

Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği

Dramatic Action as a Determinant of Stage Design

Servet AYBAR*

Özet

Tasarım kavramı birçok disiplinde yer alır. Her tasarımın kendine özgü koşulları ve belirleyicileri vardır. Sahne tasarımının başat belirleyicisi ise dramatik aksiyon ve bunun sahne üstündeki yorumudur. Bu makalede; gösterebilimsel bir yaklaşımla, sahne tasarımının işlevlerine dair görüşler aktarılmış ve tasarıma ilişkin göstergelerin gösteri metninin birer parçası olduğu ve diğer parçalar gibi oyunun dramaturgi-reji yorumuna hizmet etmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Abstract

The concept of design takes place in several disciplines. Every design has its own peculiar conditions and determinants. The major determinant of stage design is dramatic action and its interpretation on stage. This article will employ a smiotic approach as it discusses the functions of stage design and concludes that the signs concerning design are parts of the performance text and must serve the dramaturgy and direction of the play.

Tasarım, birçok alanda karşımıza çıkan bir kavramdır. Mimarlık, endüstri tasarımı, peyzaj mimarlığı, resim, heykel gibi bilimsel ya da sanatsal alanlarda kullanıldığı gibi; gündelik yaşamda da telaffuz edilir. Mimarlar, yaşam alanları; endüstri tasarımcıları kullanım nesnelere tasarlarlar. Heykeltıraşlar düşünerek ya da eskizler çizerek, yapacakları heykelin ön hazırlığını gerçekleştirirler. Gündelik yaşamda, “yarın tiyatroya gitmeyi tasarlıyorum” ya da “nasıl bir tatil tasarlıyorsun” gibi cümleler kullanılır. Tüm bu örnekler, tasarım eyleminin; bir plan, bir kurgu, daha sonra gerçekleştirilecek bir işin ön hazırlığı olduğu sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Sahne tasarımı da benzer şekilde, sahnede oluşturulacak görsel atmosferin önceden planlanması ve kurgulanması anlamını taşımaktadır. Her tasarım eyleminin kendine özgü koşulları bulunmaktadır. Mimarı belirleyen ana unsur yaşamsallıkken, sahne tasarımcısını belirleyen ana unsur oyun metninin dramatik yapısı ve dramaturgi-reji yorumudur.

* Devlet Tiyatroları Dramaturgu, D.T.C.F. Tiyatro Bölümü Öğretim Görevlisi.

Sahnede gerçekleştirilen bir dramatik anlatımın her ögesi gibi sahne tasarımı da bütüncül görsel etkinin bir parçasıdır.¹ Metin, reji, oyunculuk, dekor, kostüm, ışık ve diğer tüm öğeler; oyunla iletilmek istenen düşüncenin ve bu düşünceyi aktarış biçiminin birer parçasıdır. Bu anlayış, göstergebilimin parça-parça ve parça-bütün ilişkisi mantığıyla da örtüşmektedir. Gösteri metinlerine yani temsillere birer anlam bütünü olarak baktığımızda, sahne tasarımının bu bütünü oluşturan parçalardan biri olduğunu görürüz. Bu noktada sahne tasarımı kurgusunun, reji kurgusunun bir parçası olduğu söylenebilir. Sahne tasarımında, tasarımı oluşturan tüm unsurların hem kendi içlerinde hem de temsili oluşturan diğer unsurlarla kurduğu sıkı bir ilişki vardır ya da bütünlüklü temsillerde böyle olduğu söylenebilir.

Sahne tasarımını görselliğe dayalı diğer sanatlardan ayıran en önemli özellik dramatik aksiyon ve zaman faktörüdür. Bir dekor, ancak bir dramatik aksiyonun ve bu dramatik aksiyonun ilerlediği zamanın içinde anlam kazanır. Perde açıldığında seyircinin karşılaştığı durağan resim, ancak oyun ilerlemeye başladığında anlamlanmaya başlar ve oyunun bitiminde anlamını tamamlar. Örneğin oyun başlamadan önce sahnede görülen bir tapınak dekoru, sadece ikonik bir işleve sahiptir. O gerçek hayattaki bir tapınağa benzeyen göstergedir. Ama oyun ilerledikçe bu tapınağın örneğin aşkın sembolü olduğu ortaya çıkabilir. Bu tamamen dramatik aksiyonla ve bunun biçimlendirilişiyile ilgilidir. Sahne tasarımının bu anlamda hem mekansal hem de zamansal boyutunun olduğu söylenebilir. Her temsil bir anlamlanma süreci olarak değerlendirilebilir. Çünkü her ne kadar oyun ekibinin kendilerince kurguladıkları bir düşünce varsa da alıcı olan, asıl “anlam verme” işini gerçekleştiren seyirci faktörünü unutmamak gerekir. Oyunda akan göstergelere kendi bilgi ve deneyimlerini ekleyerek estetik kodları çözen ve oyunu anlamaya çalışan seyirci, temsilden oyun ekibinin hiç de hedeflemediği anlamlar çıkarabilir. Bunun nedeni olarak hedef kitleyi tanımama ya da estetik kodlamada hata yapma gösterilebilir.

Mekan kavramı, sahne tasarımını doğrudan ilgilendirdiği için önemlidir. İletişim ortamı, oyunun belirleyici unsurlarından biridir. Olaylar, neresi ve nasıl bir yer olursa olsun bir mekan içinde cereyan ederler. Mekan gerçek yaşamda olduğu gibi insan varlığının ve diğer bütün maddi, manevi unsurların bağımlı olduğu bir kavramdır. Donahue, tiyatrodaki mekanın önemiyle ilgili olarak şunları söyler:

Mekan konsepti hem oyun metni hem de sahne yorumu üzerine temellenir. Seyrek olarak farkına varmamıza rağmen, oyunlar ve tiyatro hakkında konuşurken mekansal kavramlar kullanırız. Oyunun bir öyküsü vardır, bu öykünün hacmi vardır ve bu hacim yer kaplar. Herhangi bir kurgusal serüvenin geliştiği mekan; insan aklının, mekanı algılamayan bir görüş noktasındayken herhangi bir şey kavrayamadığı gerçeği tarafından belirsizleşmeye eğilimlidir. Kısacası varolan, *bir yerde* varolur [Varolmak

¹ Ayşegül Oral ÖZER. *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları*. Yayınlanmamış doktora tezi. (İzmir: 9 Eylül Üniversitesi G.S.F., 1991), S. 8.

mekana bağımlıdır]... Bütün görsel sanatlar gibi tiyatro da illüzyonunu bir mekan içinde yaratır. Mekansal form ve öze sahip metaforlarını, hem gerçek dünyanın sosyal fenomenine hem de kendi kurgusal yapılarına işaret eden göstergeler ya da gösterge sistemlerinin anlamlarıyla üretir. Oyuncular bir ilişkiler düzlemi içinde olan rolleri ve onların bir ajan gibi olan karakteristiklerini üstlerine aldıklarında, oyunun kurgusal mekanına girerler ve varlıklarıyla sahne üzerinde mekan yaratırlar. Oyun kişisi/oyuncu varlığıyla hem gerçek hem de mecazi olarak mekan yaratır ve seyirciyi bu mekan yaratma işine katılıma davet eder.¹

Green dekoru şöyle tarif eder:

Dekor oyunun “maddi dünyası”dır. Bu, oyunun “insani dünyası”nın hem bir yansıması hem de bu dünyanın beslenme kaynağı olmak demektir.... Dekor fotoğrafa benzemez. Dekor görüldüğü zamanki alkış, herhangi bir başarılığın göstergesi değildir. Dekor amacına, ancak oyunun aksiyonu ilerlediğinde ulaşır. Ne başlamadan önce ne de bittikten sonra...²

Tasarımın dramatik aksiyonla olan ilişkisi, aklımıza oyuncu faktörünü getirmektedir. Aksiyonu gerçekleştiren oyuncu ile sahne tasarımı arasındaki uyum, yetmişli yıllarda Çek yönetmen ve tasarımcı Joseph Svoboda tarafından vurgulanmıştır. Aksiyon Tasarımı olarak bilinen kavram, oyuncunun aksiyonunu tamamlayan bir dekor anlayışı üstüne kurulmuştur. Mekan ile oyuncu kaynaşmalı, tasarımla sahnedeki oyun iç içe geçmelidir.³ Bu birbirini tamamlama ve bütünsellik düşüncesi de yine göstergebilimsel yönetime çok yakındır. Çünkü bu yönetime göre sadece oyuncu ve mekanda değil; tüm unsurlar arasında bir iç içe geçmişlik, bir bütünlük olmalıdır. Tek başına dekorun ya da tek başına oyununun bir anlamı yoktur. Hepsi anlam bütününe parçalarıdır ve değerleri, aralarındaki ilişkiden, birlikte oluşturdukları yapıdan doğar. Bu konuyla ilgili olarak Nutku, sahne tasarımının da kendi içinde bir bütünlüğü olması gerektiğini vurgular ve dekor, kostüm ve ışık tasarımcılarının yönetmenin liderliğinde iş birliği içinde olmaları gerektiğini söyler:

Dekor, tek başına teknik öğelerden ayrı bir şeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerle, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak eşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renklerle ışığın verilmiş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır.⁴

Esslin dekorun ilk göstergesel işlevinin ikonik olduğunu söyler. Bu görüş, sahnedeki tüm görsel göstergelere uyarlanabilir. Kostümler, sahne eşyaları ve aksesuarlar da her şeyden önce aslına çağrıştıran resimsel göstergelerdir:

¹ Thomas John DONAHUE. *Structures of Meaning: A Semiotic Approach to the Play Text*. (Rutherford N. J.: Feirleigh Dickinson University, 1993), S. 77

² Joann GREEN. *The Small Theatre Handbook: A Guide to Management and Production*. (Massachusetts: The Hovard Common, 1981), S. 84

³ Özdemir NUTKU. “Oyun Sahnelemede Aksiyon Tasarımı”. *Zümrüdüanka'nın Külleri (Tiyatro Yazıları)*. (İstanbul: Yılmaz, 1991), S. 69, 70.

⁴ Özdemir NUTKU. *Sahne Bilgisi*. (İstanbul: Kabalcı, 1989), S. 275.

Dekorun en belirgin işlevi, bilgi verici olup ikoniktir; oyunun aksiyonunun geçtiği çevreyi “resimler” ve mekanı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel serimsel bilgileri sağlar.¹

Sahne “görülen” her nesne, gündelik hayattan farklı anlamlar taşır. Handke’nin de dediği gibi, “sahnedeki bir sandalye, bir tiyatro sandalyesidir.”² Bunun nedeni ise yine kurgusalılık ve dramatik aksiyondur. Aslında tiyatronun kendisi başlı başına bir göstergedir. Estetik kodlamalar belirli bir anlam bütününe hizmet eder. Bu konuyla ilgili olarak Donahue şunları söyler:

Bir gerçek nesne sahnede kullanıldığında, kullanıma yönelik işlevi tiyatral işlevinin baskısı altında kalır. Örneğin eğer bir sandalye sahneye konursa, onun oyun alanındaki konumu ve stili; sosyolojik, kültürel ve tiyatral işlevler kazanır.... Sahnedeki sandalye, üzerine oturulan bir nesneden daha fazla bir şeydir. Onun anlamı, kullanıma yönelik işlevini aşar. Nesne, başka bir şey olma, çoğul anlamlar üretme olasılığına sahiptir. Bir sandalye bir taht olabilir, bir taç kendi metonomik işlevi içinde hükümdarlık monarşisinin egemenliğini temsil edebilir. Olasılıklar sonsuzdur ama bununla birlikte kültürel olarak sınırlıdır. Gösterge dizgesinin içinde bir şey başka bir şeyin yerini alabilir ve tiyatrallığın oluşumuna, dönüşümüne izin veren şey bu gösterge dizgesinin kendisidir.³

Bir dizge içindeki göstergelerin geçişliliğine, tiyatro göstergebiliminin ilk çalışmalarını yapan düşünürlerden biri olan Elam da değinmiştir. Ona göre tiyatral unsurlar çoklu göstergesel yapı arz ederler. Bir gösterge oyunun herhangi bir noktasında, birden fazla yananlam taşıyabilir. Örneğin kostüm hem sosyoekonomik, hem psikolojik, hem de ahlaki karakteristikler (belirleyici özellikler) taşır.⁴

Sahnedeki göstergelerin çoğul anlamlar taşıyabilme özelliği ve göstergeler arasındaki geçişlilik, bağımlılık; tiyatronun her unsuru için geçerlidir. Örneğin metindeki sözcükler gösterge dizgesi içinde farklı anlamlar taşıyabilirler ve bu, göstergeler arasında birbirine bağımlılığı, birbirinin yerine geçebilmeyi beraberinde getirir. Nesnelere için de aynı şey söz konusudur. Bir dekor parçası, örneğin bir kapı; oyunun bir sahnesinde, arkasında tehlikeleri barındıran bir unsur olarak anlam yüklenmişken, başka bir sahnede ölüme açılan aralık anlamı taşıyor olabilir. Ya da kapıya yüklenen bu anlamlar, başka dekor parçalarında ya da atmosfer özelliklerinde yansımalarını bulabilir. Bu nedenle sahne tasarımı çalışmalarında, kullanılan her unsurun anlamlarının birbirlerini etkilediğine ve bir dizge içinde oluştuğuna dikkat etmek gerekir.

¹ Martin ESSLIN. *Dram Sanatının Alanı: Dram Sanatının Göstergeleri Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratır*. Çev: Özdemir Nutku. (İstanbul: Y.K.Y., 1996), S. 60.

² “Peter HANDKE. ‘Nauseated by Language’ (Interview by Arthur Joseph). *The Drama Review*. 1970, S. 57”.
Keir ELAM. *The Semiotics of Theatre and Drama*. (London: Methuen, 1980), S. 10.

³ DONAHUE, 1993, S. 83.

⁴ ELAM, 1980, S. 11.

Wilson'a göre dekor tasarımcısının görevi şunlardır: Oyuncular için bir çevre yaratmak; oyunun tonunu ve stilini kurmaya yardımcı olmak; gerçekçi oyunu, gerçekçi olmayan oyundan ayırmak; iletişim ortamını kurmak; bir tasarım konsepti geliştirmek; gerektiğinde oyun için merkez bir imge veya metafor oluşturmak; dekoru diğer yapımla unsurlarıyla ilişkilendirebilmek; pratik tasarım problemlerini çözmek.¹ Wilson'ın bu görüşlerinde de yine göstergebilimsel bir tavır bulunmaktadır. Dekor tek başına değil, oyunun diğer bütün unsurlarıyla birlikte anlam kazanmaktadır. Dekor tasarımcısı oluşturduğu atmosferle ve kullandığı göstergelerle, oyunun temel dizgesine doğrudan katkı sağlayabilir. Yarattığı bir imge, oyunun bel kemiği olabilir. Tasarımın, oyunun tonu ve stili üzerinde önemli bir katkısı vardır.

Dekor tasarımının bir iç mekan tasarımı ya da dekorasyon olarak görülmemesi gerekir. Çünkü dekor tasarlamak, bir evi dekore etmeye benzemez. Ev dekorasyonu her ne kadar o evin içinde yaşayan kişilere dair bilgiler taşıdığı için gösterge yüklü olsa da "kurgusal" değildir ve dramatik bir amaca hizmet etmez. Bu konuyla ilgili olarak Bablet şunları söyler:

...dekoratör bir odayı süslemez. O, oyuncunun oyunu ile ilgili *scénique* bir yapıyı düzenler. O, sahne alanının yaratıcısıdır. Dekoratör tiyatro sahnesine biçim verir, sanatçının hareketine uyan boşluk oranlarını yaratır, onların seyirciler için duygusal ve anlamlı olmasına çalışır. O, sahne bölümlerini, yaratıcı çerçeveyi, heyecan *katalizörünü* açımlayan bir aydınlatmayı belirleyen, canlandıran, sınırlandıran oyun tarzını düzenler. Belli bir rengi, özdeği ve biçimi olan herhangi bir aksesuarı öyle yerleştirir ki oyunun oyuncuya ve seyirciye göre dramatik bir anlamı olsun.²

Mihail Bakhtin'in **kronotop** (zaman-uzam) ve Barthes'in eski Yunancadan aldığı **oikumene** (insanın uzamı) kavramları, dekor tasarımı için önemli bir anlam taşımaktadırlar. Roman incelemeleriyle tanınan Bakhtin, her çağın kendine özgü kronotoplar, yani zamansal ve mekansal özelliklerin bütünlüğünden oluşan atmosferler yarattığını düşünmektedir.(Şato, yol, meydan, salon, vb.) Bu kronotoplar romanlara da yansımaktadır. Romancının olay, kişi, zaman ve yer arasında kurduğu organik ilişkiyi anlayabilmek için bu kronotopların incelenmesi gerekmektedir.³ Barthes da oikumenelerin incelenmesiyle, kullanıcıları hakkında bilgi edinilebileceğini söylemektedir.¹

Dekor tasarımcısının gerçeğin hepsini değil, dramatik aksiyona ve yoruma uygun olarak bir bölümünü sahneye getirdiği ve bunu yaparken de seçici davrandığını söylemek yanlış olmaz. Tasarımcı kompozisyonunu oluştururken, aslında bir gösterge dizgesi oluşturmaktadır ve bu dizge oyunun anlamını tamamlayıcı nitelikte olmalıdır.

¹ Edwin WILSON. "Scenery". *The Theatre Experience*. (U.S.A.: McGraw-Hill Book, 1976), S. 332.

² Denis BABLET. "Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır". Çev: Rezan Pesen. *Türk Dili Dergisi-Tiyatro Özel Sayısı*, (Ankara: 1966), S. 971.

³ Mehmet RİFAT. *Göstergebilimin ABC'si*. (İstanbul: Simavi, 1992), S. 41.

Barthes genelde giysinin, özelde ise tiyatro giysilerinin birer gösterge olduğunu vurgularken, tarih boyunca giysilerin “anlam” a değin işlevi olduğunu söyler ve bir örnek verir:

Tiyatronun en parlak çağlarında giysinin anlama değin bir değeri olmuştur. O, sadece görmeye değil, metnin çözülmesine de yardımcı oluyor ve düşünceleri, bilgileri ya da duyguları seyircilere iletiyordu.... Binbir Gece Masalları’ndan birinde giysiye deyin çok güzel bir işaret vardır. Masalda anlatıldığına göre Halife Harunreşit öfkelenildiği vakit hep kırmızı giysi giyermiş. Demek oluyor ki kırmızı, Halifenin ayrılmaz bir işaretidir, öfkesinin göze seslenen işaretidir. Bu işaret, Halifenin uyruklarına bilgi veren bir belgeyi, sultanın ruh halini ve ondan çıkacak her türlü sonucu gözle görülebilecek bir biçimde duyurmayı üstüne almıştır.²

Tıpkı bu örnekte olduğu gibi, kostümlerin kimi zaman sembol türünden göstergeler olduğunu söylemek gerekmektedir. Halife kırmızı giysiye bu anlamı kendi yüklemiş, uyruğundakiler de bu kodlamayı anlamışlardır. Dekorlar gibi aslen ikon olan kostümler, kimi zaman da indeks işlevi taşıyabilirler. Örneğin ıslak bir yağmurlukla sahneye giren oyuncu, dışarıda yağmur olduğuna işaret eder.

Kostümlerin, insanların tarih boyunca giydikleri kıyafetlerin üstüne temellendiğini söyleyen Anderson’lar; bu nedenle tasarımcıların ne giyildiğini ve niye giyildiğini düşünmeleri gerektiğini belirtirler. Onlara göre kostümün birincil işlevi, rolün karakter yapısını ortaya koymak ve bu yapının en önemli göstergesi olmaktır. Kostüm oyun kişinin yaşına, cinsine, mesleğine, sosyal statüsüne, bulunduğu yerin coğrafi konumuna, mevsim ve hava durumuna, günün hangi saati olduğuna, eyleme, tarihsel periyoda ve psikolojik faktörlere ilişkin bilgiler verir. Tasarımcılar rejî yorumu olarak ortaya konan yapıya hizmet edecek şekilde ve rollere ilişkin bu özellikleri dikkate alarak çalışmalıdırlar. Tek başına yapılan işler etkileyici tasarımlar ortaya çıkarabilir ama temsilin bütününe kalitesi, herkesin belirlenen yapı dahilinde çalışmasına bağlıdır.³ Bu görüşler göstergebilimin bütünlüklü yapı anlayışını destekler niteliktedir.

Oyuncunun sahnede gözükmesiyle birlikte seyirciye bilgi aktığını söyleyen Fischer-Lichte; oyuncunun görünüşüyle, seyircide karakterin yapısına, onun ne yapacağına ve nasıl davranacağına ilişkin bir takım özel fikirlerin oluşacağını belirtir.⁴ Burada oyuncunun görünüşünün; yani kostümüyle, saç stiliyle, aksesuarlarıyla, makyajıyla, varsa maskıyla bir bütün olarak oluşan görünüşün bir gösteren olduğu söylenebilir. Bu bütünü oluşturan bütün birimler ve bunların içindeki göstergeler, oyun kişisine

¹ Roland BARTHES. *Göstergebilimsel Serüven*. Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat. (İstanbul: Y.K.Y., 1997), S. 179.

² Roland BARTHES. “Tiyatro Giysisi Hastalıkları”. [Çeviren belirtilmemiş]. *Devlet Tiyatroları Sanat Haberleri Bülteni*. (Ankara: D.T. Başdramaturgluk, 1985), Sayı: 25, S. 23.

³ Barbara and Cletus ANDERSON. *Costume Design*. (Fort Worth: Harcourt Brace Collage, 1999), S. 1, 25.

⁴ Erika FISCHER-LICHTE. *The Semiotics of Theatre*. Çev: Jeremy Gaines, Doris L. Jones. (Bloomington: Indiana University, 1992), S. 64.

ilişkin mesajlar, yani gösterilenler taşımaktadır. Seyircide oluşan bu ön fikir, aksiyon ilerledikçe gelişir ve oyunun bitiminde tamamlanır. Çünkü bir oyuncunun görünüşü, temsile ilişkin bütün diğer göstergelerle birlikte gerçek anlamını kazanır.

Oyuncu ve kostümünü, birbirinin içinde erimiş bir göstergeler bütünü olarak gören Wilson; kostümlerin sahnenin başat unsurları olduğunu söylemektedir:

Tiyatrodaki çeşitli görsel unsurlar içinde en özel olanları kostümlerdir. Çünkü onları bizzat oyuncular taşırlar. Görsel olarak; oyuncu ve kostüm bir olarak algılanır ve onlar sahnede tek bir imaj olarak varolurlar. Tekil özellikleri, bir bütün oluşturmak üzere bu imajın içinde erir.¹

Wilson'ın kostüm tasarımının işlevlerine ilişkin görüşü de kostümlerin bilgi verici ve göstergesel özelliklerini vurgulamaktadır. Wilson'a göre kostümler, şu işlevlere sahiptir: Oyunun tonunu ve stilini belirlemeye yardımcı olurlar. Olayların geçtiği zamanı ve mekanı gösterirler. Oyun kişilerinin ya da kişi gruplarının doğası, hayat içindeki duruşları, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşırlar. Karakterler arasındaki ilişkiyi, ana karakterleri diğerlerinden ayıran özellikleri, bir grubun bir başka gruba olan karşıtlığını sergilerler.² Görüldüğü gibi kostümler, bir oyunun bütünü içinde önemli işlevlere sahiptirler ve onları, ana gösterge dizgesi olarak gördüğümüz oyunun içindeki bir gösterge dizgesi olarak görmek ve diğer birimlerle ilişkilendirebilmek gerekmektedir.

Kostümler gibi sahne eşyaları da oyuna ilişkin birçok veri taşıyan göstergelerdir. Green, sahne tasarımcıları için alıştırma önerirken; aslında eşyalar ile insanlar arasında sıkı bir ilişkinin var olduğunu belirtmektedir:

Sadelik, tiyatro tasarımı için gerekli bir anahtardır. Etrafınıza bakın. Nerede olduğunuzu tam olarak bilmeniz için en az neleri görmemiz yeterli? Geniş veya küçük gözükten, yakın veya uzak olmak istediğiniz nedir? Bir objeyi dikkat çekici ya da bakımsız kılan olaylar nelerdir? Objeye iletişim kuran kişiler kimler, onu koruyan ya da onu hiçe sayan kimler? Bir sandalyenin, bir çay makinesinin, bir daktilonun, bunların hepsinin; yakın ilişkiye girdikleri insanlarla birer öyküleri vardır. Eğer bu objelere ve anlattıkları öykülere kulak verebilirsenez, sahneye oyun kişileriyle dinamik bir ilişki içinde olan daha çok obje yerleştirebilirsiniz.³

Barthes'ın nesnelere ilgili tespiti de oldukça ilginçtir. Barthes nesnelere estetik ve fonksiyonel olmak üzere iki tür işlevi olduğunu söyler ve her nesnenin kendine ait bir anlam taşıdığını vurgular:

Nesne, insanın dünyayı etkilemesine, dünyayı değiştirmesine, dünyada etkin bir biçimde varolmasına yarar; nesne, eylem ile insan arasında bir tür aracıdır. İşte bu noktada da zaten şöyle bir gözlemde bulunulabilir: Boşuna yaratılmış bir nesne yok gibidir; kuşkusuz işe yaramayan biblolar

¹ Edwin WILSON. "Stage Costumes". *The Theatre Experience*. (U.S.A.: McGraw-Hill Book, 1976), S. 358.

² *A. g. e.*, S. 359.

³ GREEN, 1981, S. 87.

biçiminde sunulan nesnelere vardır, ama bu nesnelere de her zaman estetik bir ereklilik taşır. Benim belirtmek istediğim aykırı düşünce, ilkece bir işlevi, bir yararlılığı, bir kullanımı olan bu nesnelere, bizlerin katışıksız araçlar olarak yaşadığımızı sanmamız; oysa gerçekte bunlar, başka şeyler taşır, kendileri de başka şeylerdir: Anlam taşır.¹

Elbette Barthes'ın nesnelere yüklediği “ayrıcalıklı anlam”ı; bir nesnenin kendisiyle ilişkiye giren insanla ve o nesnenin diğer nesnelere kurduğu iletişim bağlamında ele almak gerekir. Green'in ve Barthes'ın tespitleri, sahneye ilişkin her göstergenin bir anlam taşıdığı ve diğer göstergelerle dizgesel bir ilişki içinde olduğu görüşünü desteklemektedir. Sahne eşyaları ya da oyuncuların taşıdıkları aksesuarlar, anlam bütünü olan temsilin parçalarıdır ve diğer parçalar gibi onlar da metnin dramaturgi-reji yorumuna hizmet edecek şekilde kullanılmalıdırlar.

Yönetmen tasarımcılara, reji yorumunda oyun kişilerinin dış dünyayla olan ilişkilerinin nasıl olduğunu açıklamalıdır. Reji yorumu tasarımcılarda dokular, renkler ve yansımalarla ilişkin düşünceler oluşturmaya başladığı andan itibaren; yönetmenin zihni birden bire görsel imgelerle dolmaya başlar. Tasarımcılar yönetmenle, bu konularla ilgili konuşma yapmalıdırlar. Tasarımcı yönetmene “Bu kanepenin ne renk olmasını istersin” gibi bir soru sormaz. Bunun yerine, “Bu insanlar nereden alışveriş ederler? Ne kadar paraları var? Bu oda niçin kullanılıyor? İnsanlar bu mekanla ilgili ne hissediyorlar?” gibi sorular sorarlar. Yönetmenle tasarımcı arasında fikir uyumsuzluğu olursa, birlikte çalışmaktan vazgeçmelidirler. Bu bir patron-işçi ilişkisi değil, ortak çalışmadır.²

Görüldüğü gibi, sahne tasarımı temsilin bir parçasıdır ve diğer parçalar gibi oyunun dramaturgi-reji yorumuna hizmet etmelidir. Sahne tasarımı çalışmasında tasarımcı, başta yönetmen olmak üzere temsilde diğer görev alanlarla işbirliği yapmalıdır. Ancak bu şekilde sahnede dramatik aksiyona ve bunun yorumuna uygun bir atmosfer yaratılabilir.

¹ BARTHES, 1997, S. 169.

² Edward M. COHEN. *Working on a New Play: A Play Development Handbook for Actors, Directors, Designers & Playwrights*. (New York: Prentice Hall, 1988), S 111-113.

KAYNAKÇA

Anderson, Barbara and Cletus. *Costume Design*. 2.Baskı, Harcourt Brace College Publishers, Fort Worth 1999.

I. Bablet, Denis. “Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır”. Çeviren: Rezan Pesen, *Türk Dili Dergisi-Tiyatro Özel Sayısı*, Sayfa: 970-972, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 1966.

Barthes, Roland. *Göstergebilimsel Serüven*. Çeviren: Mehmet Rifat-Sema Rifat. 3. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1997.

_____. “Tiyatro Giysisi Hastalıkları”. [Çeviren belirtilmemiş]. *Devlet Tiyatroları Sanat Haberleri Bülteni*. Sayı: 25, Ankara 1985.

Cohen, Edward M. *Working on a New Play: A Play Development Handbook for Actors, Directors, Designers & Playwrights*. Prentice Hall Press New York 1988.

Donahue, Thomas John. *Structures of Meaning: A Semiotic Approach to the Play Text*. Feirleigh Dickinson University, Rutherford N.J. 1993.

Elam, Keir. *The Semiotics of Theatre and Drama*. Methuen, London 1980.

Esslin, Martin. *Dram Sanatının Alanı: Dram Sanatının Göstergeleri Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yarattır*, Çeviren: Özdemir Nutku Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1996.

Fischer-Lichte, Erika. *The Semiotics of Theatre*. Çevirenler: Jeremy Gaines ve Doris L. Jones, Indiana University Press, Bloomington 1992.

Green, Joann. *The Small Theatre Handbook: A Guide to Management and Production*. The Harvard Common Press, Massachusetts U.S.A. 1981.

Nutku, Özdemir. “Oyun Sahnelemede Aksiyon Tasarımı”. *Zümrüdüanka'nın Külleri (Tiyatro Yazıları)*, Yılmaz Yayınları, İstanbul 1991.

_____. *Sahne Bilgisi*. 3. Baskı, Kabalıcı Yayınları, İstanbul 1989.

II. Özer, Ayşegül Oral. Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları. Yayınlanmamış Doktora Tezi, 9 Eylül Üniversitesi G.S.F., İzmir 1991.

Rifat, Mehmet. *Göstergebilimin ABCsi*. Simavi Yayınları, İstanbul 1992.

Wilson, Edwin. “Scenery”. *The Theatre Experience*. Sayfa: 328 – 355, 4. Baskı, McGraw-Hill Book Company, USA 1976.

_____. “Stage Costumes”. *The Theatre Experience*. Sayfa: 356 – 375, 4. Baskı, McGraw-Hill Book Company, USA 1976.