tr.wikipedia.org/wiki/Sahne_tasarımı.
Erişim Tarihi: 17-04-2016 Erişim Saati: 19:00

Wilson, P. (2007). *The Greek Theatre And Festivals Documantery Studies*. Oxford University Press.

ŞEKİLLER

Şekil 1.1: The New Encyclopedia Britannica, 2002. Volume 28, 15th Edition, Encyclopedia Britannica Inc., Printed in USA, s.568.

Şekil 1.2:

www.whitman.edu/theatre/theatretour/dionysos/images/large%20images/dionysus.plan.jpg

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 00:36.

Şekil 1.3: https://c4.staticflickr.com/4/3398/3414647158_d16a053680_b.jpg

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 00:42.

Şekil 1.4: <http://edtech2.boisestate.edu/tomgibbons/images/vitruviantheatre.jpg>

Erişim Tarihi: 11-02-2016. Erişim Saati: 14:00.

Şekil 1.5: <https://theatrehistoryonline.files.wordpress.com/2013/08/171.jpg?w=640>

Erişim Tarihi: 16-06-2016. Erişim Saati: 14:00.

Şekil 1.6: http://www.spazioscenico.altervista.org/img_sceno/periatkoi_3D2.jpg

Erişim Tarihi: 16-06-2016. Erişim Saati: 14:00.

Şekil 1.7: http://bilgimimselintanriverdi.blogspot.com.tr/2015_10_01_archive.html

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 14:37.

Şekil 1.8:

www.whitman.edu/theatre/theatretour/aspensos/images/large%20images/aspensos.plan.jpg

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 17:03.

Şekil 1.9: <http://web.uncg.edu/dcl/courses/eyeappeal/images/unit3/valenciennes.jpg>

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 23:01.

Şekil 1.10:

<http://smg.photobucket.com/user/sandthistle/media/Theatre%20Architecture/PageantWagonPlanReconstruction.jpg.html>

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 23:12.

Şekil 1.11:

www.ithaka.ru/upl_portfolio/image/WAF_presentation/TeatroOlimpico03.jpg

Erişim Tarihi: 12-01-2016. Erişim Saati: 00:38.

Şekil 1.12:

www.kvl.cch.kcl.ac.uk/THEATRON/theatres/globe/assets/images/gloimg02.jpg

Erişim Tarihi: 13-01-2016. Erişim Saati: 23:59.

Şekil 1.13:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Hodge's_conjectural_Globe_reconstruction.jpg

Erişim Tarihi: 14-01-2016. Erişim Saati: 00:02.

Şekil 1.14: http://res.cloudinary.com/dk-find-out/image/upload/q_80,w_1440/THE_GLOBE_FINAL_rt_uczloq.jpg

http://res.cloudinary.com/dk-find-out/image/upload/q_80,w_1440/THE_GLOBE_FINAL_rt_uczloq.jpg

Erişim Tarihi: 17-05-2016. Erişim Saati: 22:57.

Şekil 1.15: Macgowan, K., Melnitz, W. (1964). *The Living Stage, Prentice-Hall Inc.*, New Jersey, s.98.

Şekil 1.16: <http://www.theatre-architecture.eu/db.html?theatreId=376>

Erişim Tarihi: 17-05-2016. Erişim Saati: 22:51.

Şekil 1.17: <https://betterarchitecture.files.wordpress.com/2011/10/charles-garnier-paris-opera-house-plan-1861-1865.jpg>

Erişim Tarihi: 19-05-2016. Erişim Saati:00:02.

Şekil 1.18: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas492h.jpg>

Erişim Tarihi: 01-06-2016. Erişim Saati: 11:05

Şekil 1.19: <https://casstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 22:27.

Şekil 1.20: https://i.gse.io/gse_media/images/000/004/242/1380657789-3022406fichandler_chart_large.gif?p=1

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 22:59.

Şekil 1.21: <https://casstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:13.

Şekil 1.22: <http://www.whartoncenter.com/assets/img/Pasant.jpg>

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:19.

Şekil 1.23: <https://casstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:29.

Şekil 1.24: <https://casstudio6.wordpress.com/forms-of-stage/types/>

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:29.

Şekil 1.25: <https://quizlet.com/88342486/taking-the-stage-flash-cards/>

Erişim Tarihi: 15-05-2016. Erişim Saati: 00:04

Şekil 2.1: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas1009h.jpg>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 15:29.

Şekil 2.2: <http://www.theatre-architecture.eu/en/db/?theatreId=460>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 15:37.

Şekil 2.3: <https://tr.pinterest.com/pin/405042560214215240/>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 15:46.

Şekil 2.4: <https://niepokoje.wordpress.com/2012/01/04/na-podestach/img155-2/>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 19:54.

Şekil 2.5: Kaynak: https://niepokoje.wordpress.com/2012/01/04/na-podestach/4_2-2/

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 20:11.

Şekil 2.6: https://culturehub.co/thumbnails/000000/0678_1008w_7099h.Jpeg

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 22:02

GÖRSELLER

Görsel 1.1: <http://web.uconn.edu/rojo/environmental/commune.jpg>

Erişim Tarihi: 13-04-2016. Erişim Saati: 12:00.

Görsel 1.2: <http://sanatkaravani.com/wp-content/uploads/2015/03/arton44.jpg>

Erişim Tarihi: 13-04-2016. Erişim Saati: 12:00.

Görsel 1.3: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>

Erişim Tarihi: 14-04-2016. Erişim Saati: 15:03.

Görsel 1.4: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>

Erişim Tarihi: 14-04-2016. Erişim Saati: 15:03.

Görsel 1.5: <http://www.mai-hudson.org/content/2014/7/18/lifting-a-secret-2007>

Erişim Tarihi: 14-04-2016. Erişim Saati: 12:06.

Görsel 1.6: <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/performanssanatinda-beden-mekan-iliskisi-i-1133>

Erişim Tarihi: 14-04-2016. Erişim Saati: 15:03.

Görsel 1.7: http://americanart.si.edu/images/1985/1985.66.505_1b.jpg

Erişim Tarihi: 17.04.2016. Erişim Saati: 20:42.

Görsel 1.8: www.pemptousia.gr/photo/festos/

Erişim Tarihi: 10-01-2016. Erişim Saati: 21:10.

Görsel 1.9: <https://tr.pinterest.com/pin/339458890638376663/>

Erişim Tarihi: 10-01-2016. Erişim Saati: 21:18.

Görsel 1.10:

<http://www.geocat.com.tr/InfoImage/image/YUNAN%C4%B0STAN/dyonsustiyatrosu/325.bmp>

Erişim Tarihi: 01-05-2016. Erişim Saati: 00:22.

Görsel 1.11:

www.whitman.edu/theatre/theatretour/priene/images/large%20images/Priene.cover.jpg

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati:15:07.

Görsel 1.12: <http://www.haberyapi.com/wp-content/uploads/2015/09/aspendos.jpg>

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 22:05.

Görsel 1.13:

http://www.vam.ac.uk/__data/assets/image/0003/182469/2006AE9673_triumph_of_the-_archduchess.jpg

Erişim Tarihi: 11-01-2016. Erişim Saati: 23:09.

Görsel 1.14: <http://www.panorama-photo.net/photo/2591.jpg>

Erişim Tarihi: 12-01-2016. Erişim saati: 00:40.

Görsel 1.15: <http://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lookandlearn-preview/N/N811/N811625.jpg>

Erişim Tarihi: 13-01-2016. Erişim Saati: 15:48.

Görsel 1.16:

http://www.gardenvisit.com/uploads/image/image/125/12512/villa_reale_marlia_italy_original.jpg

Erişim Tarihi:18-05-2016. Erişim Saati: 14:58.

Görsel 1.17: [www.theatre-](http://www.theatre-architecture.eu/res/archive/073/008438_05_083463.jpg?seek=1272015760)

[architecture.eu/res/archive/073/008438_05_083463.jpg?seek=1272015760](http://www.theatre-architecture.eu/res/archive/073/008438_05_083463.jpg?seek=1272015760)

Erişim Tarihi: 17-05-2016. Erişim Saati: 22:44.

Görsel 1.18: http://mathis-nitschke.com/klangregie/wp-content/uploads/2014/05/TNO_20140531_077.jpg

Erişim Tarihi: 18-05-2016. Erişim Saati: 23:49.

Görsel 1.19: <http://3.bp.blogspot.com/->

[keIR9u_jzak/UQklU8TbioI/AAAAAAAAAAeI/uqdKsEEjy/s1600/Foyer.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-keIR9u_jzak/UQklU8TbioI/AAAAAAAAAAeI/uqdKsEEjy/s1600/Foyer.jpg)

Erişim Tarihi: 19-05-2016. Erişim Saati: 00:03.

Görsel 1.20: http://f.tqn.com/y/dc/1/S/a/M/1/arena_stage_interior-09.jpg

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 22:57.

Görsel 1.21:

https://en.wikipedia.org/wiki/Thrust_stage#/media/File:Pasant_Theatre_from_seats.JPG

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:23.

Görsel 1.22:

https://en.wikipedia.org/wiki/Brighton#/media/File:Theatre_Royal_Brighton.jpg

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:54.

Görsel 1.23: <http://www.theatreroyal.org.uk/page/3034/Seating-Plan>

Erişim Tarihi: 14-05-2016. Erişim Saati: 23:41.

Görsel 2.1: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas707h.jpg>

Erişim Tarihi: 27-05-2016. Erişim Saati: 21:17.

Görsel 2.2: <http://www.perspectiv-online.org/media/route/german/meiningen-gross.jpg>

Erişim Tarihi: 27-05-2016. Erişim Saati:21:29.

Görsel 2.3: http://umiamitheaterhistory2.blogspot.com.tr/2015_09_01_archive.html

Erişim Tarihi: 27-05-2016. Erişim Saati: 22:39.

Görsel 2.4: www.meiningermuseen.de

Erişim Tarihi: 27-05-2016. Erişim Saati: 22:49.

Görsel 2.5: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1900s-1.html>

Erişim Tarihi: 27-05-2016. Erişim Saati: 23:29.

Görsel 2.6: www.joelevasseur.com

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 00:33.

Görsel 2.7: <http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 00:43.

Görsel 2.8: <http://decibelmanagement.com/the-set-designs-of-adolphe-appia/>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 01:42.

Görsel 2.9: <http://www.estanbul.com/tiyatroya-dair-137289-2.html>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 20:42.

Görsel 2.10: <http://picsify.net/p/Appia>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 09:19.

Görsel 2.11: Ali Berkday, Tiyatro-Devrim ve Meyerhold, 1997.

Görsel 2.12: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 22:42.

Görsel 2.13: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 23:23.

Görsel 2.14: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 23:23.

Görsel 2.15: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 28-05-2016. Erişim Saati: 23:25.

Görsel 2.16: Ali Berkday, Tiyatro-Devrim ve Meyerhold, 1997

Görsel 2.17: <https://tr.pinterest.com/pin/442056519651368438/>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 13:49.

Görsel 2.18: <http://classes.bnf.fr/rendezvous/pdf/artaud1.pdf>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 13:39

Görsel 2.19: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 14:24.

Görsel 2.20:

<http://homepages.tesco.net/~theatre/tezzaland/webstuff/piscator.html#Productions>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 15:30.

Görsel 2.21: <http://art-for-a-change.com/blog/2010/02/the-good-soldier-schweik.html>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 16:12.

Görsel 2.22: <http://library.calvin.edu/hda/sites/default/files/cas1029h.jpg>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 17:28.

Görsel 2.23: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 18:02.

Görsel 2.24: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-880-view-theatre-profile-1920s-1.html#photo>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 18:45.

Görsel 2.25:

https://faktografiadotcom.files.wordpress.com/2011/12/wywrota_grotowski_1.gif

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 19:56.

Görsel 2.26: <http://www.vivelohoy.com/wp-content/uploads/2014/06/Screen-Shot-2014-06-30-at-9.11.54-AM.png>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 21:05.

Görsel 2.27:

http://howlround.com/sites/default/files/styles/body_large/public/OS_2.jpg?itok=nMLJyvjD

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 22:06.

Görsel 2.28:

http://culture.pl/sites/default/files/images/culture.pl/apocalypse_cum_figuris_2.jpg

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 22:52.

Görsel 2.29: <http://www.vam.ac.uk/users/album/image/8778>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 22:50.

Görsel 2.30: <http://www.vam.ac.uk/users/node/8757>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 22:57.

Görsel 2.31: <https://www.rsc.org.uk/a-midsummer-nights-dream/past-productions/peter-brook-1970-production>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 23:33.

Görsel 2.32: <http://findingshakespeare.co.uk/wp-content/uploads/2013/04/image-3-edit.jpg>

Erişim Tarihi: 29-05-2016. Erişim Saati: 23:36.

Görsel 2.33: <http://www.bouffesdunord.com/assets/images/bkgd/Accueil/home1.jpg>

Erişim Tarihi: 30-05-2016. Erişim Saati: 00:09.

Görsel 2.34: <http://www.bouffesdunord.com/assets/images/edito/un-lieu/slider1/2-slider1.jpg>

Erişim Tarihi: 30-05-2016. Erişim Saati: 00:12.