

Sahne Tasarımının Gelişiminde Öncü Yaklaşımlar: Bertolt Brecht ve Caspar Neher'in Weimar Dönemi Oyunları ve Epik Sahne Tasarımının Temelleri

Gönderim Tarihi: 06.06.2023 – Kabul Tarihi: 15.06.2023

Dr. Öğr. Üyesi Lütfiye Başak Özdoğan

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,

Sahne Dekor ve Kostümü Bölümü, İstanbul, Türkiye

basak.ozdogan@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1064-3750

Özet

Yirminci yüzyıl tiyatrosunun sahne estetiği, yirminci yüzyıl sanat akımları içinde oluşan farklı disiplinler ile etkileşim içinde gelişir. Bu yüzyılda sahne tasarımında mekân anlayışı klasik fonksiyonelliğinin dışına çıkarak dramaturjik bir yaklaşımla ele alınır. Bu açıdan Bertolt Brecht ve Caspar Neher'in çalışmaları sahne tasarımının işlevini radikal bir şekilde dönüştürür. Yaratım sürecinde geliştirdikleri epik tiyatro metodu ile yönetmen ve tasarımcı ortaklığına yepyeni bir yaklaşım ve bakış açısı getirirler. O güne kadar hâkim olan Aristotelesçi tiyatro anlayışına karşı durarak geliştirdikleri diyalektik tiyatro düşüncesi bu yaklaşımın temelini oluşturur. Bu incelemede her iki sanatçının Augsburg'da geçen çocuklukları sırasında başlayan dostlukları, Birinci Dünya Savaşı sürecinde devam eden ilk gençlikleri, Weimar Cumhuriyeti'nin sanatsal ortamı içinde gerçekleştirdikleri tiyatro oyunları ve bu oyunlarda ortaya koydukları sahne tasarımı kuramı araştırılmaktadır. 1933 yılında Weimar Cumhuriyeti'nin son bulması ile siyasi atmosferin zorunlu kıldığı sürgün dönemi öncesindeki üretimleri on dört yıllık bir süreyi kapsar. Bu süre içinde birlikte çalıştıkları sahnelemeler kronolojik olarak ele alınarak bir oyunun yapım sürecine, sahne tasarımı ve sahneleme ilişkisi açısından nasıl bir metotla yaklaştıkları irdelenecektir. Sahne ve kostüm tasarımı yaratım sürecini oyuncu ve seyirciyi de içine alarak bütünsel bir bakış açısıyla ele aldıkları sahneleme anlayışları, tiyatro tarihinde devrim yaratan bir tasarım kuramı olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sahne, Epik Tiyatro, Caspar Neher, Weimar, Bertolt Brecht

Özdoğan, L.B. 2023. "Sahne Tasarımının Gelişiminde Öncü Yaklaşımlar: Bertolt Brecht ve Caspar Neher'in Weimar Dönemi Oyunları ve Epik Sahne Tasarımının Temelleri". Görünüm, 14, 97-122.

Pioneering Approaches in the Development of Stage Design: Bertolt Brecht and Caspar Neher's Plays of the Weimar Period and the Foundations of Epic Stage Design

Sending Date: 06.06.2023 – Acceptance Date: 15.06.2023

Dr. Lütfiye Başak Özdoğan

Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Fine Arts,
Stage Decoration and Costume Department, Istanbul, Turkey
basak.ozdogan@msgsu.edu.tr, **ORCID:** 0000-0002-1064-3750

Abstract

Theatrical aesthetics of 20th century develops in interaction with various disciplines in the 20th century art. In this century, the concept of space in stage design is handled with a dramaturgical approach that is outside its classical functionality. In this respect, the works of Bertolt Brecht and Caspar Neher radically transform the function of stage design. They bring a brand new approach and perspective to the cooperation between the director and the designer with the epic theater methodology they developed throughout the creation process. The conception of dialectical theater that they developed opposing the Aristotelian mentality, which was predominant up until that day, constitutes the base of this approach. This study examines the two artists' friendship that began during childhood in Augsburg, their adolescence during First World War, the plays they wrote and designed in the artistic atmosphere of Weimar Republic and the stage design theory they put forth in these plays. The productions of the two artists that are prior to the exile period that is forced by the political atmosphere with the ending of Weimar Republic compasses a fourteen years' time. This paper will study how they approached the process of creating a play in the sense of stage design and staging relations by chronologically handling the stagings that the two artists worked on together. Their concept of staging where they handle stage and costume design with a holistic view involving the actor and the audience has been a revolutionary design theory in the history of theater.

Keywords: Stage, Epic Theatre, Caspar Neher, Weimar, Bertolt Brecht

GİRİŞ

Yirminci yüzyıl sanatın her alanında dönüşüm ve yenilenme çağıdır. Bu yüzyılda sanat akımlarının pek çoğu modernizm ekseninde resim, heykel, mimari ve müzik gibi disiplinlerin yanı sıra tiyatroya yönelik arayışları da barındırır. Yirminci yüzyıl tiyatrosunun sahne estetiği, bu arayış içindeki farklı disiplinler ve sanat akımlarıyla ortak bir dil oluşturur. Bu yüzyılda pek çok mimar, ressam, heykeltıraş aynı zamanda sahne tasarımı yapmıştır. Sahne tasarımında görülen yeni yaklaşımlar o güne dek tiyatrodaki alışlagelen sahneleme biçimlerine yönelik farklı sorular üretilerek ilerler. Oyun yazımından oyunculuk metotlarına, dramaturjiden sahne, kostüm ve ışık tasarımına, tiyatro mimarisinden sahne tekniğine dek tüm unsurlar yepyeni bir arayış içerir.

On dokuzuncu yüzyılda Richard Wagner'in Gesamtkunstwerk (Birleşik Sanat Yapıtı) yaklaşımı ile bütüncül sanat anlayışı ortaya çıkar. Bu anlayışın etkisiyle, Saxe Meiningen Dükü'nün prodüksiyonlarındaki oyuncuk çalışmaları ve sahne tasarımına getirdiği yenilikler oyuncu ve mekânın iç içe geçmesine neden olur ve fon ile zemin yeni bir işlev kazanır. Adolph Appia ve Gordon Craig'in sahneye getirdiği plastik yenilikler oyuncunun eylemiyle birleşerek sahnedeki iki boyutlu mekân algısı üç boyutlu bir hale dönüşür. Böylelikle Rönesans'tan beri süre gelen ve genellikle kumaş fona bir manzarayı ya da mekânı sahnenin arka planını kapsayacak şekilde perspektif görünümde çizerek renklendirilen sahne resmi geleneği terk edilir.

Yirminci yüzyılda yönetmen ve sahne tasarımcısının bir arada geliştirdiği yeni sahneleme metotları ile metindeki atmosferi oyun alanının gerisinde (fonunda) bırakan ve metindeki mekânı resimsel bir dünya şeklinde aktaran "dekor" sözcüğü yeni bir içerik kazanır. Sınırlı ve betimleyici bir çevre düzeni yerine sahnenin tüm hacmi oyuna hizmet eden bir uzam olarak ele alınır ve oyunun görsel dünyası sahne tasarımcısı tarafından tasarlanan plastik bir yaratıma dönüşür. Bu sayede sahne tasarımında mekân anlayışı klasik yanılsamacı fonksiyonelliğinin dışına çıkarak metnin kavramsal ve dramaturjik bir yaklaşımla ele alınan, üç boyutlu bir karşılığı haline gelir. Böylesi arayışların olduğu bir evrede Bertolt Brecht ve Caspar Neher'in çalışmaları sahne tasarımının işlevini radikal bir şekilde dönüştüreceklerdir. O güne kadar hâkim olan Aristotelesçi tiyatro anlayışına karşı olarak geliştirdikleri diyalektik tiyatro metodu ve epik tiyatro kuramı bu dönüşümün temelini oluşturur. Bu açıdan yapılan incelemenin amacı; sahne tasarımcısı tanımının ne olduğuna, çalışma prensiplerine ve tasarımcı ile yönetmen arasındaki iletişime dair temel veriler oluşturmaktır. Caspar Neher'in bir sahne tasarımcısı olarak epik tiyatro metodunun gelişimindeki işlevi ve Brecht ile çalıştıkları oyunlarda izledikleri çalışma üslupları bir oyunun yaratımında sahne tasarımcısının varlığına ve tanımına yönelik en kuvvetli örneklerden biridir.

Weimar Cumhuriyeti'nde Siyasi ve Sanatsal Atmosfer

Weimar Cumhuriyeti, Almanya'nın Birinci Dünya Savaşı sonrası yaşadığı mağlubiyetin ardından 1918'de kurulur ve 1933'te Adolf Hitler'in iktidara gelişi ile son bulur. Savaşın sonucunda imzalanan Versailles Antlaşması'nın itilaf devletlerince hazırlanan ağır koşulları Almanya'yı askeri, siyasi ve ekonomik açıdan zor durumda bırakır. Savaş pek çok insanın ölümüne, askerlerin çoğunun fiziksel ve ruhsal olarak hasar görmesine ve büyük ölçüde ekonomik çöküşe sebep olur. II. Wilhelm İmparatorluğu'nun son bulmasıyla yönetim biçimi monarşik düzenden parlamenter cumhuriyete geçer. Bu geçişin savaşın hemen ardından gelmesi beraberinde sancılı bir süreci de getirir.

Savaşın son yılında, barışın sağlanması ve ekonominin düzeltilmesi adına ülke çapında işçilerin başlattığı eylemler toplu grevlere dönüşür ve işçi konseyleri kurulur. Ordunun savaştaki mağlubiyetini görerek ateşkes sürecinde yenilgiyi daha ılımlı bir geçişle yönlendirmek isteyen General Hindenburg ve Ludendorff şansölye olarak prens Max von Baden'in başa geçmesini sağlarlar. Sokaklarda büyüyen isyanların etkisi ile imparatorluğun toplum üzerindeki itibarının sarsılmaması adına hükümette ilk kez sosyal demokrat temsilciler yer alır. Bir yandan da hükümet eylemleri bastırmak için polis gücü kullanır. 1917 Rus Devrimi'nin de etkisiyle işçi sınıfı ve radikal sol partiler rejimin değişmesini talep eder (Storer, 2019: 35).

İmparatorluk rejimine güven kaybı olan bir süreç yaşanırken savaş yenilgisini kabul etmeyen Alman deniz subaylarının İngiliz donanmasına karşı intihar saldırısı düzenleyeceği haberi Kiel'de bulunan Alman donanma üssünde isyana sebep olur. Yirmi binden fazla denizci ve liman işçisi birleşerek bu isyana destek olur. Asker ve işçi konseylerinin kurulmasıyla eylemler ülke geneline yayılır. Karl Liebknecht ve Rosa Luxemburg'un öncü olduğu Spartaküs Birliği, eylemleri yakından destekleyen siyasi bir güç olur. Olaylar başkente ulaştıkça Şansölye Maximilian görevini, bu isyanları gönüllü olarak önlemek isteyen Sosyal Demokrat Parti (SPD) Başkanı Friedrich Ebert'e devreder. Fakat yine de imparatorluk sarayının işgali engellenemez. Komünist Parti kurucu üyesi Karl Liebknecht Sovyet Cumhuriyeti'nin kurulduğunu ilan eder. Aynı anda SPD üyesi Philipp Scheidemann da Ebert'in yer aldığı sosyalist bir hükümetin kurulduğunu haberini kalabalığa bildirerek eylemcileri cumhuriyet rejimine yönelmeye davet eder. Farklı zamanlarda ilan edilen devrim haberleri sonucunda Halkın Temsilcileri Konseyi adıyla tüm görüşleri içeren yeni bir hükümet kurulur (Storer, 2019: 51).

Yeni hükümet bir yanıyla eski devlet yapısından gelen milliyetçi baskı, diğer yandan konseylerin getirdiği devrimci bakışın çatışması ile karşı karşıyadır. Demokratik cumhuriyetçiler ile Rus Devrimi modelini benimseyen sol kanat arasında görüş ayrılıkları yaşanır. Bu görüş ayrılığı sokaktaki eylemlerde yer alan grupları ve sanatçıları da etkiler. Ebert'in orduya yakın duran parlamento yanlısı

tavrını eleştiren parti içindeki karşıt görüş sahipleri, savaşa karşı daha net tavır almak, askerleri ve işçi sınıfını siyasi olarak desteklemek ve konseyler sistemini getirmek adına bağımsız partiler kurarlar. Alman Bağımsız Sosyal Demokrat Partisi (USPD), Spartaküs Birliği ve Alman Komünist Partisi (KPD) muhalefetin önemli temsilcileri olurlar. Bu gelişmeler üzerine Ebert, halen devam eden ve sayısı binlere varan işçi, asker ve aydınlardan oluşan isyanları henüz savaştan çıkmış bir orduyla bastıramadığı için gönüllü emekli subaylardan oluşan yeni bir birlik (Freikorps) ile bastırmak üzere 1918'de Kasım Devrimi'ni gerçekleştirir. Yaklaşık bir yıl süren karşıdevrim Spartakist Ayaklanma ile en kanlı sürecini yaşar (Storer, 2019: 62).

Ebert 1919'da cumhurbaşkanı olur ve yeni anayasa hazırlanır. 1923'e kadar Weimar Cumhuriyeti'nde sol kanadın hükümete karşı eylemleri birkaç yıl daha devam eder, içinde Hitler'in de bulunduğu muhafazakâr ve milliyetçi sağ kanat da birçok kez hükümete darbe girişiminde bulunur. Nihayetinde 1933 yılında Nazi Almanyası kurulur ve pek çok aydın zorunlu olarak ülkeyi terk eder. Weimar Dönemi oldukça kaotik bir süreci içerse de cumhuriyete geçişi temsil etmesi anlamında önemlidir. Weimar anayasası ile toplumsal ve siyasi yaşama getirilen özgürlüklerin yanı sıra sanata getirilen en büyük katkı ifade özgürlüğü olur. Berlin Avrupa için düşünsel ve sanatsal anlamda yeni bir merkez haline gelir. 1923- 1929 ekonomik krizine kadar süren gelişmeler sanat, bilim ve kültürün altın yılları olarak tarihe geçer (Salihoğlu, 1993: 183).

Brecht ve Neher'in tiyatro deneyimlerinin başlangıcında 19. yüzyılın sonunda Avrupa ve Rusya'da belirmeye başlayan sanatsal gelişmelerin Alman sanatı üzerindeki etkileri yer alır. O güne dek Klasizmin belirlediği ve burjuva sınıfına hitap eden sanatsal form ve içerikler ilk kez sorgulanır. Birinci Dünya Savaşı'nın başlangıcında pek çok sanatçı savaşın mevcudiyeti yönünde olumlu düşünür. Savaş gerçekleştiğinde ise bu durumun tersine savaşa ve burjuva kültürünün benimsediği sanata karşı oldukça sert bir tutum takınarak avangart akımlar içinde yer alırlar. Brecht ve Neher'in tanık oldukları siyasi ve sanatsal ortam ekspresyonist hareketten başlayarak yirminci yüzyıl sanatında önemli gelişmelere sahne olacaktır. Tiyatro, resim, edebiyat, müzik, mimari çevreden bir araya gelen sanatçılar politik atmosferin de etkisi ile hem siyasi bir bilinç hem de gelenekten kopan bir anlayışla yeni yapıtlar üretirler.

Birinci Dünya Savaşı öncesinde Almanya'da görülen dışavurumcu gruplar "*Der Blaue Reiter*" ve "*Die Brücke*" sanatı içsel bir boyutta ifade ederek ekspresyonizmin ilk örneklerini verirler. Ekspresyonist sanatçılar geçmiş kurulu düzenin insan ruhunda yarattığı deformasyon karşısında bireysel dışavurumu benimserler. Yapıt artık dış dünyayı değil sanatçının öznel dünyasını yansıtır. Kasım Devrimi ile bu akıma dâhil pek çok sanatçı sosyalist dünya görüşüyle hareket ederek eylemlere katılırlar ve 1918'de Kasım Grubu (Novembergruppe) derneğini kurarlar. Amaçları siyasi olarak

örgütlenerek sanata bir müşteri olarak bakan burjuva sınıfı yerine proletaryayı koymak ve sanatı her türlü piyasa değerinden özgürleştirmektir (Harrison, 1999: 220).

Aralarında George Grosz, John Heartfield, Raoul Hausmann, Hannah Höch gibi sanatçıların bulunduğu Berlin Dada, Weimar Cumhuriyeti öncesinde ve kuruluşunda oldukça eleştirel bir tutumla; sanatın politik bir duruş olarak savaşa karşı durması gerektiğini savunan sanatçı, yazar ve gazetecilerden oluşur. Sokaklarda devam eden eylem ve çatışmalar, sol görüşlü partiler arasındaki fikirsiz ayrılıklar ve kavgalar bu sanatçıların temel meselesi haline gelir. Açılan sergiler ve okunan bildiriler protest gösterilere dönüşür. 1920’de Berlin’de açılan Birinci Enternasyonal Dada Fuarı tüm dada hareketin özeti gibidir. Bu sergide Weimar Cumhuriyeti politikası oldukça sert bir dille eleştirilir. Montaj, asamblaj, pankart, slogan, tablo, kolaj gibi pek çok teknikle çalışılmış işler, tavan dahil tüm galeriyi dolduracak şekilde düzenlenir. Akademik sergileme ile alay eden bu tavır savaşı yücelten her türlü göstergeyi eleştirerek yeni sanatsal yapıtlar üretmeyi öneren bir bakış açısı içerir (Ofilas, 2008: 16).

1920’lerde ortaya çıkan *Yeni Nesnelcilik (Neue Sachlichkeit)* akımı siyasetin yarattığı toplumsal deformasyonu çıplak bir gerçeklik ve sosyalist bir görüşle göstererek sınıfsal bir bilinç oluşturmayı hedefler. Yeni Nesnelci ressamlar tıpkı dönemin iki bakış açısını yansıtırçasına sol görüşlü *Veristler* ve resme daha metafiziksel yaklaşan *Büyülü Gerçekçiler* olarak ikiye ayrılır. Otto Dix, George Grosz, Rudolf Schlichter, Georg Scholz, Max Bechmann gibi sanatçılar Veristler içindedirler (Michalski, 2003: 20). Sanatın burjuva sınıfının beğenilerine göre şekillenmemesi adına gerçekliğin olduğu/görüldüğü gibi aktarılacak izleyicide duygusal bir beğeni yerine düşünsel bir eylem ve eleştiri aktive etmeyi amaçlarlar. Brecht’in oyunlarındaki yabancılaşma kavramı bu dönemde karşılaştığı yeni nesnelciler tarafından resimde sorgulanan özdeşleşme meselesi ile paralellik gösterir. Bu tablolarında arka planda yer alan mekânlar; kapitalizmin yeni kent kültürünün temsili olan metropoller, figürler ise burjuva sınıfının eleştirisi olarak fahişeler, dilenciler, savaş mağdurları ve sanat çevresinden daha önce ele alınmamış kişileri betimler. Neher ve Brecht 1925’te Mannheim’da açılan *Neue Sachlichkeit* sergisini birlikte gezerler (Willet, 1986: 120). Sergideki işler *Adam Adamdır* oyununun yazımı ve tasarımı için ilham verici olur.

Weimar’daki diğer önemli sanat hareketleri Bauhaus ekolünün yenilikçi teorileridir. Mimar Walter Gropius öncülüğünde 1919’da açılan okul, konstrüktivizm temelli bir bakışla sanatın her alandaki işlevini ve yaratım sürecini yeniden ele alır. Burada disiplinler arası bir bakışla mobilya, gündelik nesnelere, mimari, tiyatro, tekstil, oyuncak ve benzeri pek çok alanda yeni bir form arayışı içinde ele alınan tasarım ve üretimler yapılır. Paul Klee, Wassily Kandinsky, Oskar Schlemmer, Josef Albers,

László Moholy-Nagy, Herbert Bayer, Marcel Breuer ekolün önemli temsilcileridir (Harrison, 1999: 266).

Brecht konusundaki en yetkin araştırmacılardan biri olan John Willet “Sanat ve Devrim” başlıklı yazısında Weimar’da gelişen sanat ortamını Rusya ve Almanya arasında gelişen politik ve kültürel yakınlaşma açısından değerlendirir ve iki önemli duruma işaret eder. Biri iki ülke arasında 1922’de imzalanarak diplomatik ve askeri bir destek sürecini başlatan Rapallo Antlaşması, diğeri ise Lenin tarafından kurulan WIR (Uluslararası İşçi Yardımı) kuruluşunun Berlin’de organize ettiği kültür etkinlikleridir. Berlin Galerie van Diemen’da açılan ilk Rus sergisinde Chagall, Kandinsky, Malevich, Tatlin, Naum Gabo, Rodschenko, El Lissitzky gibi pek çok önemli sanatçı yer alır. 1922’de Meyerhold’un sahnelediği ve sahne tasarımı Lyubov Popova tarafından yapılan *The Magnanimous Cuckold* oyununun çizimleri ve maketi de burada sergilenir. Meyerhold bu oyunla sahnesele konstrüktivizmin temellerini atacaktır (Willet, 2022).

Leopold Jessner’in 1919-1930 yılları arasında Berlin Devlet Tiyatrosu’nun başına geçmesi ile politik ve ekspresyonist sahneleme anlayışı resmi bir kimlik kazanır (Richard, 1984:204). Jessner’in sahne tasarımcısı Emil Pirchan ile klasik metinlere yönelik ortaklaşa geliştirdikleri çalışma yöntemleri, yönetmen tasarımcı iş birliği açısından dikkat çekicidir. Ludwig Sievert, Otto Reigbert, Ernst Stern bu dönemdeki diğer önemli sahne tasarımcıdır. Max Reinhardt’ın yapımları ise binler/kitle tiyatrosu olarak adlandırılan oldukça büyük prodüksiyonlardır. Farklı mekânların sahne alanı olarak kullanıldığı ya da tiyatro mekânına dönüştürüldüğü sahnemeler yönetmenlik ve ekip çalışması açısından pek çok tiyatrocuyu etkileyecektir. Reinhardt 1905’te modern ve natüralist oyunların görülebildiği Deutsches Theatre’in başına geçer. Yapının içinde yer alan balo salonunu bir oda tiyatrosu olan Kammerspiele sahnesine dönüştürür. Böylece çağdaş yazarlar için deneysel bir mekân oluşur. 1915-18 arasında Berlin Volksbühne’nin yönetimini devralır ve 1924’te Theater am Kurfürstendamm’ın içinde yer alan mekânı mimar Oscar Kaufmann ile *Komodie* adlı tiyatro yapısı haline getirirler. Burada sahnelenen oyunların ardından yapılan gece gösterimleri politik kabarelerin oluşumuna öncülük eder (Reißmann, t.y.).

Politik tiyatronun ilk temsilcisi sayılan Erwin Piscator ise birinci dünya savaşına katılıp ardından Spartakist Hareket içinde yer almıştır. Volksbühne ve Piscator Bühne’de gerçekleştirdiği işlerle işçi tiyatronun temellerini atar. Seyirci kitlesi olarak proletaryayı hedefler ve işlerinde dada ve Rus konstrüktivizmine koşut olarak projeksiyon, epizot başlıklarının yansıtıldığı yazılar, döner sahne, sahne yükselteleri ve hareketli mekanizmalar kullanır.

Weimar Dönemi boyunca ardı ardına gelişen sanat hareketleri ile tiyatrodaki görülen yenilikler sahne tasarımı açısından düşünüldüğünde kaynağını Adolph Appia'nın ışık ve sahne uzamı üzerine yaklaşımı ve Gordon Craig uzamı oyuncunun üç boyutluluğu ile ele almaya başlamasıyla devrimsel bir ivme kazanır. Meyerhold'un biyomekanik oyunculuk yöntemi, Oscar Schlemmer'in oyuncuyu plastiğin bir parçası haline getirmesi bu anlayışın devamıdır. Brecht ve Neher ilk gençliklerinde ya boyalı fona ve natüralist atmosfere dayalı olarak tasarlanan klasik türdeki temsilleri izlenmektedirler ya da ekspresyonist tiyatronun insanı duygusal bir zeminde ele alan ve bunu belli resimsel unsurlarla estetize eden örnekleri görürler. Klasik estetiğe ve oyunculuk anlayışına yönelik eleştirileri, günlük notlarında ve yaşam öykülerinde sıklıkla yer alır. Yenilikçi anlamda soyut sanatın kuramını oluşturan Bauhaus ekolü sanatçıları Kandinsky ve Klee'nin yüzeye ve renge yönelik başlattıkları çalışmalar Neher'in tiyatrodaki resimsel görüşünün oluşumunda etkili olur. Brecht ve Neher'in amacı ne strüktürel/mekanik bir uzam yaratmak ne oyuncuyu yok etmek ne de seyirciyi yanılsama yoluyla etkilemektir. Boş bir sahne uzamında geçmişin tüm referanslarından sıyrılarak seyircinin algısında yepyeni bir dil oluşturmanın üretimi içindedirler.

Brecht ile Neher'in Arkadaşlığı ve İlk Üretimler

Eugene Berthold Friedrich Brecht 1898 yılında, Rudolf Ludwig Caspar Neher 1897'de, Bavyera'nın Augsburg kentinde on ay ara ile dünyaya gelirler. Neher, babası öğretmen Karl Wilhelm Neher ve annesi Maria Lembert'in beş çocuğundan ilkidir. Brecht ise iki çocuklu burjuva bir ailenin büyük oğludur. Annesi Sophie Brezing, babası ise kâğıt fabrikası müdürü Berthold Friedrich Brecht'tir. Caspar ve Berthold 1911 'de ortaokul eğitimi için gittikleri Real-Gymnasium'da aynı sınıftadırlar. O yaşlarında vatansever ve dini duyguların aşılandığı bir eğitimden geçerler ve dünyaya bu pencereden bakarlar (Parker, 2015:24).



Resim 1: Berthold Brecht | **Resim 2:** Caspar Neher

Brecht'in genç bir yazar ve tiyatro düşünürü olarak büyüdüğü Augsburg'da kendisini burjuva yaşamına hiçbir zaman ait hissetmemesi ve emperyalist bir mücadele olan I. Dünya Savaşının vahşetine bizzat tanık oluşu onun sanata bakışını temelden etkileyecektir. Birinci Dünya Savaşının etkileri Augsburg'a ulaştığında her ikisi de orduda yer alır. Neher 1915'te savaşa gönüllü olarak Bavyera Topçu Alayı'ndan katılır. 1917'de yaralanıp kaldırıldığı hastanede Tolstoy'un günlüklerini okuyarak çizimler yapar. Çizimlerdeki bir notta Latince "Resim yapmak esastır, yaşamak şart değil" diye yazar (Willet, 1986: 117). Brecht 1917 yılında liseden mezun olunca Caspar Neher ile *Yaz Senfonisi* adlı oyunu yazar. Ülkede siyasi karışıklıklar başlamıştır ve savaşın son yılları zorlu geçmektedir. Brecht bu yıllarda toplumsal eleştiri içeren ilk şiirlerini yazar. 1918'de Münih Ludwig-Maximilian Üniversitesi'nde tıp ve doğa bilimi okurken edebiyat ve tiyatro tarihi üzerine Alman Tiyatrosu'nun o dönem en yetkin isimlerinden biri olan ve Münih Üniversitesi'nde dersler veren Prof. Arthur Kutcher'den drama dersi alır. Bu yıl Neher'e yazdığı bir mektupta *Baal* oyunu için çıkış noktasından söz eder ve Ekim'de savaşın son yılı yaşlı ve gençlerin orduya alınmasıyla birlikte orduya çağırılır. Eğitimini yarıda bırakıp Augsburg Askeri Hastanesi'nde sıhhiye askeri olarak görev alır. Burada gördüğü yaralı ve ölü askerlerin tesiriyle savaşın vahşetine yakından tanık olur.

Savaş süresince birbirlerine yazdıkları çok sayıda mektup vardır. Bu mektuplaşmanın ileriye dönük sanatsal ortaklıklarındaki en önemli etkisi Brecht'in yazdığı ilk oyunlar için Neher'in yazım aşamasında yaptığı desenler ve eskizler olacaktır. Birlikte oyun çalıştıkları dönemlerde provalarda gelişen çizime dayalı üretim biçiminin ön çalışma ve sahneleme sürecinde hayati bir işlev kazanması bu yıllardaki çizim/metin oluşturma alışkanlıklarına dayanır. Brecht mektuplarda arkadaşının çizdiği karakterler ve resimsel teknikler için yorumlarda bulunur. Her zaman çizim yapması özellikle renkli çizimler yapması için onu motive eder. Kendisine, savaşa kapılıp da bir resim öğretmeni olduğunu unutmamasını vurgular.

İki dostun dünyaya bakış açıları arasındaki farklılık savaşa yaklaşımlarındaki fikir ayrılıklarında belirginleşir. Neher yaralansa da tekrar tekrar savaşa dönmek ister. Oysa Brecht arkadaşının bu tutumunu hicivli bir üslupla eleştirir. 1918'de yazdığı *Ölü Askerin Destanı* şiiri bir yanıla Neher ile savaş konusunda çatışmasını yansıtır. Bir mektubunda savaşın psikolojik boyutunu anlatan en çarpıcı cümlelerden biri şöyledir;

"Cas (Casper Neher) öfkeli olduğu müddetçe savaş bir gereksinimdir" (Verlag, 1966: 90).

Milyonlarca insanın parçalanmış bedenleri ile sonuçlanan savaşın en kanlı vahşetine tanık olan Batı Cephesi'nde görev alan Neher 1918 yılında subay olarak "Demir Haç" nişanı ile ödüllendirilir ve 1919'da terhis edilir. Brecht ise bu yıl kaydının silinmesi için okula başvurur. İki arkadaş 1918 Kasım Devrimi'nin yankıları Augsburg'da görülmeye başladığında içinde oldukları çevrenin de etkisiyle

devrimci görüşe yakın dururlar. Neher babasına, karşı devrimcilere katılmayacağını söyler. Brecht ise o sırada ilk adı *Spartacus* olan *Gecede Trampet Sesleri* oyununu yazar ve aynı zamanda Spartakist Hareketin içindeki asker ve işçi konseylerine katılır (Willet, 1986: 118).

“Berlin’den sonra sıra Münih’teki devrimcilere gelmişti. Sokaklarda daha fazla ölüm büyük gösteriler ve Deutches Theatre’de işçi ve asker konseyinin bir protestosu vardı. Brecht ve Neher o toplantıya katıldılar ve istasyonun yakınında bir silah dükkânının yağmalandığını gördüler. Ertesi gün Elizabeth Geyer ile resmin biraz farklı olduğu Augsburg’a gittiler. Üç kişi ölmüş ve çok sayıda kişi yaralanmıştı. Neher Eisner’in yasını tutmak ve gerici güçlere karşı çıkmak için Brecht ve arkadaşlarına katıldı. İşçi ve asker konseyi iktidarı ele geçirmek için mücadele ederken olağanüstü hâl ilan edildi. Daha fazla silah sesi duyuldu ve dükkânlar yağmalandı. Neher orada insanların aptal gibi devrime bakakaldıklarını yazdı” (Parker, 2015: 119).

Neher 1919’da İllüstratör Anglo Jank tarafından Bavyera’da çok önemli bir sanat okulu olan Münih Sanat Akademisi’ne kabul edilir. Burada Rembrandt, Goya, Watteau gibi klasik dönem ustaları öğrenir. Modern resmin öncüleri Cezanne, Klee ve Feininger üzerine çalışır. Sahne çizimlerinde Kandinsky ve Klee’nin renkleri etkili olur. Temel eğitimi her ne kadar illüstrasyon ve resim kökenli olsa da eğilimi her zaman sahne tasarımına yönelik olacaktır. O dönemde sahne tasarımı eğitimi uygulamalı sanatlar olarak görüldüğünden bu alanda öğrenim görebileceği bir atölye yoktur ve Neher sahne tasarımında uzmanlaşmasını Münih Sanat akademisi çerçevesinde gerçekleştirir. Bu yıllarda iki arkadaş birlikte sıklıkla vakit geçirirler ve sanatsal geziler yaparlar. Neher 1919 yaz tatilinde ekspresyonizmin önemli sahne tasarımcısı Emile Pirchan’ı arar ve yazın onunla çalışmak için izin ister. Para kazanmak için Rubens kopyaları yapar (Willet, 1986: 118).

1922’de Münih Kammerspiele’de Brecht sözleşmeli dramaturg Neher ise tasarımcı olarak çalışmaya başlarlar. Augsburg ve Münih’teki üretimleri sık sık gittikleri Berlin’e önce Brecht’in ardında Neher’in 1924’te yerleşmeleriyle devam eder. Brecht ve Neher bu yıl Erich Engel tarafından yönetilen Berlin Deutsches Tiyatrosu’nda dramaturg ve sözleşmeli tasarımcı olarak işe alınırlar. Neher 1926’da Berlin Staatstheater’da tasarımcı kadrosuna alınır. 1927’de Essen Grillo-Theater’da tasarım bölümü şefi olur. 1929’da Volksbühne ile sözleşme imzalar. Bu süreç Brecht’in dışında çalıştığı yönetmenler ve özellikle opera ile ilgili yaptığı tasarımların başlaması kariyeri açısından önemli tecrübelerdir (Willet, 1986: 199-121).

Brecht 1927 yılında Erwin Piscator’un Piscator Bühne adını verdiği tiyatrodaki dramaturg kurulunda yer alır. 1928’de Jaroslav Hašek’in *Aslan Asker Şvayk* romanını sahnelenmek üzere metni sahneye uyarlayan ekip içinde yer alır. Oyunun sahne tasarımını ressam George Grosz yapar. Sahnede

oyuncuların kullanacağı hareketli bir bant sistemi tasarlanır. Walter Gropius ise seyir ve oyun alanını 360 derece kullanılabilir şekilde planlayarak her oyunun ihtiyacına göre değişebilir özellikte bir sistem geliştirdiği *Total Sahne* projesini ortaya koyar. Belgesel tiyatronun sahnelemede tarihselleştirmeye yönelik olarak kullanıldığı multimedya bu proje ile ilk kez uygulanır. O zamanki dekorların konstrüktif döner mekanizmalar ve yürüyen bantlar şeklinde çalışması ve kalabalık teknik kadronun uzun saatler dekoru kurması ve sökmesi sahne pratiği açısından tiyatro fikrini geliştirmekte olan Brecht ve dolayısıyla Neher için büyük olasılıkla önemli deneyim ve gözlemlerdir (Piscator, çev: Ünlü, M. 2015: 151).

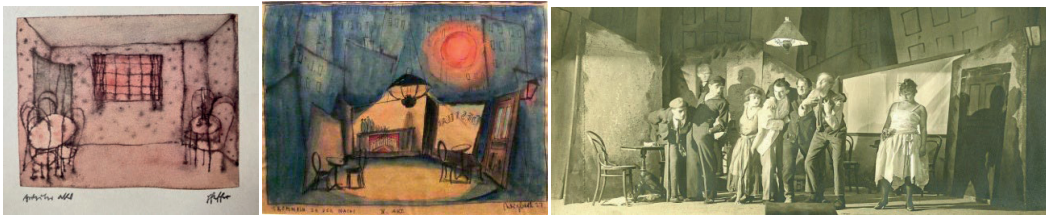
Bu süreçte Piscator ile çalışması Brecht'i Marksist düşünceye yönlendirir ve 1920'li yılların ikinci yarısında kendisinin dünya görüşünü şekillendirecek teorisyen Karl Korsch ile tanışır. Marksizm'i öğrenmek üzere katıldığı felsefi seminerler epik tiyatro üzerine geliştirdiği fikirleri en güçlü etkileyen olaydır. 1928'de yazmaya başladığı Öğreti Oyunları (Lehrstück) bu dünya görüşü yazılır ve tiyatroda var olan seyirci oyun ilişkisine yepyeni bir bakış getirir (Willett, 1977: 191).

Weimar Dönemi Oyunları ve Epik Tiyatronun Temelleri

Brecht ve Neher'in ortaklıklarının ilk oyunları 1920'li yıllarda profesyonel tiyatrolarda birbiri ardına seyirci ile buluşur. Brecht'in bu oyunları çalışırken oluşturduğu notlar epik tiyatronun gelişimi açısından önemlidir ve Mahagonny Kenti'nin Yükselişi ve Düşüşü oyunu çalışmaları sırasında Aristoteles'in dramatik kuramına karşı epik dramın özellikleri tanımlanır. Brecht ve Neher yirmili yaşlarında zamanın güçlü bir eğilimi olan ekspresyonizme karşı eleştirel bir tutumdadırlar. Bu tutumun ardında siyasi fikirlerinin etkisi yanında ekspresyonist tiyatronun bireyselliğe dönük içeriği ve biçimsel özelliklerine yönelik tepkileri de vardır. Öncelikle resim sanatında görülen bu akımda ressamın ya da resimdeki figürün iç dünyasında gelişen psikolojik yönelime eşlik eden duyguların resim düzleminde biçimsel bozulma/deformasyonla ifade edilişi görülür. Alman tiyatrosunun Frank Wedekind, Ernst Toller, Arnolt Bronen gibi Brecht ile de ilişkisi olan önemli yazarları dışavurumcu oyunlar yazarlar ve oyunların konuları da toplumdaki deformasyonun bireylerdeki etkilerini içerir. Dışavurumculuk Brecht ve Neher'in her ne kadar karşı durdukları bir tarz olsa da 1922'de sahnelenen ve ilk oyunlarından biri olan *Gecede Trampet Sesleri*, Weimar Dönemi'nin önemli yönetmenlerinden ve Münih Kammerspiele'in sanat yönetmeni Otto Falckenberg tarafından ekspresyonist bir yaklaşımla sahnelenir (Richard, 1984: 160-162).

Brecht'e Kleist ödülü getiren metnin dekora yönelik ilk eskizleri sahne tasarımcısı olmaya henüz karar vermiş olan Neher'in fikirlerine dayanmasına rağmen sahne tasarımı o zamanlar Kammerspiele'de tam zamanlı çalışan ve dışavurumcu işleriyle bilinen Otto Reigbert tarafından

yapılır. Neher ise bu çalışmada Reigbert'in asistanı olarak görev alır. Hikâye savaşta öldüğü varsayılan asker Kragler'in dört yıl sonra eve geri dönüşü ve onu beklemekten vazgeçip bir savaş tüccarı olan Muck ile evlenme kararı alan nişanlısı Anna ve ailesinin karşısına çıkmasıdır. Askerin eve dönüş hikâyesinin arka planında o dönemde gerçekleşen Kasım Devrimi ve Spartakist Hareketi'nin izleri vardır. Beş perdeden oluşan oyunda dekor tek bir planda iç mekânlar önde ve kısa panoların çevrelediği bir alanda, dış mekânlar ise bu alanın gerisinde ve daha yüksek boyutta konumlanarak çözülür. Neher o zamanlar genel bir eğilim olan iç ve dış mekânın bir arada kullanılarak deforme çizgilerle ifade edilmesinin aksine eskizlerini tek mekân olarak oldukça yalın çizer. Oyun boyunca duyulan trampet sesleri ve zaman değişimlerinde kırmızı ışık alan ay ile devrime atıfta bulunulur (Verlag, 1966: 10).

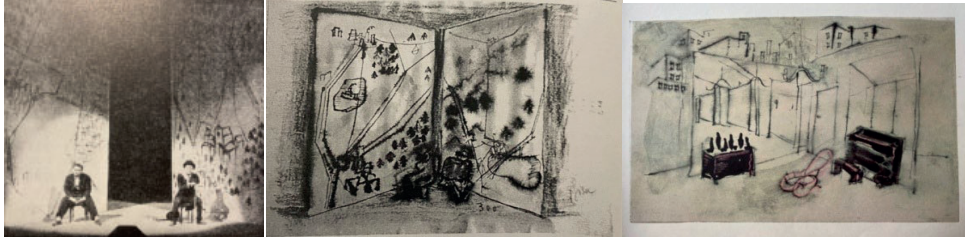


Resim 3: Neher eskiz | **Resim 4:** Reigbert eskiz | **Resim 5:** Prömier 1922

Baal 1923'de Leipzig Altes Tiyatrosu'nda sahnelenir. Neher, ahlaki ve cinsel açıdan topluma aykırı bir yaşam süren şair ve moritat şarkıcısı Baal'in dünyasını anlatan oyun için daha yazım aşamasından itibaren portreler ve çizimler yapar. Bu çizimler Neher'in resimsel yanının daha ağır bastığı, yazarın düş gücünün akışına uyum sağlayarak gerçekleştirilmiş bir seri çizimdir. Özellikle Münih yıllarında Neher tam olarak bir sahne tasarımcısı gibi düşünmez (Willet,1986:41). Oyunun ilk sahnelenişinin tasarımı Paul Tierson'a aittir. 1926'da yenilenmiş metni *Erkek Baal'in Yaşamöyküsü* ise Berlin Deutsches Theatre'da sahnelendiğinde sahne tasarımı Neher tarafından yapılır. Oyun 12 tablodan oluşur. Mekânlar oda, oto barakası, birahane, kafe, açık alanda kır ve ormandır. Reji notlarında dekorun sahnedeki eylemle birlikte düşünüldüğü görülür. Ayrıca Neher'in suluboya tekniği ile boyadığı sahne perspektifleri klasik fon perde boyama üslubunun dışında bir anlayışla suluboya tekniğinin kâğıt yüzeyi üzerinde bıraktığı etki gibi sahneye taşınır. Bu yüzden doygun bir palet ve resimsel gerçeklik yerine mekânda bir tamamlanmamışlık hissi uyandırır. Bu etki oyunun hikâyesinin içeriği ile tam olarak bu nedenle örtüşür (Verlag, 1966: 13).

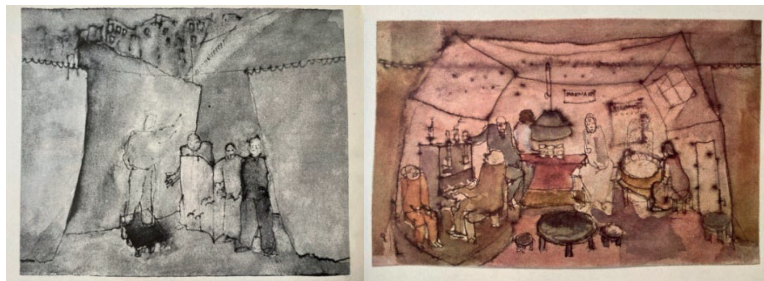
"Salt haz peşinde koşan bir kişinin sonunda haz alma yeteneğini kaybederek mahvoluşunu anlatan 'Asosyal Baal'in Yaşamöyküsü' için hazırladığı dekorda, büyük dekoratör Caspar Neher, örneğin oyunun sonuna doğru bir bez parçası üzerine çekilen suluboya bir çizgiyle bir ormanı vermek gibi açıkça sergilediği bir savsaklıktan yararlanmış, çevrenin Baal tipine karşı ilgisinin kayboluşunu ima

yolu ile dile getirmeye çalışmıştı. Yani önce tiyatrunun kahramana ilgisinin zamanla sönüp gittiği gösteriliyor. Ancak artistik biçimde gerçekleştiriliyordu bu. Dolayısıyla, dekoratörün öğretici büyük gestusları gerçekleştirebileceğini söyleyebiliriz” (Brecht, 1982: 96).



Resim 6: Berlin 1926 | **Resim 7:** Eskiz | **Resim 8:** Eskiz

1923 'de *Kentlerin Fundalığı*nda oyunu Munich Residenz-Theater'da o dönem pek çok çağdaş oyun yazarının metinlerini sahneleyen ve ileride Brecht'le birçok oyunda çalışacak olan Erich Engel tarafından sahnelenir. Tasarımcı Caspar Neher'dir. Brecht bu oyunla zamanın genel eğilimi olan expresif çizgiden ayrılmaya başlar. Neher tasarımında çarpıtılmış, ışıkla parçalanmış köşeli dünyalar yerine duygu ve düşüncüyü provoke eden sketch/eskiz tadında boyanmış sahne resimleri yapar. Kendine has bir yaklaşımla hem kâğıt üzerinde hem de sahnedeki kumaş fon ve ahşap panolarda suluboya üzerine mürekkeple çizilmiş desenler bırakır. Bu oyunda ilk kez Brecht perdesi kullanılır. Böylece klasik tiyatrodaki dördüncü duvar öğesini seyirciye en güçlü çağrıştıran sahne önü perdesi fikri bırakılır. Bundan sonra sıklıkla ve işlevi daha da gelişecek olan 2 metre yüksekliğinde ve bir halat üzerinde gidip gelen keten perde yabancılaştırma efektinin önemli bir parçası olur. Oyun öndeyişinde yazdığı üzere 1912 yılında vahşi bir orman olarak nitelenen Chicago kentinde bir Çin mahallesinde geçer. Sahneler iki insan arasında sebepsiz yere başlayan bir ring kavgasını izlercesine gelişir. Tam olarak nedensel bağların kurulamadığı 11 sahne boyunca kapitalist sistemin insan ilişkileri üzerinde bıraktığı hasar irdelenir. Dekorun bu anlamda olayları gösterir şekilde ve kullanılan bölüm başlıkları yazılı olarak sahnede gösterilmesi ile seyirci oyunu kesintili bir algı izleğinde seyreder.



Resim 9: Brecht Perdesi | **Resim 10:** Kentlerin Fundalığında

Brecht'in metin oluşturma sürecinde ilk oyunundan ileriki yaşlarına dek birlikte çalışacağı Weimar Dönemi önemli oyun yazarı Lion Feuchtwanger ile çalıştığı *II. Edward* oyunu Christopher Marlowe metninin bir uyarlamasıdır. Oyun 1923'te Munich Kammerspiele'de sahnelenir ve Neher ile Brecht'in yazar-yönetmen-tasarımcı halinde profesyonel olarak yer aldıkları ilk prodüksiyondur. Elizabeth Dönemi oyunları üzerine çalışırken geliştirdikleri sahne çözümlenmeleri ve teknik plan oluşturma ilkeleri, Neher için sahne değişim teknikleri açısından önemli bir altyapı oluşturur. Bu oyunda Brecht ilk kez tarihsel bir oyun seçerek kendi çağına gönderme yapar ve oyundaki iktidar metabolizmasının yarattığı sorunlar ve kişiler eleştirel bir bakışla seyirciye aktarılır.

Üç Kuruşluk Opera Erich Engel tarafından 1928'de Berlin Theater am Schiffbauerdamm'da sahnelenir. Müzik Kurt Weill ve sahne tasarımı Neher'e aittir. Konu Soho'da Gangster çetesi şefi Macheat'in dilenci çetesi Jonathan Jeramiah Peachum ile olan ticari ilişkilerinin çıkar çatışması ve bu çatışmada yenik düşen gangster Mac'in idama gidişidir. Mac'in Peachum'un kızı Polly ile bir ahırda gizlice evlenmesi üzerine kızın ailesi Mac'in ihbar edilip yakalatılması için fahişelerle iş birliği yapar. Mac'in kaçış süresince yasadışı destekçisi Londra Polis Şefi'dir. Arka planda kraliçenin taç giyme törenin yaklaşması haberi vardır. Oyun kapitalist düzende sadece kendi çıkarlarını gözeten ve mafyalaşan yer altı dünyasının çıkar ilişkilerine dair bir eleştiridir. Oyunda geçen mekânlar Soho'da bir panayır ile başlayıp dilenci giyimevi, ahır, genelev, hapisanede bir hücre ve darağacıdır. Sahnenin sağ ve sol yanında projeksiyon ile sahne adları ve Neher'in çizimlerinin yansıtacağı panolar yer alır. Sahne ortasında önünde orkestranın konumlandığı büyük bir panayır orgu durur. Orkestranın önünde Brecht perdesi çalışır ve hemen gerisinde dönüşen sahneleri izleyiciye gösterecek yüksekliktedir. Darağacı ve hapisane sahneleri için gelen dekor elemanları tekerlekli ve modülerdir. Oyun metni içinde; ilk sahneden itibaren dekordaki yazılı pankartların hangi cümle ile sofitodan ineceği, şarkı aralarında yukarıdan inen üç spotla birlikte orgun ve müzisyenlerin ne zaman aydınlatacağı, ikinci bölümde boş bir ahırda geçen evlilik sahnesinde oyuncuların kamyonla getirdikleri çalıntı eşyalarla mekânı oyun içinde kurdukları gibi notlar yer alır. Mobilyaların stil özellikleri oyunun eleştirisine uygun nitelikte sınıfsal tezatlıklar taşır. Peachum'un Dilenci Giyimevi sahnesindeki dilenci mankenlerinin abartılı anlatımı yoksul görünümünden kazanç sağlayan Peachum'un tutumunu yansıtır.



Resim 11: Berlin 1928 | **Resim 12:** Üç Kuruşluk Opera | **Resim:13:** Eskiz

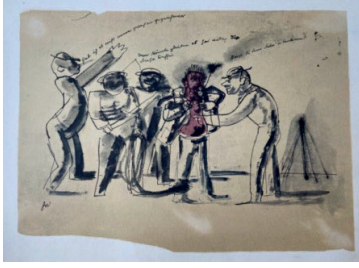
1930'da *Mahagonny Şehri'nin Yükselişi ve Düşüşü* Leipzig Theatre am Kurfürstendamm'da Weill, Neher ve Brecht birlikteliğiyle sahnelenir. Oyun yolsuzluğun ve fuhuşun kol gezdiği hayali tuzak kent Mahagonny'de geçer. Brecht burada kurduğu çarpık düzen ile kapitalizmin toplum üzerindeki etkisini ve Weimar Dönemi'nin altın çağını eleştirir. Sahne düzeni boks ringi şeklinde tasarlanır. Neher açısından sahne tasarımına yönelik bu anlayış ilk kez denenecektir. Oyuncuyu bir spor müsabakasını izler gibi diğer oyuncular da oyun alanının çevresinde durup oyunu izler halde olacaklardır. Metindeki bazı pasajlar oyuncuların taşıdığı pankartlarla sahnede yer alır. Brecht'in 1926'da yazdığı *İyi Spor Karşılaşmasının İlkeleri Tiyatroya Nasıl Uygulanır?* makalesi sahnelemede ring fikri için öncü düşüncelerdir.



Resim 14: Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü

1926'da Ebert ve 1928 Erich Engel Berlin Volksbühne'de sahnelenen *Adam Adamdır* oyununun üçüncü prodüksiyonu 1931'de Berlin Staatstheater'da Brecht tarafından sahnelenir. Tasarımı Neher gerçekleştirir. Oyun, müzikal tiyatroya geçişleri ve yeni nesnelcilik akımının yansımaları açısından önemlidir. 1931 yılında film yönetmeni Carl Koch'un yaptığı çekimde görüleceği üzere bu oyunla birlikte epik tiyatroya sahneleme unsurları kesin olarak oluşur. Konu, savaş sırasında İngiliz sömürgesi Hindistan'ın Kalküta şehrinde geçer. Evinden balık almak üzere yola çıkan sıradan bir kişi olan Galy Gay'in üç asker tarafından yolu kesilir. Askerler içki alabilmek için pagodadaki bağış kutusunu çalarken rahibin kurduğu tuzağa yakalanıp yara alan dördüncü arkadaşlarının yerine Galy

Gay'i geçirmek isterler. Askerlerin onu bu duruma ikna etme yöntemleri kişiyi hayır diyemeyen bir bireye dönüştürür.



Resim 15: eskiz | **Resim 16:** Adam Adamdır | **Resim 17:** 1931

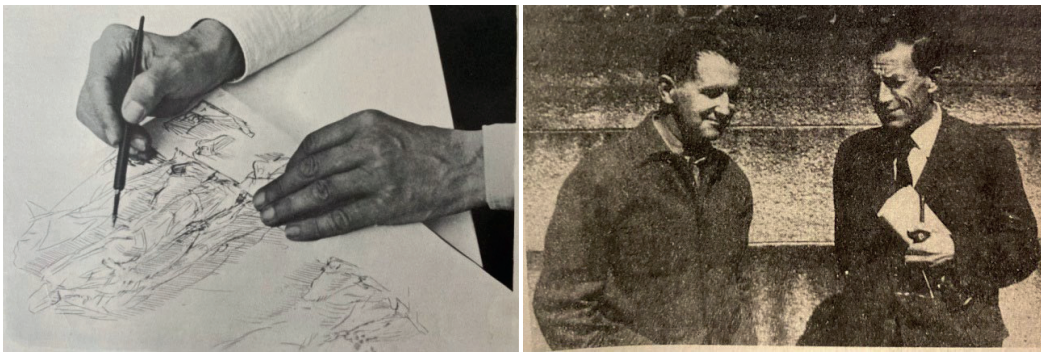
Sahne tasarımı bu dönüşüme eşlik edercesine oyun boyunca dönüştürülen dekor elemanları ile oluşturulur ve sahne değişimleri oyuncular tarafından kurulur. Örneğin pagoda olarak gelen yapının üzeri yırtılabilir kâğıt malzeme ile kaplıdır ve oyuncuların mekâna gizlice girişleri, çatısına çıkıp malzemeyi yırtarak içine atlamaları olarak gösterilir. Sahne boyunca kâğıdı yırtarak konstrüksiyonu çıplak bırakırlar. Sahnedeki mobilyalar birkaç işlevde kullanılır. Örneğin bar sahnesinde kullanılan ahşap masa yan çevrili olarak durduğunda rahibin yazı tahtası olur. Sofitoda asılı olan kısa perdeler oyuncu tarafından bir sopa ile indirilerek fil sahnesinde oyuncuların üzerine geçirilip büyük bir fil görünümünün oluşmasına hizmet eder. Sahne zemininde bulunan kapakların içine yerleşen oyuncular da zeminin ve sahne altının oyuna katılması yönünde dikkat çekicidir. Bir önemli unsur da sahne gerisine projeksiyon ile yansıtılan Neher'in çizimleri ve yazıdır. Asker kostümleri oyuncuları büyükten küçüğe algılayabileceğimiz bir rütbesellikte, oyuncuların ayaklarına taktıkları sırtıklar, ellerinde takma eller ve yüzlerindeki beyaz makyaj ile gestuslarını belirler. Sahnede 2 metre yüksekliğinde ön perde kullanılmış ve sahne geçişleri bu perde ile sağlanmıştır.

1929-31 yıllarında Brecht'in Lehrstück oyunlarına yoğunlaşması ve Neher'in bu süreçte daha çok Essen'de olup Carl Ebert'le tanışarak operaya yönelmesi ikisi arasında farklı yönlerde gidişin başlangıcı olur. Brecht Baden-Baden müzik festivali haftaları dâhilinde Öğreti Oyunlarını arka arkaya yazar ve sahneler. *Lindhberglerin Uçuşu*, *Anlaşmanın Önemi*, *Evet Diyen Hayır Diyen*, *Mezbahaların Kutsal Johannası*, *Önlem*, *Kuraldışı* ve *Kural* bu süreçteki oyunları arasındadır ve tasarımları oldukça yalın ve işlevseldir. 1930-31 yılları arasında Maxim Gorki'nin romanı yola çıkarak yazdığı *Ana* oyunu 1932 yılında Theater am Schiffbauerdam Komödienhaus'ta sahnelenir. Oyun metal işçisi Pavel'in okuma yazma bilmeyen annesi Vlassova tarafından broşür dağıtmasına karşı çıkması ve oğlunu ve arkadaşlarını koruma içgüdüğü ile devrimci harekete çekilmesidir. 15 sahneden oluşan sahnelemenin tasarımı Caspar Neher'e aittir ve 1951 'de Berliner Ensemble'da tekrar buluşup aynı

oyunu çalışırlar. Sahnelemede esas olarak her yere taşınabilir dekor fikri benimsenir. Çoğunlukla yasaklanan ve yer değiştirerek oynanmak zorunda kalınan oyunun tasarımı bir projeksiyon perdesinin pek çok sahnenin çözümüne olanak tanıdığı bir mantıkla oldukça yalın bir şekilde kurgulanır. 1933 yılında yazdığı notlarında Brecht, epik sahnelemede mekân olgusunu şöyle açıklar;

“Ana’nın ilk gösterimi sırasında sahne tasarımında gerçek mekânlar yoktu; deyim yerindeyse, sahne tasarımının kendisi de olaylara karşı bir tutum takınmıştı, alıntı yapıyor, anlatıyor, geliştiriyor ve animsatıyordu. Mobilyalar, kapılar vb. dekor parçalarından vazgeçmek suretiyle oyuna katılan eşyalara yönelinmişti; yani olmamaları halinde eylemin ilerleyemeyeceği ya da başka türlü ilerleyeceği eşyalar seçilmişti. Çeşitli aralıklarla dikey olarak sahne tabanına monte edilmiş olan ve beyaz perdelerin takılı olduğu, bir insan boyundan yüksek birkaç demir borudan oluşan sabit bir sistem dekorda hızlı bir değişimi olanaklı kılıyordu. Bunların aralarında açılıp kapanabilen tahta kapılar vardı. Sahnenin gerisinde metinlerin ve belgesel görüntülerin yansıtıldığı büyük bir beyaz perde bulunuyor ve projeksiyonlar sahne boyunca kalıyordu; böylece beyaz perde aynı zamanda dekor özelliği de kazanmış oluyordu. Yani sahne alışılmış mekânları değil, metinlerin ve belgesel görüntülerin yardımıyla, olayların içinde geçtiği büyük zihni hareketleri gösteriyordu. Projeksiyonlar hiçbir biçimde tamamlayıcı özelliği olan basit, mekanik yan öğeler ya da izleyici için yardımcı öğeler değildi, tersine bir karşıtlık oluşturuyordu; bir yandan izleyicinin oyunla duygudaşlık kurmasını engelliyor, öte yandan da mekanik bir katılımı kesintiye uğratıyordu. Etkinin yerine ulaşmasına aracılık ediyordu. Böylece de sanat yapının organik bir parçası olmuş oluyordu” (Brecht, 1999: 327/28).

Epik Tiyatroda MekânYaratımı ve ‘Sahne Kurucu’ Caspar Neher’in Tasarım Anlayışı



Resim 18: Neher desen çiziyor | **Resim 19:** Brecht ve Neher

Brecht’in epik tiyatro kuramını oluşturmaya başladığı ilk dönemlerinden teorisinin yetkinleştiği olgunluk çağına dek benimsediği tiyatronun tanımı diyalektik tiyatrodur. 1920’lerin sonundan 1956’daki ölümüne kadar sahip olduğu Marksist dünya görüşü doğrultusunda ürettiği oyunlar ve

sahnelemelerde oyun içinde ortaya konan durumun yine oyun aracılığıyla “oluş” halini açığa çıkarır. Sahnelemeye ve metne yönelik bu tavır Marks’ın üretim ilişkileri dâhilinde tanımladığı yabancılaşma kavramına koşut olarak seyirci ve oyundaki eylemler üzerinden şekillenir. Seyirci, içinde olduğu anı ve sahnedeki gerçekliği oyunun gelişimi içinde tartışabildiği, anlatılan konuya bir hikâyeyi dinlercesine pasif bir konumda kapılmak yerine uyarılarak olguları sorguladığı bir yapı içindedir. Aynı zamanda oyunlarında çoğunlukla kullandığı tarihselleştirme, yine Marksist görüş doğrultusunda olayları neden, süreç ve sonuç bağlamında ortaya koyar. Karakterler, kapitalizm eleştirisine dayalı sınıfsal yapıları doğrultusunda gelişim göstererek ve çoğu zaman tarihsel bir perspektiften bugünü tartışırlar.

Epik tiyatro anlayışında ortaya koydukları kuram sahnelemenin tüm unsurlarını içerecek şekilde bütüncüldür. Caspar Neher bu gelişim içinde epik sahne tasarımını ortaya koyarken konuyu sahne tasarımcısının varlığı ve işlevine yönelik olarak da tartışır. Ona göre bu tartışma tasarımcının tanımının ve alanının sınırları ve çerçevesini belirlemek adına önemlidir. Neher 1920’lerde Brecht’te yazdığı bir mektupta sahne ressamı ve sahne tasarımcısının farkına yönelik şu açıklamayı yapar;

“Başka hiçbir dilde Bühnenbild de olduğu gibi, sahne ve resim bir araya gelmez başka bir dilde böyle bir kullanım yoktur. Sahne dekoru sahne resmine kıyasla daha kullanılabilir bir kavramdır. Scenography sahnedeki ihtiyaçların büyüklüğüne daha uygun bir tanımdır. Sahne tasarımcısı teriminin anlamı draughtsman yani teknik ressamdır. Sahne tasarımcısı tasarım yapar, resim yapmaz. Resim ve sahne kavramları birbirine zıttır belki bir tek balede kullanılabilir. Bir resim asla gerçekçi değildir fakat sahne gerçektir. Bu yüzden gerçekçi sahne resmi kavramı benim için hiçbir şey ifade etmiyor” (Willet, 1986: 75).

Almanca’da *Bühnenbild* sahne resmi, *Bühnenbauer* ise sahne kurucu anlamına gelir. Neher sahne tasarımındaki sahne ve görüntü kavramlarının bir aradalığını metafiziksel bir ilişki olarak ele alır. Sahne tasarımcısı resimden ziyade içinde mekân ve zamanın da olduğu soyut bir uzamı tasarlar. Sahne mimarisi gerçektir. Bu boşluğa yerleşen tasarım ise seyircinin hayal gücü ile de alımlanan tasarlanmış bir yerdir. Neher sahne tasarımcısı olarak sahnenin yapısal olarak süreç boyunca eylem ve zamanla birlikte hareket eden bir yere dönüşüyor olmasının gerektiği fikrini ortaca koyar. Oyun nasıl an be an oluşuyorsa sahne tasarımı da böyle bir süreci göstermelidir (Tretow, 1997).

Christoper Baugh’a göre epik sahneleme, yönetmen, dramaturg ve scenographın çalışma pratiklerini ve süreci merkeze alır. Epik sahne tasarımı anlayışına ilk kez bütünsel olarak yaklaştıkları ve bu açıdan bir dönüm noktası olan oyunları 1928’de Theater am Schiffbauerdamm’da sahnelenen Üç

Kuruşluk Opera'dır. Burada dekor tekstin içinde bir anlam katmanı olarak var olur. Bu pratiği hazırlayan diğer bir süreç de Brecht'in 1928 sonundan 1933 yılları arasında yazmaya yoğunlaştığı *Lehrstück/ Öğreti Oyunları*'dır. Bu oyunlarda seyirci ve oyun ilişkisi yeniden tanımlanır. Sahnedeki eylemlerin illüstrasyonlar olarak çizilip prova sürecinin diyalektik bir parçası olması fikri benimsenir. Bu anlayışta klasik sahne mimarisi ve prosenium arc (sahne önü çerçevesi) reddedilir. Seyirci düşünsel olarak eyleme dâhil edilir ve tıpkı aktörlerinden biri gibi aktif üretim sürecinin bir parçası olur. Sahne tasarımı ise tekstin birebir görsel bir tercümesi, metne uygun bir şekilde kompoze edilmiş bir çevre düzeni değil tasarımcı tarafından yorumlanmış seyirci tarafından yorumlanmaya açık hale getirilmiş açık bir biçimdir. Bu anlamda Neher metnin görsel yorumcusu ve sahnelemenin bir ortağı haline gelir (Baugh, 2010: 190).

Christine Tretow'un 1997'de Caspar Neher'in 100. yaşı dolayısıyla yapılan sempozyum için Helmut Gier ile hazırladığı *Zamanımızın En Büyük Sahne Kurucusu Caspar Neher* adlı kitapta Neher'in sahne tasarımı anlayışına detaylı ve kuramsal bir yaklaşımla bakılır. Neher sahnede oluşan mekânı yaratırken resim alanlarının yer aldığı yüzeylerin doluluğu ve geri kalan kısımdaki boşlukların birbirleriyle ilişkisini üç boyutlu ve hareketli bir resim düzlemi olarak görür. Neher'in resimsel yanının çok güçlü olması sahnede yarattığı yüzeyleri sahne boşluğunda değerlendirdiği boşluk ve doluluk ilkelerine göre kompoze etmesi ve tıpkı Paul Klee'nin resimlerinde görülen mekânlar gibi bir espas yaratır. Diğer yandan onun açısından sahnede bırakılan boşluklar oyuncunun eylemi için gereklidir. Bu da mekânda resimsel bir kompozisyon olarak algılanan oyun alanını sabit, önceden yerleri belirlenmiş bir "dekor" olma halinden kurtarır. Böylece dramatik ve mekânsal anlamların eylemle birlikte tasarlanması ve birden çok anlam üretebilen göstergelere dönüşmesi sağlanır.

"Caspar Neher 'zaman' terimiyle, iki boyutlu yüzey ve üç boyutlu uzayın yanı sıra dördüncü boyutu da mekânsal değerlendirmelerine dâhil eder. Yüzey, mekân ve zaman birlikte 'dramatik mekân' olarak sahne tasarımını oluşturur. Neher için zaman bir biçimdir" (Tretow, 1997).

Neher'in prova sürecinde geliştirdiği sahnedeki eylemle yol alarak tasarımı ortaya koyma özelliği aslında dramatik aksiyonun oyun boyunca yaratımına koşut olarak ortaya konan mekân araştırmalarıdır. Burada daha önce çağdaşları tarafından denenen biçimsel soyutlamaların ve form arayışlarının aksine Neher'in mekânları, sahnedeki ihtiyacın belirlediği ölçüde ortaya çıkar. Bu sayede sahne tasarımcısı, sahnelemenin yaratıcı ortağı olur. Neher'e göre mekânın yönetimi cisimlerin birbirleri arasındaki ilişkilerinin ve yer değiştirmelerinin belirlenmesidir. Bu noktada sahnedeki yerleşim de rejeye bağlı olarak tasarlanır. Mekânın yaratımı zamanı temsil eden hareket ile değerlendirildiğinde sahne tasarımı yalnızca mimari ya da heykelsi bir ifade biçimi olmaktan

çıkarak dramaturjik gerekçeleri konmuş ve göstergeleri seyircinin okumasına açık bırakılarak tamamlanabilecek bir uzam estetiği halini alır. Brecht'in Neher'le ilgili açıklamalarında üzerinde durduğu ayrıcalık bu açıdan çok önemlidir;

"Arkadaşımız tasarımlarında hep "insanlardan" hareket eder insanların ne yaptıklarına, insanların başına nelerin geldiğine" bakar. Fon ve çevreleriyle bir dekor yapmaz o, içinde insanların yaşadığı bir çevre yapar. Sahne dekorcularının işi olan başka her şeyi de bir çırpıda hallediverir" (Brecht, 1994: 94).

Neher'in üzerinde durduğu bir başka konu da sahnedeki "gerçeklik" kavramıdır. Gerçeklik algısını bir yanılsama ve inandırıcılık olarak uygulayan Wagneryen sahnelemenin aksine sahne tasarımcısının düşünme biçiminin iki boyutlu değil üç boyutlu ve kavramsal bir algılama ve çözümleme şekli olduğunu savunur. Tasarımcı aynı zamanda sahneye konan her şeyin sahnede olma nedenini ve işlevini kurgular. Sahne tasarımcısının buhar makinesinin hangi düğme ile açılıp nasıl çalıştığını bilmesini gerektiren nedenleri sorgulamak üzere bir refleksi vardır. Bunun için bir mühendis gibi makinenin tüm iç sistemini tasarlaması değil sahnede kullanılacak yeni makinenin mucidi olması gerekir.

"...buhar makinesinin nasıl yapıldığını değil, nasıl çalıştığını (ki sizin için gerçeklik budur) nasıl çalışmaya başlatıldığını, buharını nasıl saldırdığı, biyelini nasıl hareket ettirdiğini öğrenmelidir. Bugünlerde gerçekliğe çok az dikkat gösteriliyor. Bizim sahneye koyduğumuz nesnelere ne kadar gerçek olurlarsa olsunlar eğer ki sahnede bir işlevleri yoksa ve aktörler tarafından kullanılmıyorlarsa o nesnelere ölüdür. Bizim çevreye dair çalışmamız gerekir. Bu sayede atmosferi yaşanır ve gerçek kılabiliriz. Nesnelere kullanımı onu kullanan kişi tarafından her seferinde farklı bir işlev kazanır. Dolayısıyla tasarımda kullanıma yönelik sloganlar ve sabit paternler yaratmak nesnelere işlevselliğine yönelik olarak insanları yanlış yönlendirir. Belki sadece telgraf direği ve pantolon düğmesi kadar gösterse dahi yeterlidir" (Willet, 1986: 76).

Neher ve Brecht'in yaptıkları oyunların çalışma süreçlerinin en önemli basamağı provalar boyunca oluşan eskizlerdir. Brecht çoğu zaman sahneye çıkmadan prova öncesi sahnelemeye dair kesin kararların alınmadığını ve Neher'in onlara getirdiği eskizlerdeki fikirlerle prova boyunca yol aldıklarını söyler. Aynı durum Neher içinde geçerlidir. O da parça adını verdikleri teksti okuduktan sonra ne yapacağını prova sürecinin belirlediğini anlatır ve provalarda gelişen eylemleri görmedikçe asla dekorun nasıl olacağını ekibe ya da yönetmene söylemez. Bazı prova anekdotlarında Neher'in çizimini yapmadığı sahnelerin provasının alınmadığına ya da tasarımcı provada bulunamamışsa o gün çalışmanın iptal olduğundan söz edilir (Bough, 2010: 195).

“İyi bir sahne kurucu, deneysel olarak yavaş ilerler. Oyunun dikkatli bir okuması ve tiyatronun diğer üyeleriyle kapsamlı bir tartışma temelinde, özellikle oyunun ve söz konusu performansın özel sosyal amacını belirten bir hipotez onun için yararlıdır. Ancak temel konumu mümkün olduğunca genel ve esnek olmalıdır. Oyuncuların prova sonuçlarına karşı onları sürekli kontrol eder. Ona göre oyuncuların istek ve niyetleri temel buluş kaynaklarıdır” (Brauneck, 1984: 290).

Tabii ki prova başlangıcını metnin birkaç kez okunarak oyunun neyi neden anlatılacağı tüm ekiple tartışılır ve ardından prova süreci metnin nasıl aktarılacağı ile ilgilidir. Örneğin kâğıt üzerine mürekkeple bir pencere çizer ve buradan atlamakta olan bir kadın görülür. Ne perspektif ne duvar ne de mekân söz konusudur çizimde çünkü Neher için öncelikli olan eylemdir. Oyun kişilerinin kostümü ya da karakteri ön planda tutulmaksızın eylemleriyle kâğıt üzerinde araştırılması ve buradan doğan fikirler rejije yönelik tasarımlara dönüşür. Neher’le çalışan birçok yönetmen bu çizimleri bir reji şablonu olarak kullanır. Bu şekilde geliştirdikleri eskiz süreci bir yanıyla da yeni bir bakışla tekst oluşturma biçimi üzerine bir laboratuvar çalışmasıdır.

Epik sahnelemede kullanılan malzemeler işlevlerini aksiyonla birlikte kazanır. Bu yüzden her materyal provalarda denenmeli ve malzemeye olan ihtiyacı prova süreci belirlemelidir. Dekor elemanlarının varlığı, sahneye nasıl gelip nasıl konumlanacakları bütünsel bir sahneleme mantığı dâhilindedir. Neher çoğu zaman provalarda bir sandalyeyi dahi sahneye öyle itina ile yerleştirir ki tüm ekip için o yer kanıksanır. Ya da iskemlenin bacaklarını metnin içeriğine hizmet edecek şekilde normalden daha kısa tutarak oyuncunun beden dilinde ve formunda değişiklik yaratır. Tüm sahne düzenlemesi ve seçimler seyirciye sahnede bir “oyun kurulduğu” bilgisini hatırlatır (Einem ve Melchinger, 1952: 138).

“(1918 yılından itibaren Brecht olağanüstü bir ressam ve sahne tasarımcısı olan eski okul arkadaşı Caspar Neher ile çalışmıştır). Böylece sahne tasarımları kökten bir değişime uğrar ve geleneksel hazır yapılar yerine, ilerleyen ve işlevleri adına aktif bir yorum gerektiren yapılar haline gelir. Kullanılan sahne eşyaları gerçekçi birer fon olarak değil, üzerinde rol yapılacak nesnelere orada bulunur. Her oyun kendi özel önemini ortaya çıkarmak için, kendi özel sahne tasarımına gerek duyar”(Wright, 1989: 43).

Tasarımlarının birincil özelliği insana yönelik oluşudur. Bu yüzden fon perdeleri kullanmaz. Kişi o mekânın içinde yaşar ve hatta tasarım bu dekorları üretenlerden izler taşır. Neher sahne için üretilen her malzemenin realizasyon aşamasında mutlaka atölyede bulunur. (Berlau vd., 1967:164). Marangozhanede dekorun ve aksesuarların üretiminde çalışır. Mekâna yönelik boyamaları ise oldukça artistik, şiirsel ve suluboya tadındadır ve hiçbir zaman tam olarak bitmiş görünmez. Tıpkı

oyun boyunca sürecin devam ettiğini vurgular gibi... Dekorları gerçeği olduğu gibi yansıtır ve en ufak bir ayrıntı konusunda da oldukça titizlenir.

Sabit bir bakış açısı ile kararlaştırılan dekorlar devrimin doğasına aykırı olur. Epik anlayışta dekorlar hareketlidir ve yer değiştirir. Bunun için yan sahneler, soffito, zemin kapakları işlevsel halde mekânı kurmaya yönelik olarak çalışır. Benzer şekilde malzeme seçimi de önemlidir. Nesnelerin iki yüzü de aynı derecede görünürdür. Kartonun kumaş ahşabın demir gibi gösterilmesi yerine mümkün olduğunca gerçek malzemeler kullanılmalıdır. Metnin sahnelere ayrılmış epizodik yapısı parçalardan oluşan ve her bir parçanın kendi içinde bir bütün arz ettiği bir izlek dâhilinde gelişir. Bu yapıdan ötürü de sahne değişimi teknik olarak hızlı ve görünür bir şekilde yapılır. Sahnedeki tüm aksiyonun organizasyonu tasarımın bir parçasıdır. Seyircinin göreceği şekilde konumlanan ışık elemanları, oyuncunun müdahalesi ile değişen dekor elemanları, projeksiyonla sahne perdesine yansıtılan mekân çizimleri ve yazılar, birden çok işlevle kullanılan nesnelere, seyirci önünde giyilip çıkarılan kostümler, aksesuarlar, orkestranın sahnede yer alması dâhil sahnede bulunan her şey oluşum halinde ve tasarlanmış bir devrimin parçasıdır.

Epik sahnelemede sahnede projeksiyon kullanımı Piscator ile gelişmiştir ve işlevi belgesel niteliktedir. Neher'in kullandığı şekilde görüntü aracılığıyla tekstin bir yabancılaştırma unsuru olarak görselleştirilmesi daha önce denenmemiş bir durumdur. Bu sayede açıklama ve sahne geçiş cümlelerinin yansıtılmasıyla mekân edebileşir. Sahnede anlatılan durumun gerçekliğiyle eşzamanlı projekte edilen metnin veya çizimin seyircide yarattığı çelişki yabancılaşma unsuru olarak düşünülür (Tretow, 1997).

"Brecht Üç Kuruluşluk Opera'nın hazırlık çalışmalarında alınan notlarda sahne değişim tekniğini şöyle ifade eder; Sahne ağız açıklığı boyunca gerilen görünür çelik teller üzerinde uzanan alçak beyaz perdeler üzerine olayların başlıklarını yansıtacaksınız. Ve lütfen perdemi yarı yükseklikte yapın, sahneyi kesmeyin. İzleyici geriye yaslanarak yoğun hazırlıkların farkına varsın. Metalik bir ay sallanarak geliyor. Kiremit bir çatı taşıyor. Çok fazla gösterme ama bir şeyler de göster. Ve bunun sihir değil, bir çalışma olduğunun gözlemlenmesine izin verin dostlarım" (Willett,1974:161).

Sonuç

Brecht'in yaşamı boyunca çalıştığı tasarımcıların ilki ve en uzun süreli bir arada olduğu kişi Caspar Neher'dir. Yaratım sürecinde geliştirdikleri epik tiyatro metodolojisi ile yirminci yüzyıl tiyatro tarihinde yönetmen ve tasarımcı ilişkisine yepyeni bir yaklaşım ve bakış açısı getirmişlerdir. Caspar Neher birlikte ürettikleri oyunlar için 500'ün üzerinde sahne çizimi yapmıştır. Neher'in sahne

tasarımına yaklaşımını öğrenebildiğimiz yazılı kaynakların çoğunluğu Brecht'in notlarında, mektuplarında ve kendi kuramsal metinlerinde yer alır.

Metnin yazımı ve sahneleme arasında köprü oluşturan prova döneminde geliştirdikleri yaratıcı süreç yeni bir çalışma metodunun da örneği olur. Bir oyunun sahneleme sürecinde tasarımcının metne yaklaşımı yazar ve yönetmenle kurduğu iletişimle başlar ve oyuncular, dramaturg, teknik ve uygulamacı ekiplerle birleşerek ortak bir yaratıma ve ortak bir dile dönüşür. Brecht ve Neher birlikteliğinin gelişimine bakılarak bir tiyatro üretiminin kolektif bir çalışma olduğu ve metne sahneleme aşamasında yeniden yaratılan bir olgu olarak bakıldığında tıpkı oyunculuk ve yazım tarzının bütünselliği gibi sahne estetiğinin de diğer unsurlarla birlikte yürütülme prensibini benimseyen bir çalışma yöntemi sonucu çıkmaktadır. Neher ve Brecht'in ortaklığı sahneleme kuramının yalnızca yazar, oyuncu ya da yönetmene bağlı kalarak gelişen bir olgu değil sahne tasarımının da sahnelemeye yönelik plastik, felsefi ve kuramsal bir bakış açısı getirerek bir saç ayağı oluşturduğuna dair güçlü bir örnek oluşturmaktadır.

Bu incelemede yeni bir çalışma metodu öneren epik tiyatro anlayışının teorik alt yapısını tasarımcının üretimi çerçevesinde ele alarak bir sahnelemede estetik koşulları belirleyen unsurların kuramsal bir zemine dayandığını ve bu zeminin tarihsel ve sanatsal bir arka plana bağlı olarak gelişim gösterdiği vurgulanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Baugh, Christopher (2010). "Brecht and Stage Design, The Bühnenbildner and the Bühnenbauer". (Ed. Jane Collins, Andrew Nisbet). Theatre And Performance Design. London and Newyork: Routledge, s.188-203.
- Berkday A. (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Berlau, R. Brecht B., Hubalek C., Palitzsch P., Rüllicke K. (1967). *Theatrearbeit, Henschelverlag Kunts Und Gsellshaft*. Berlin.
- Brauneck, M. (1984). *Theather im 20. Jahrhundert*. Berlin: Rowohlt.
- Brecht, B. (1968). *Baal. Der Böse Baal der Asozile Texte, Varianten, Materialien*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- Brecht, B. (1980). *Sosyalist Gerçekçilik ve Toplum*. (Çev. Ahmet Cemal, Kayahan Güven). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Brecht, B. (1982). *Oyunculuk Sanatı ve Dekor*. (Çev. Kamuran Şipal). İstanbul: Say Yayınları.
- Brecht, B. (1993). *Tiyatro İçin Küçük Organon*. (Çev. Ahmet Cemal). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brecht, B. (1997). *Bütün Oyunları Cilt 4*. (Çev. Yılmaz Onay, Ayşe Selen). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brecht, B. (2013). *Bütün Oyunları-1*. (Çev. Yılmaz Onay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Brecht, B. (2013). *Bütün Oyunları-2*. (Çev. Yalçın Baykul, Yılmaz Onay, Yücel Erten). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Bronnen, A. (1994). *Brecht'li Günler*. (Çev. Ayşe Selen). İstanbul: Mitos Yayınları.
- Einem, G. ve Melchinger, S. (1966). *Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert*. Hannover: Friedrich Verlag.
- Harrison, C. ve Wood, P. (1999). *Art in Theory 1900-1990*. USA: Blackwell Publishers.
- Jane, C. ve Nisbet A. (2010). *Theather and Performance Design A Reader in Scenography*. London and Newyork: Routledge Taylor&Francis Group.
- Kesting, M. (1985). *Brecht*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Kesting, M. (1985). *Tarihte ve Çağımızda Epik Tiyatro*. (Çev. Yılmaz Onay). İstanbul: Adam Yayınları.
- Marx, K. (2007). *Yabancılaşma*. (Der. Barışta Erdost). Ankara: Sol Yayınları.
- Mayer H. (1998). *Brecht'i Anımsamak*. (Çev. Ahmet Cemal). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Michalski S. (2003). *New Objectivity, Neue Sachlichkeit-Painting in Germany in the 1920s*. Köln: Taschen.
- Nutku, Ö. (2015). *Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Oflas, M. (2008). *Dada Manifestoları*. İstanbul: Altı Kırkbeş Yayınları.

Parker, S. (2015). *Bertolt Brecht a literary life*. Elde edilme tarihi: 21 Haziran 2022.

<https://colab.research.google.com/drive/1IZTiFPOQxWCblgQRWUPXnHTuvtvkbas6?usp=sharing>

Piscator E. (2012). *Politik Tiyatro*. (Çev. Mustafa Ünlü, Suavi Güney). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Reißmann, B. (t.y.). *Max Reinhardt*. Stadtmuseum Berlin. Elde edilme tarihi: 1 Mayıs 2023.

<https://www.stadtmuseum.de/en/article/max-reinhardt>

Richard, L. (1984). *Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi*. (Çev. Beral Madra, Sinem Gürsoy Usmanbaş). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Rischieter, H. (1968). *Brecht I*. Hannover: Friedrich Verlag Velber.

Salihoğlu, H. (1993). *Alman Kültür Tarihi*. Ankara: İmge Yayınevi.

Storer, C. (2015). *Weimar Cumhuriyeti'nin Kısa Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Tretow, C. (1997, 12 Nisan). 'Geschaffter Blick' und 'Innere Schau' Grundlagen und Entwicklung der Neherischen Bühne. *Caspar Neher Der grobte Bühnenbauer Unserer Zeit*. Elde edilme tarihi: 12 Haziran 2023.

<https://vdoc.pub/download/caspar-neher-der-grte-bhnenbauer-unserer-zeit-1141897-augsburg-a-3061962-wien-m5fp7th7qsk0>

Willet, J. (2022,16 Temmuz). *Rusya-Almanya: devrim sonrasında sanat ve modernizm (sanat ve devrim III)*. (Çev. Akın Terzi). e-skop. Elde edilme tarihi: 15 Mayıs 2023.

<https://www.e-skop.com/skopbulten/rusya-almanya-devrim-sonrasinda-sanat-ve-modernizm-sanat-ve-devrim-iii/6417>

Willet, J. (1974). *Brecht on Theatre*. London: Methuen.

Willet, J. (1986). *Caspar Neher Brecht Designer*. London: Methuen.

Willet, J. (1986). *The Theatre of Bertolt Brecht*. London: Methuen.

Wright, E. (1989). *Postmodern Brecht*. (Çev. Ayşegül Bahçivan) Ankara: Dost Kitabevi.

Görsel Kaynakça

Resim 1: Cemal, Ahmet, 1987: 11, "Brecht", Gergedan Dergisi/ Fotobiyografi Dizisi 3

Resim 2: Cemal, Ahmet, 1987: 10, "Brecht", Gergedan Dergisi/ Fotobiyografi Dizisi 3

Resim 3: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: 39, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 4: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2014/03/12/otto-reigbert-y-el-espacio-escenico-expresionista/>

Resim 5: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/heute-vor-100-jahren-wurden-bertolt-brechts-trommeln-in-der-nacht-uraufgefuehrt-18349354.html>

Resim 6: WILLET, John, 1986:22, "The Theatre of Bertolt Brecht", Methuen

Resim 7: WILLET, John,1986:100, "Caspar Neher Brecht Designer", Methuen

Resim 8: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: 4, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 9: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: IV, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 10: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: 91, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 11: JANE Collins, NISBET Andrew, 2010:190, "Theather and Performance Design a Reader in Scenography" Routledge Taylor&Francis Group

Resim 12: WILLET, John, 1986: 103, "Caspar Neher Brecht Designer", Methuen

Resim 13: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: 101, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 14: <https://www.kwf.org/works/mahagonny-songspiel/>

Resim 15: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: VIII, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 16: <https://worldscinema.org/2021/10/mann-ist-mann-1931/>

Resim 17: <https://buysellcommunity.com/item/gffsnuaa>

Resim 18: EINEM Gottfried von, MELCHINGER Siegfried, 1966: 133, "Caspar Neher Bühne und bildende Kusnt im 20. Jahrhundert" Friedrich Verlag

Resim 19: ONAY, Yılmaz, 1985: 187, "Brecht'le Yaşamak, Çalışma Günlüğü", Broy Yayınları