

SAHNE TASARIMINDA BİR ANLAYIŞ; AZ ASLINDA ÇOKTUR

Doç. Dr. Süreyya TEMEL*

Özet

Plastik, Sahne ve Görsel sanatlarda önemli bir estetik belirteç olan sadelik (minimalizm) tasarımı alt metni doğru doldurulduğunda eserdeki zeka pırıltılarını daha da belirginleştirir. Less is more (az çoktur) abartıdan (overdesign) arındırılmış sade tasarım özellikleri taşıyan sahne tasarımının anahtar kelimesidir. Az şeyle çok şey anlatmaya çalışmak sorun çözme sanatının bir başka adıdır. Bu sloganı modern sanat dünyasına kazandıran mimar Mies Van Der Rohe dir. Başka bir anlatımla sadeleştirmek, indirgemek, minimize etmektir. Nesnel yaklaşımı savunan minimalizm herhangi bir fikri, formu, çizgiyi, dokuyu sadeleştirmeyi, aza indirmeyi amaçlar. Bir başka deyişle az malzemeyle ekonomik tasarımlar öngörür. Yani tasarım ekonomisidir. Postmodern anlayışla birlikte minimalizm, plastik ve görsel sanatlarda olduğu kadar, sahne tasarımında da önemli bir tasarım ilkesi olmuştur. Eserin sahneye taşıma sürecinde sahne tasarımı kooperatif bir süreç izlediğinden sahneleme üslubu da el ele yürüyen bir işlemdir. Sahne tasarımı, dekoratif görsellikten uzak fonksiyonel anlatı, işlevsel olması ne kadar önemliyse tasarımı sadeleştirmekte o kadar önemlidir. Dolayısıyla bir bütünün unsuru olan sahne tasarımı, oyunun siliyle de aynı kanaldan hareket etmesi beklenir. Yani tasarımcı metin ilişkisi, tasarımcı yönetmen ilişkisi, tasarımcı dramaturg ilişkisi birlikte yürümelidir. Bu çalışmada az aslında çoktur (less is more) tasarım anlayışı ile sahnelenmiş dört oyun üzerinden karşılaştırmalı sahne tasarımları değerlendirmesi yapılacaktır. Değerlendirme sonucunda az aslında çoktur tasarım ekonomisinin sahne plastiğine sunduğu etki tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sahne Tasarımı, Tiyatro, Dekor, Minimalizm, Less is More

AN UNDERSTANDING OF THE STAGE DESIGN; LESS IS MORE

Abstract

Simplicity (minimalism), an important aesthetic marker in plastic, stage, and visual arts, further elucidates the sparkle of intelligence in the work when the sub-text is filled in. Less is more is the key word for stage design with overdesign pure design features. Trying to explain a lot with a little thing is another kind of problem-solving art. Architect Mies Van Der Rohe, who brought this motto to the world of modern art. To simplify, reduce, and minimize with another expression. Minimalism, which advocates the objective approach, aims to simplify any idea, form, line, texture, or reduce it. Another alternative is to provide economic designs with little material. That is the design economy. Along with postmodern understanding, minimalism has become an important design concept in stage design as well as in plastic and visual arts. Since the stage design is a cooperative process in the process of transferring the work to the stage, it is a function that strives hand in hand with the staging style. The stage design, functional visuality away from the decorative visual, the more important it is to be functional, the more important it is to simplify the design. Therefore, it is expected that the design process, which is an entire element, moves from the same channel to the play. That is, the designer should walk together with the text relation, the designer director relation, the designer script

* Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanatdalı, sureyya.temel@kocaeli.edu.tr

editor relation. Less is more design concept in this study, the evaluation of comparative stage designs will be done through various plays.

Keywords: Stage Design, Theater, Decor, Minimalism, Less is More

Giriş

Sahne tasarımı klasik mimari olgulardan ayrılan önemli iki özellik vardır. Birincisi sahte perspektif, diğeri kolektif oluşudur. Bunun yanı sıra minimalizm ile (less is more) “az çoktur” anlayışı mimaride ve sahne tasarımında birbirinden ayrılan özellikler taşırlar. Minimalizm mimaride sadeleştirmeyi, aza indirgemeyi amaçlarken sahne tasarımında bu anlayış küçük bir ayrıntıya gizlenmiştir. Bir eser sahne yolunda çeşitli rafine (inovasyon) süreçlerine tabii tutulur. Klasik, metaforik, avangart, postmodern gibi üsluplarla yönetmen eseri seyirciyle buluşturur. Bir eseri minimize etmek ile alt metin oluşturmak (tasarım dramaturgisi) anlamında birbirinden ayrılan ince bir çizgide kesişirler. Sahne tasarımında sahneye taşınan her eserin bir alt metni ve hikayesi vardır. Sahneye bir sandalye konacaksa, sebep sonuç, işlevsellik ve estetik kaygılar sorgulanır. Kısaca o sandalyenin varlığı didik didik edilir. İşte burada az çoktur (less is more) anlayışı ön plana çıkar. Sahnede her şeye anlam yüklemenin de bir anlamı olmadığı da bilinmesi gerekir. Yalnlık, sadelik gibi ilkelerin yanı sıra en önemlisi işlevselliği ve ona yüklenen hikayedir. Sahne tasarımının bu anahtar kelimesi modern sahne tasarımcıları ile bir çok postmodern yaklaşım sergileyen oyunlarda görülmektedir. Hacimsel olarak ekonomik görünürler, son derece kullanışlıdır ve tasarım felsefesi olarak titiz çalışmaların ürünleridir.

Aza indirgenmiş plastik anlayışın, sahnelemeye kattığı işlevsellik ve estetik değerin sahneyi dolduran ve hatta dekoratif görüntüden öteye geçemeyen zengin, abartılı görsellerden oluşan dekordan daha zekice ve ekonomik olduğu söylenebilir. Buradaki ekonomiyi yalnızca maddi olarak algılamamak gerekir. Bu tasarım ekonomisi sahne derinliğinde zaman, mekan, hızlı etkileşim, işlevsel olması içerisinde zeka pırıltılarını gösteren sahne tasarımlarını seyirciyle buluşturur. Bu doğrultuda Bertolt Brecht’in epik-diyalektik tiyatro anlayışında işlevsellik ve minimize dekor tasarımı anlayışının altının çizilmesi gerekmektedir. Sahneye konacak plastik etmenlerin oldukça minimal, aynı ölçüde gerçekçi ve işlevsel olması epik-diyalektik tiyatrodaki çok önemlidir. Kaldı ki bu anlayış, göstermeciler ve dekoratif görsellikten uzak çağın sorgulayıcı, çok amaçlı kullanıma uygun tasarım merkezine oturmak zorundadır.

Minimalist kuramı mimaride teorisini oluşturan Alman mimar Mies Van Der Rohe’den bahsedilmesi gerekir. Less is more kuramının fikir babası olan mimar, bağımsız meslek hayatına birinci sınıf evler tasarlayarak başlayan Mies, 19. yüzyılın başlarında Germen yerli stillerinin saflığına geri dönüş arayan harekete katıldı. Prusya Neo-Klasik mimarlarından Karl Friedrich Schinkel’in basit kübik formlarından oldukça etkilendi ve avant-garde oluşumlar içinde yer aldı. Savunduğu mimari tarzı konu alan dergiler çıkardı. Özel ilgi alanında ise hep gökdelenler yer aldı. 1921 yılında katılmış olduğu bir yarışma için tasarladığı Friedrichstrasse gökdelenindeki çelik iskelet ve cam cephe ile ilgi toplayarak daha sonraki yıllarda yapacağı yüksek binaların ilk ipuçlarını vermiş oldu. Mies, Amerikalı mimar Philip Johnson desteğiyle katıldığı uluslararası ilk mimarlık sergisi olan Modern Mimarlık Sergisi’nde ismini Amerika’da da duyurmaya başladı. Bu arada Almanya’da işler iyi gitmiyordu. Son üç yıldır müdürlüğünü yaptığı zamanının en önemli modern mimarlık merkezlerinden biri olan Bauhaus, Nazi yönetiminin baskılarıyla kapatıldı. Siyasi ve ekonomik zorluklar nedeniyle projelerini hayata geçiremedi ve Amerika’ya göç ederek Chicago Teknoloji Enstitüsü Mimarlık Bölümü başkanlığına getirildi (<http://www.kilsanblog.com/onemli-ozgun-mimarlar/ludwig-mies-van-der-rohe/>).

Minimalist eserler bize estetiğin ne kadar yalın olabileceğini gösterdikleri gibi süslenmiş bir eserde eser sahibinin ne kadar çok emek harcadığını da gösterir. Yalnız bu söylemden minimalist eserlerin üzerine emek sarf edilmediği, herkesin altından kalkabileceği basit eserler olduğu yönünde bir fikre kapılmamalıdır. Bir fikri oldukça yalın anlatmak da bir ustalıktır. Çoğu kişinin düşündüğü gibi minimalizm kolaya kaçmak değildir. Kullanılan her elemanın bir anlamı olmalıdır ve bu elemanlar oldukça az kullanılmalıdır. İş buraya geldiğinde ortaya çözülmesi güç bir denklem çıkmaktadır (<https://www.mimarlarneder.com/single-post/2018/04/07/Ludwig-Mies-van-der-Rohe>).

Epik tiyatro'da elbette sahne tasarımı da yanılısamadan uzaklaştırılmıştır. Bu anlayışta dekor çalışmasında, ne yaşam gerçeği olduğu gibi alınır, ne de simgelerden yararlanır. Sahnenin sahne olduğunu belirtmek istendiğinden olabildiğince boş bir sahne üzerine yalnızca işlevi olan dekor kurulur. Epik tiyatrodaki başarılı dekor güzel dekor anlamına gelmez. Brecht, nesnenin kendisi varken onu simgeleyen herhangi bir şeyin sahneye çıkarılmasını anlamsız bulur. Dekor sahnenin tavrını ve atmosferini iletcek şekilde olmalıdır. Brecht'in dekor anlayışında dekor, olayı en iyi anlatan parçaların sahneye taşınmasıyla gerçekleşir (Nutku, 2015, s. 159-161).

Dekorun pratik olması önemlidir ancak salt bu gereksinimi değerlendirerek tasarım oluşturmak hatalı olabilir. Bir dekorun pratik gereksinimlere hizmet etmesi ancak o sahne tasarımını oluşturan unsurlarından birisi olmalıdır.

Bir oyunun görsel tasarımını yaparken, oyuna bütünlüklü bir yaklaşım geliştirilmesi önemlidir. Aynı zamanda oyunun üslubu da belirleyicidir (Russell, 1976, s. 4).

Sahne tasarımcıları sadece gerçekmiş izlenimi verecek şekilde dekor yapmazlar, daha ziyade bilinçli bir şekilde seyircinin oyunda anlatılmak istenen dünyaya ilişkin yön verecek biçimde tasarımlar yaparlar (Di Benedetto, 2014, s. 5).

Sahne tasarımı esasında gereksiz olanı yani dekoratif olanı reddeder. Bu dekor anlayışı sahne tasarımının ana sanat dalı olmasında katkıları tartışmasız sahne tasarımcılardan, Adolph Appia, Edward Gordon Craig, Caspar Neher, Josef Svoboda, Robert Wilson, Metin Deniz, Yönetmenlerden Antonin Artaud, Bertolt Brecht, Jerzy Grotowski, Peter Brook, Robert Wilson, gibi tiyatro kuramcıları tarafından kabul görmüştür. Tiyatroda bir anlatım tekniği olan minimalizm sahneye koyucunun bir tercihidir. Bazı yönetmenler tasarı hikayesinin başına sahne tasarımını koyarken bazıları yok saymaktadır. Peter Brook için sahne tasarımı, alan kurgu sahnede oyuncu kadar önemliyken, Jerzy Grotowski'nin yoksul tiyatrosu için bir o kadar önemsizdir.

Brook'a göre bir tiyatro binası inşa ederken bir dekor tasarımı yaparken uygun bir geometri veya mimari ortaya çıkarmaktansa, yaşam ve insan duygularını ön plana çıkartan, ekonomik, işlevsel bir plan üzerinde durulmalıdır (Brook, 2010, s. 98).

Grotowski'nin yoksul tiyatro kavramı, tiyatro sanatının tüm ayrıntılardan sıyrıldığında geriye kalan en temel ögesinin oyuncu-seyirci ilişkisi olduğunu vurgular. Bu kavram çağımızda öteki sanatlarda da görülen minimalist (indirgemeci) bir tutumun göstergesi olarak belirir (Candan, 2013, s. 131).

Sahne plastiği olabildiğince aza indirgenmiş oyuncu bedeni ön plana çıkartılmıştır. Ancak her iki görüşte de minimal dekor çok önemlidir. Yani gereksizse söndür, gereksizse kaldır.

Craig ise tüm yapıtın ruhunu ifade eden yalın bir dekor arayışındaydı; değişimleri de daha çok hareketli bir dekorla yansıtmak istiyordu (Brocket, 2000, s. 510).

Plastik sanatlara bakıldığında azcı estetiğe yol açan diğer bir sanatçı Duchamp'dı. Duchamp'ın önemi "yapıt" kavramı hakkında etik düşünce geleneğimize meydan okuyan, hazır-yapıtları

devreye sokmasıydı. Bir idrar kabını ya da şişe asacağını hazır yapım sanatı olarak sunan Duchamp, sanatsal ustalığın ve sanat elinin değerini en aza indirmiş; son derece basit ve cüretli bir seçimle, tam anlamıyla işlevsel nesnelere estetik bir değer yüklemiştir (Yılmaz, 2013, s. 268).

Tasarımcı için konunun ne olduğunun bir önemi yoktur, aynı fikirde olmayabilir, karakterler ilgisini çekmeyebilir, ancak tasarım süreci ve sahne tasarımı oyunu yansıtmak zorundadır (Gillette, 1967, s. 2-3).

Bu doğrultuda 2017 yılında İstanbul'da çeşitli sahnelerde oynanan oyundan örneklerle değerlendirme yapılacaktır. Bu oyunlardan ikisi az çoktur (less is more) anlayışıyla tasarımları yapılmış, diğer ikisi abartılmış (overdesign) anlayışıyla sahnelenmiş oyunlardan meydana gelmektedir. Bu sahne tasarımlarında herhangi bir hatanın değil iki farklı sahne tasarım ilkelerinin altı çizilmeye çalışılacaktır.

Oyun 1. Gülünç Karanlık

Bakırköy Belediye Tiyatrosunun sahnelediği Nurhan Akpolat'ın reji, sahne tasarımını Cem Yılmazer'in yaptığı, Alman yazar Wolfram Lotz' un yazdığı ezilen ezen, köle efendi ve sömürge üzerine çatışmasının kurgulandığı güncel tiyatronun başarılı örneklerinden biridir (Resim 1).



Resim: 1 Gülünç Karanlık, [(<http://tiyatromerkezi.com/wp-content/uploads/2017/02/gulunc-karanlik-1.jpg>)
(Görüntüleme tarihi 15.09.2017)].



Resim: 2 Gülünç Karanlık,
[(<http://tiyatromerkezi.com/wp-content/uploads/2017/02/gulunc-karanlik-2.jpg> (Görüntüleme tarihi 15.09.2017)].

Oyun kostümler de dahil olmak üzere bembeyaz bir sahneye başlıyor ve kirletilmiş çamura bulanmış bir sahneye final yapıyor. Brecht'in epik tiyatrosunun özelliklerini her anlamda taşıyan oyunda dekor anlamında oyuncu gereksinimlerine hizmet eden "az aslında çoktur" anlayışının görülebileceği bir performanstır. Oyuna hizmet etmeyen dekor unsurlarının neredeyse kullanılmadığı ve en sonunda dekorun beyaz zemin ve fonun al aşağı edilerek parçalandığı bir tasarım öngörülmüştür. Oyunun tasarımında dekorun oyuna katkı anlamındaki işlevselliği biraz abartılarak dekor yok ediliyor. Dolayısıyla her oyunda beyaz zemin ve fon yeniden yapılmak zorunda kalmaktadır. Oyunda canlı bir unsur olan çamur kullanılmakta dekor ve kostümler çamurla kirletilerek alt metinde kirletilen, köleleştirilen insanın zulmüne, canavarlığına göndermeler yapılmaktadır (Resim 2). Bunların yanı sıra oyunda sandalyeler, el arabası, müzik aletleri dekoru tamamlayan unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun ışık tasarımı ve müziği de son derece başarılı olduğu söylenebilir. Yani sahne tasarımı oyuna öyle bir dengede katkı sunmaktaki tasarımı oyundan al oyun hiç bir şey ifade etmez. Bunun aksine bazı oyunlar vardır sahne tasarımını kaldır, oyuna devam et oyun çok fazla etkilenmez.

Oyun 2. Şatonun Altında

Az şeyle çok şey ifade etmenin tiyatro anlamında ki karşılığı olan bu oyun Fiziksel Tiyatro Araştırmalarının sahnelediği Macbeth'e de gülünür mü dedirten bir oyun projesi olarak karşımıza çıkarmaktadır. Less is more in tam karşılığı olan bu deneysel çalışma William Shakespeare'in Macbeth adlı oyunundan Pınar Akkuzu ve Gülden Arsal uyarlamıştır. Yönetmenliğini Güray Dinçol, Dekor-kostüm-ışık tasarımını ekip çalışması olarak gördüğümüz bu sahne çalışması komik kostüm uygulamasıyla şatonun altını (underground) sahneye taşımaktadır. Macbeth'in tragedyasını dolaylı olarak seyirciye komik sahnelerle başka bir açıdan göstermeye çalışan oyunda, dekor anlamında hiç bir şey yok denecek kadar bir sahne tasarımı görülmektedir (Resim 3).



Resim: 3 Şatonun Altında, (Yavuz Yılmaz Arşivi).



Resim: 4 Şatonun Altında, (Yavuz Yılmaz Arşivi).

Oyunu enine kesen gerilmiş halatlara asılan kumaşlardan mekan oluşturulmaya çalışılan dekorun oyuna katkısı fazlasıyla hissedilmektedir. Oyunun kostümleri deneysel çalışmanın parçası olarak başarılı bir tasarım olarak seyirci karşısına çıkmaktadır (Resim 4). Buradaki dekor anlayışına az aslında çoktur söylevi yerine az aslında yoktur ifadesi daha doğru olacaktır. Sahne plastiği olabildiğince ekonomik ve yaratıcı kullanılmıştır. Oyunda makyajı da atlamamak gerekir çünkü kostümü tamamlayan ve komik ifadeleri güçlendiren önemli bir etkidir.

Oyun 3. Huzur

İstanbul Devlet Tiyatrosu 2017 sezonunda sahnelediği Ahmet Hamdi Tanpınar'ın eserinden Kenan Işık tarafından oyunlaştırılan, yönetmenliğini Nurullah Tuncer'in, sahne tasarımını Behlülüne Tor, kostümlerini Şirin Dağtekin Yenen'in yaptığı oyun eskici dükkanında başından geçen olaylarla yüzleşen bir adamın hikayesini anlatmaktadır. Düşle gerçek arasında gidip gelirken, yaşam ve ölüm, hayal gerçek arasında bireysel düşünceler ile toplumsal beklentiler arasında olay dizisi anlatılır. Oyun sahne tasarımı anlamında abartı (overdesign) olarak görebileceğimiz örneklerden birisidir. Bir eskici dükkanının cover yapılmış tasarımı açık sahnede seyirciyi karşılar. Cover çoğunlukla müzik terminolojisinde kullanılır ancak buradaki eskici dükkanı özenle konumlanmış dekor elemanlarının kargaşasını verse de, bu kargaşanın içinde bir düzen olduğu fazlasıyla belli olmaktadır. Cover yapmak zor iştir ve ince işçilik ister hem yeni bir yorum ortaya konması hem de mekanın karakteristik yapısının korumaya çalması gerekir (Resim 5).



Resim: 5 Huzur, [(http://image.istanbul.net.tr/uploads/2016/10/event/huzur-770x470.jpg (Görüntüleme tarihi 15.09.2017)].

Oyunun plastik zenginliği o kadar baskın ki seyirci oyuna girince bu zenginlik karşısında görsel bir etki altında kalır. Dekorda kullanılan masa, sandalye, ayna, canlı heykel, aksesuarlar oyunun şaşaasını ön plana çıkarmaktadır. Kostüm tasarımı, makyaj ve ışık dekora verebilecekleri maksimum katkıyı sunmaktadır. Bu oyun minimal bir anlayışla çözülemez miydi sorusunun cevabı elbette evet olur. Ancak bu karşılaştırmaları yaparken sahneye koyucunun tarzından bahsedilmiştir. Yani bu bir teknik ve sahneye koyma anlayışıdır. Plastiğinin güçlü olması bir okuma tiyatrosunu andıran oyunu belki de stabil olmaktan çıkarmaktadır (Resim 6). Sahne dekorla öylesine doldurulmuş ki apron diyebileceğimiz yer nerdeyse kalmamıştır.



Resim: 6 Huzur, [(http://www.istdt.gov.tr/isDosyalar/2016/10/03/huzur_mU9f_nMOt_snzZ_abjq.jpg)
(Görüntüleme tarihi 15.09.2017)].

Oyun 4. coriolanus

William Shakespeare'in yazdığı, Malcolm Keith Kay'ın yönettiği İstanbul Devlet Tiyatrosunda 2017 sezonunda sahnelenen oyunda, bir kahraman ola Coriolanus'un suçsuz olduğu halde zor bir duruma düşürülerek politikacılar ve halk tarafından cezalandırıldığı anlatılır. İnandığı değerler uğruna düşüncelerinde vazgeçmeyen Coriolanus, doğruları konuşacaksa yalnız kalmayı göze alacaksa ilkesinin arkasında sıkı sıkıya durur. Politikacıları, halkı ve yönetimi sorgulayan Shakespeare'in olgunluk dönemi tragedyalarından biridir. Oyunun sahne tasarımı (dekor, kostüm, ışık, ses, makyaj ve aksesuar) sinematografik anlayışın sahne üzerindeki yansıması olarak görünmektedir. Yönetmen, sinema tekniklerinin tiyatrodaki etkili kullanılacağına örneğini sergilemektedir. Etkili bir dekor, kostüm, ışık ve savaş sahneleri oyunu bir film havasına sokmaktadır. Görsel efektler oyunu zaman zaman bir düş dünyasına dönüştürmektedir. Abartı (overdesign) sahne tasarımına örnek gösterilebilecek bir prodüksiyondur (Resim 7). Bu tarz prodüksiyonları ülkemizde herhangi bir özel tiyatrodaki izleme fırsatı olmayacağından ödenekli tiyatroların, bu klasikleri halkla buluşturması son derece önemlidir.



Resim: 7 Coriolanus, (Kıvanç İniş Arşivi).

Oyunun sahne tasarımı iki katlı çeşitli mekanları betimleyen metal konstrüksiyondan bölmelere ayrılarak zaman ve mekan değişimlerini gösteren odalardan oluşmaktadır (Resim 8).



Resim: 8 Coriolanus, (Kıvanç İniş Arşivi).

Kostüm, aksesuar, ışığın, renk uyumları, dekorla etkileşimi çok başarılıdır. Yönetmenin sinema tekniklerini sahnede kullanmayı bir tarz haline dönüştürdüğü belirgin bir şekilde görülmektedir. Shakespeare'in oyunları avangart çalışmalara çok yatkın olduğundan minimize anlatım yöntemlerinin bir çok oyununda kullanıldığına şahit olmuştuk. Shakespeare'in oyunlarında mekan geçişler hızlı ve sayısının çokluğundan dolayı, yalnızca bir merdivenle "Romeo ve Juliet" oyunun oynanabildiğini, platform ve merdivenden oluşan oyunları, meteforize edilmiş kavramlar üzerinden indirgenmiş tasarımlar karşımıza çıkmıştı. Shakespeare'in oyunları "less is more" anlayışıyla çalışılabilecek en kolay metinlerdir. Çünkü çok fazla kavram kullanarak olay dizisi oluşturmuştur. Bu kavramlarda metefor oluşturmada tasarımcıya yardımcı olmaktadır.

Sonuç

Örneklendirilen dört farklı oyunun sahneleme teknikleri üzerine bir değerlendirme yapıldığında; hepsinin sahne tasarımlarının oyuna sunmaya çalıştığı katkının, performans planlanırken en öne konulduğu görülmektedir. Sahne tasarımının oyuna katkı oranı dört oyunda da farklı grafik çizse de tasarım dramaturgisinin titizlikle takip edildiği fark edilmektedir. Minimal dekor etkisinin oyuna, abartı dekor anlayışının ise türbinlere oynadığı seyirciyi etki altında bıraktığı görülmektedir. İncelediğimiz ilk oyun "Gülünç Karanlık" işlevsel ve indirgenmiş dekor anlayışına verilebilecek başarılı bir örnektir. Sahne tasarımının oyuna sunduğu maksimum katkı, kirletilerek yok edildiği için her oyunda yenilenmek zorunda bırakılmaktadır. Bazı oyunlar vardır sahne plastiğini kaldırırsan oyun anlamını kaybeder. Bu oyun buna bir örnektir. Dekorla beraber akan bir dramaturgi. Oyun sonrası akılda kalan dekorun oyunda parçalanması ve etkisidir. İkinci oyun "Şatonun Altında" da dekor yok denecek azdır ancak oyuna sunduğu katkı başka bir dekora ihtiyaç duyulmasının önüne geçmektedir. Alelade yapılmış görünse de oyunun genel havası içerisinde ve tasarım anlayışıyla bir birliktelik göstermektedir. Oyundan çıkan birisine acaba dekor var mıydı sorusu sorulsa evet ya da hayır diyemez. Yani belirsizdir, varla yok arası ancak oyuna hizmet anlamında işlevsel ve estetik katkısı tartışılmazdır. Bu iki oyunda ekonomik tasarım anlayışının performanslara sunduğu katkı çok belirgindir. Abartı dekor (overdesign) anlayışına örnek olarak incelediğimiz "Huzur" adlı oyunda plastik şaşanın sahnede kendini gösterdiği, seyirciyi daha oyuna girer girmez bir düş dünyasına

soktuğu, plastik zenginliğin oyuna hazırlık anlamında etkilediği gözlemlenebilir. Dekoratif unsurların bolca kullanıldığı zengin bir sahne tasarımı oyun sonuna kadar sahnede kalmakta, renk, doku, efektleriyle güçlü bir tasarım dokusu oluşturmaktadır. Dördüncü oyun “Coriolanus” kalabalık savaş sahnelerinin sinema teknikleriyle sahnedeki izdüşümünü doya doya yaşatmaktadır. Bu oyundaki abartı sahne tasarımı, oyunun olay dizisi içerisinde daha hacimli görünmesine neden olmakta ve bu da güçlendirilmiş sinematografik efektleriyle tiyatroya başka bir tat katmaktadır. Yani zorlama bir abartıdan bahsetmenin aksine abartının bazı senaryolara yakıştığı söylenebilir. Yaşadığımız çağda seyircinin teknoloji yeniliklerini çok yakından takip etmesi oyunu abartılı olarak değil normal algılamasına yardımcı olacaktır.

Bir başka gözlem ise pahalı prodüksiyonların ödenekli tiyatrolar tarafından sahneye taşındığı, pratik ve ekonomik dekor anlayışının da gişeye dayalı tiyatro grupları tarafından tercih edildiğidir. Fiziksel ve ekonomik alt yapılarının nerdeyse sınırsız olduğu tiyatroların şaşaalı, abartılı sahne tasarımları üretiminde sorun yaşamadıkları görülmektedir. Oysa gişeye dayalı tiyatrolar oyun seçimlerinden, sahne seçimlerine, ekonomik tasarım süreçlerine kadar titiz bir çalışma süreci izlemektedir. Yazının başında aktarılmaya çalışıldığı gibi, bu karşılaştırma başarılı-başarısız değerlendirmesi değil yalnızca bir süreç ve anlayışın (Stil, Tarz, Üslup) sahnede çözümlenmesidir. Çözümlerin yokluktan üretildiği düşünülürse “less is more” anlayışının bir tasarımcı için cebinde bulundurması gereken bir anahtar olarak öngörebilir. Yani metnin betimlediği mekanların aksine yaratıcılığı, işlevselliği, pratik kullanımı, az aslında çoktur felsefesini taşıyan, her açıdan ekonomik tasarımlar, sahne tasarımcıları tarafından izlenmesi gereken tasarım dramaturgisinin ilk yolu olmalıdır.

Kaynaklar

- Benedetto S, (2104). *Tiyatro Tasarımı*, (T. Sağlam. Çev.). İstanbul: Deki Yayınevi.
- Brook P, (2010). *Boş Mekan*. (Ü. İnce, Çev.). İstanbul: Afa Yayınları.
- Brocket O, (2000). *Tiyatro Tarihi*. (İ. Bayramoğlu, Editör). İstanbul: Dost Kitapevi.
- Candan A, (2013). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Gillette A.S, (1967). *An Introduction to Scenic Design*. New York, USA
- Nutku Ö, (2015). *Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Russell D, (1976). *A visual Approach to the Theatre*. California, USA: Stanford University.
- Yılmaz M, (2013). *Modernden ve Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- <http://www.kilsanblog.com/onemli-ozgun-mimarlar/ludwig-mies-van-der-rohe/> (22.10.2018).
- <https://www.mimarlarneder.com/single-post/2018/04/07/Ludwig-Mies-van-der-Rohe> (22.10.2018)