

**TİYATRO OYUNLARININ SAHNELENMESİNDE KULLANILAN SAHNE  
MODELLERİ, DEKOR VE SAHNE TASARIMLARI**

**STAGE MODELS USED IN THE STAGING OF THEATER PLAYS, DECOR AND  
STAGE DESIGNS**

**Dr. Öğr. Üyesi Çağrı BULHAZ**

Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi, İç mimarlık ve Çevre  
Tasarımı Bölümü, Ankara/Türkiye.  
ORCID No: 0000-0001-5113-471X

**Abstract**

Stage design is the design of decor, costumes, accessories, lights, effects and all other audio-visual environments for the enactment of a theatrical play on the stage. Stage design is the general name of the design of all counted areas. This art branch, which started in the Middle Ages in accordance with today's understanding as stage painting and stage decoration in the West, lived its brightest and most glorious period in the 19th century. The stage mechanics created by applying it to scenes that could be created in the 20th century, by inserting the visual illusion on purpose, cause the audience to see these false worlds with surprising and astonished glances. Stage decoration is a branch of art that incorporates all branches of plastic art, especially painting and architecture, but its function is to create spaces that will provide the necessary action on the stage, in accordance with the drama text written by the author. However, today, it continues to function with a new structuring like other developing and changing art branches. Now the stage designer must have a very good art background as well as being a good Interior Architect. Their current and social cultural background, which is sensitive to the problems of the country and world societies he lives in, is an important factor in the emergence of a good stage design. It is no longer a stage decoration that is suitable for the dramatic text and it's visually is in the foreground, but a stage design enriched and meaningful with the artistic interpretation of the artist and the expression of his feelings.

In this article, the applicability of the interior architecture process and stage design process in the field of theater plays has been tried to be revealed.

**Keywords:** Interior Architecture and Theatre, Stage Design, Interior Design, Stage Models, Decor Design

**Özet**

Sahne tasarımı, bir tiyatro oyununun sahne üzerinde canlandırılması için dekor, kostüm, aksesuar, ışık, efekt ve diğer tüm görsel işitsel ortamının tasarımıdır. Sahne tasarımı tüm sayılan alanların tasarımının genel adıdır. Batı da sahne resmi, sahne dekoru olarak günümüz anlayışına uygun olarak orta çağda başlayan bu sanat dalı, 19.yüzyılda en parlak ve görkemli devrini yaşamıştır. 20. Yüzyılda gelişen teknolojinin sahneler uyarlanmasıyla oluşturulan sahne mekaniği görseelliğin yanı sıra illüzyonu da devreye sokarak seyircinin şaşkın ve hayretli bakışlarla, yaratılan bu yalancı dünyaları ilgi ile seyretmesini sağlamıştır. Sahne dekoru başta resim ve mimari olmak üzere bütün plastik sanat dallarını bünyesinde

toplayan, ancak işlevi, yazarın yazdığı drama metnine uygun, sahnede gerekli aksiyonu sağlayacak mekanları yaratmak olan bir sanat dalıdır. Ancak günümüzde gelişen ve değişen diğer sanat dalları gibi yeni bir yapılanmayla işlevine devam etmektedir. Artık sahne tasarımcısının iyi bir iç mimar olmasının yanı sıra çok iyi sanat birikimi olmalı.

Yaşadığı ülke ve dünya toplumlarının sorunlarına duyarlı, aktüel ve sosyal kültürel birikimi de iyi bir sahne tasarımının ortaya çıkmasında önemli bir etken olmaktadır. Artık o salt dramatik metne uygun ve görselliği ön planda bir sahne dekoru değil, sanatçının sanatsal yorumu ve duygularının ifadesiyle zenginleşmiş ve anlam kazanmış sahne tasarımıdır.

Bu makalede, iç mimari tasarım süreci ve sahne tasarımı sürecinin tiyatro oyunları alanında uygulanabilirliği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İç Mimarlık ve Tiyatro, Sahne Tasarımı, İç Mekan Tasarımı, Sahne Modelleri, Dekor Tasarımı

### Sahne Tasarımının Tarihsel Gelişimi

Douglas A. Russel’ın “Theatrical Style: A Visual Approach to the Theatre” isimli eserinde sahne tasarımının bütünlüklü bir iş olduğunu söyler. Tasarımcının, sahnelerin gelişimini, sahneler arası zıtlığın derecesini anlayabilmek için kurguyu; bir karakterin baskın olup olmadığını, merkezdeki ya da çeperdeki karakterleri algılayabilmek için karakterizasyonu; zengin ya da sade, şiirsel ya da gündelik, hızlı karakter değişimlerine izin verecek kadar kısa diyaloglu ya da tek kişilik uzun soluklu monologlara sahip olup olmadığını anlamak için metni; diğer görsel öğelere aktarılabilecek öğeler için temayı ve ritmik gelişimi incelemesi gerektiğini belirtir.

Yine Russel’a göre bir sahne tasarımcısı için hikâyeden ya da oyunun geçtiği dönemden ziyade oyunun yapısı ya da tonu daha önemlidir. Biz buna ek olarak, ve daha belirleyici bir unsur olarak, toplumsal arka planla birlikte grubun tercih ettiği oyun dramaturjisinin sahne tasarımını belirlediğini söyleyebiliriz. Bir oyunun görsel tasarımını yaparken, oyuna bütünlüklü bir yaklaşım geliştirilmesi önemlidir. Aynı zamanda oyunun üslubu da belirleyicidir. Sahne tasarımcısı tiyatronun tüm diğer bileşenleri ile birlikte bir çalışma yürüterek oyunun sahnelenmesine katkı sunar. Hem rejî çalışmasının hem de oyuncuların ve yeri geldiğinde seyircinin, oyunun tasarımının yapılmasında önemli rolleri vardır.

Brecht’e göre oyuncularla birlikte çalışmayan tasarımcı-dekoratörün, tarihsel tablolar yapan bir ressamdan farkı kalmaz. Oyunun görsel tasarımını yaparken, sahnelerin mizansenlerini de düşünmek gerekir. Bir dekoratör için mekanı belirleyen oyun kişilerinin birbirine karşı alacağı konumlar ve gerçekleştirecekleri devinimlerdir. Yeri geldiğinde oyuncu da dekorun ayrılmaz bir parçasıdır. Aynı zamanda dekoratör seyircilere dünyanın bir kopyasını sunarken, seyircilerin kendi dünyalarını eleştirel gözle izleyebilmelerinin de yollarını arar. Her oyun toplumsal bir role sahip olduğu için, her oyunun kendi toplumsal bağlamı içinde değerlendirilmesi ve tasarlanması gerekir. Oyunun ortaya konması için çalışan kişiler de kendi uzmanlık alanları içinden ama sadece bu alanlarla sınırlı kalmayarak birlikte çalışırlar. *Gestus*ların oluşmasında oyuncularla birlikte dekoratörün de rolü vardır. Kullanılan dekor-aksesuar-kostümün seyirci üzerinde yaratacağı etki ve toplumsal bağlam içindeki yeri, oyun dramaturjisinin anlaşılmasına katkı sunar.

Genelde klasik metinler oynanırken, tasarımla ilgili cevap verilmesi gereken bir soru olarak oyunun tarihselleştirmesinin ne şekilde yapılacağı sorusu oluşur. Russel’a göre geçmişten yeniden yaratmak mümkün değildir; çünkü geçmiş her zaman bugünün gözüyle görülür. Çünkü ne olursa olsun tasarımcı yaşadığı dönemin algısıyla tasarım yapar, seyirci de yaşadığı dönemin algısıyla yorumlar. Dolayısıyla bir oyunun tasarımını yaparken tarihsel olanın aynısını sahneye koyma yönünde bir beklenti anlamsızdır. Bu noktada oyunun bir yanılsama yaratmasından öte, dramaturjisinin seyirciye nasıl ulaşabileceği önemlidir. Örneğin herkese mal olmuş tarihsel bir olay tartışılıyorsa sahnede tarihsel arka planı ön plana çıkarmak tercih edilebilir.

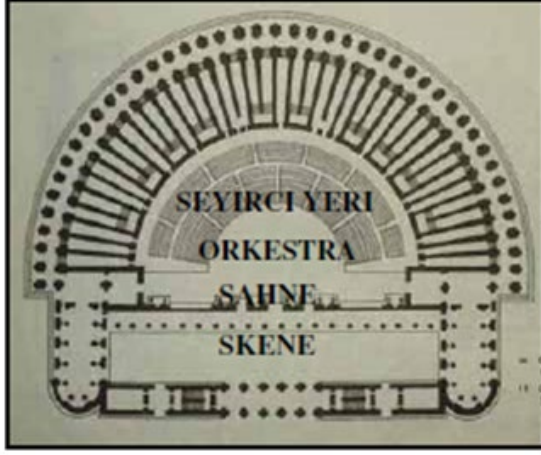
### **Klasik Dönem**

Tiyatronun nasıl doğduğuna ilişkin pek çok farklı kuram vardır. Bir görüşe göre, tiyatronun temelleri öykü anlatma ve dinleme geleneğinde aranmalıdır. Tiyatro ve drama özünü anlatma içgüdüsünden alır. Buna yakın bir başka kuram ise, tiyatronun aslında tartışmalı danslar ve ritmik hareketlerden geliştiğini, hayvan seslerinin ve hareketlerinin taklit edilmesi ile evrimleştiğini kabul eder.

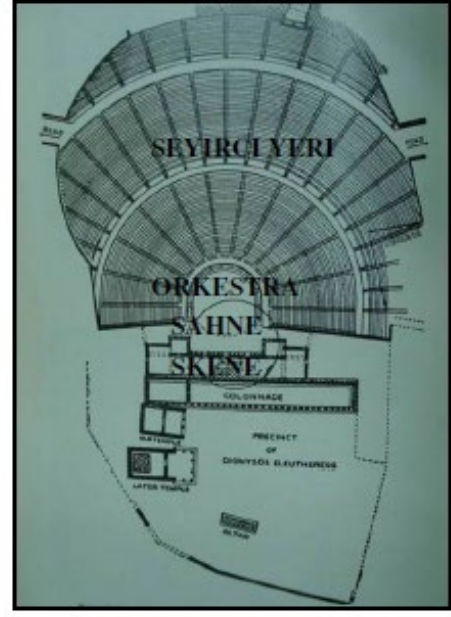
Ritüel köken kuramına göre ise tiyatro, mitoloji ve ritüelden doğmuştur. İnsanlar doğayı etkilemek ve evren hakkında cevaplanamayacağı düşünülen soruları test etmek için ritüeller icra etmişler ve bu şekilde tiyatronun temelleri atılmıştır. Ritüeller kompleksleştikçe beden hareketleri, vokal kullanımı, hikaye anlatma ve kostüm, makyaj, aksesuar gibi teatral efektler kullanılmaya başlanmıştır.

Ritüellerin çevresinde gelişmiş olan mitler, topluluğun sözlü geleneğinin bir bölümü olarak korunmuştur. Bazı hallerde mitlere dayanan öykülerin, tüm törensel bağintılarından soyutlanarak basit bir dram olarak oynandığı kabul edilir. Bu ritüellerin performansı sırasında ritmik dans hareketleri tanrılar önünde sergilenir, temel görsel aksesuar olarak ise maske kullanılırdı. Maskenin, ruhlar dünyası ile ilişkiyi ortaya koymak için kullanıldığı düşünülür, bu gibi baş aksesuarları insan ruhunu temsil eder.

Maskeli bu ilkel ritüeller yoluyla yazılı tiyatronun pek çok yönünün geliştiği düşünülmektedir. Hala varlığını sürdürmekte olan ilkel toplum ritüellerinin tiyatronun kökeni üzerinde tümüyle güvenilir kanıt oluşturduğu artık doğru sayılmamakla birlikte Antik Yunan tiyatrosunun, tiyatronun ilk büyük dönemini meydana getirdiği kabul edilir.



Yunan Tiyatrosu (Nutku1972)



Marcellus Tiyatrosu Roma İ.Ö 12 (Roth, 2012)

### Ortaçağ Tiyatrosu (900-1400)

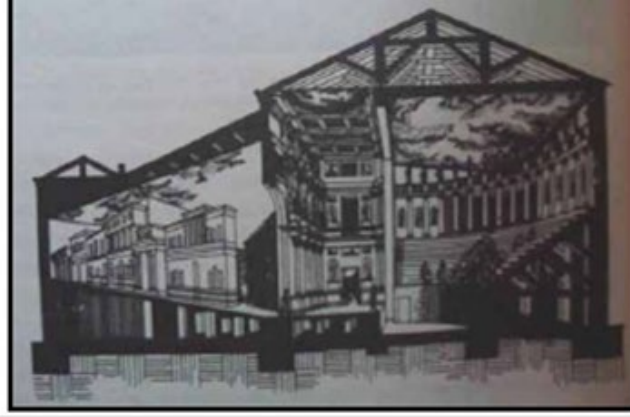
Ortaçağ düşüncesi, doğanın dünyası ile ruhani dünya arasındaki denge üzerine kuruludur. Skolastik düşünce ve düzen bu çifte dünyayı dengede tutmaya yöneliktir. Ruh ve beden arasındaki çelişkinin bu dengede yeri yoktur. Gerçek ortaçağ ruhu, Gotik dönemde ortaya çıkar. Gotik dönem insanın doğadaki yerine merkezi bir rol biçer. Bu gelişen hümanizm dünyevi olan ile ruhani olanın ilişkisinde her zaman görülmüştür; her zaman kişisel olan ile soyut olan, mantıksal olan ile insanüstü olan arasında bir çelişki mevcut olmuştur. Gotik sanatta lineer bir ilerleme vardır. Parça parça hikâyeler yan yana konur, herhangi dramatik bir merkez yoktur.

Ortaçağda tiyatronun yeniden ortaya çıkışı kilisenin dini hikayelerin oynanması emriyle gerçekleşmiştir. 10. yüzyıldan itibaren Noel ve Paskalya zamanlarında, dini öyküler halka daha açık anlatılması ve belki de daha çekici olması için teatral bir şekilde kamusal alanlarda sahnelenirdi. Bu dini oyunlar “gizem oyunları” (*mystery plays*) olarak adlandırılır. Bunlar sadece İncil öykülerinin canlandırıldığı oyunlardır. Bu dönemlerde kilisenin önü sahne olarak kullanılır, öyküde yer alan mekânlar da gerçek dekorların önünde sahnelenirdi. Bir sokak boydan boya oyun mekânı olarak kullanılırdı. İncil’de yer alan karakterler oyunlarda ortaya çıktığında, çoğunlukla kendileriyle özdeşleşen belli aksesuarlar taşırlardı. Sadece sıradan insanlar günlük kıyafetlerle oyunda yer alırlardı. Mesela St. Peter, kendisi ile özdeşleşen anahtarını taşırdı.

### Rönesans Tiyatrosu (1400–1600)

Geleneksel olarak Rönesans Tiyatrosu’nun, 15. yüzyıl başlarında geç Gotik stillerin aşırı gösterişine tepki olarak, antik düşüncelerin yeniden keşfi ile Floransa’da ortaya çıktığı söylenir. 19. yüzyıl sonu ve 20.yy başında tarihçiler ve felsefeciler bu hareketin zirve yaptığı Yüksek Rönesans diye bir dönem olduğunu gördüler. Michelangelo, Leonardo da Vinci ve Raphael

gibi dahi sanatçıların egemen olduğu bu dönemi Cervantes ve Shakespeare gibi yazarlarla zaman zaman aydınlanan yüz yıllık bir duraklama ve çöküş izledi.



Andrea Palladio, "Tiyatro Olimpico" Kesiti, Vicenza, 1580-1584  
[Roth, 2002]

### Barok Dönemi (1600'ler)

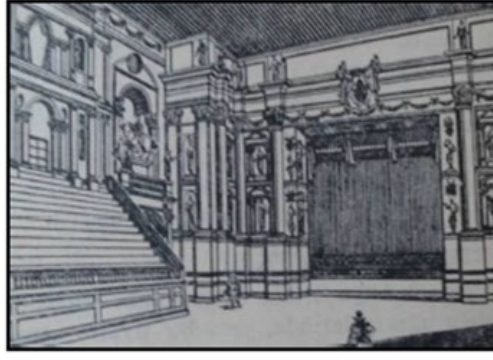
17.yüzyılın başında Avrupa'da bir yandan katolik kilisesinin gücü yeniden pekişirken, bir yandan da protestanlığa olan güven de artışa geçmişti. 16.yy'nin şüphe ve güvensizlik ortamının geride kaldığı söylenebilir.

Bu dönemde yaşayan Kopenik, Galile ve Kepler gibi bilim insanlarının keşifleriyle ortaya çıkan "yeni insan ve evren" olgularının sanata etkisi "dış görünüşün bütünlüğü" (wholeness of outlook) ve "görüşün evrenselliği" (universality of vision) kavramlarının yaygınlaşması şeklinde olmuştur. Bilim dünyasında adından sıkça sözü edilir olan eliptik hareket sanatsal kompozisyonları da etkilemiştir. Abartılı efektler, içeriden ya da öteden gelen ışık ve çerçevenin dışına doğru hareket kavramları sonsuzluğun ötesine ulaşma çabasının anlatıma etkileri olarak görülebilir.

Genelde ihtişamlı operaların sahnelendiği çerçeve sahneler kullanılır. Bu sahneler, U şeklindeki oditoryumlar ya da aşağıya açılan kapılar, yukarıdan sarkan gökyüzü parçaları, ve yan duvarlardaki geçişlerle donatılmış geniş salonlardır.

Operalar ve klasik trajedilerde kullanılan kostümler, çağdaş kıyafetler üstüne antik dönemden çeşitli süslemelerin eklenmesiyle oluşturulmuş zengin ve süslü kostümlerdir.

Klasik barok tarzının etkilerinin oyun yapılarında ve tasarımlarında görebileceğimiz iki tiyatro insanı Racine ve Moliere'dir. Her ikisi için de dekor kullanımının minimum olduğu basit ve simetrik bir sahne tasarımından bahsedilebilir. Moliere'in komedileri, simetri duygusunu, sadeliği, kesinliği, odaklanmayı gerektirir, ancak temel fon burjuvazidir. Dekorlar ve iç mekan detayları için burjuva klasik ressamı Vermeer'in geç 17. yüzyıl orta-sınıf evlerinin içlerini gösteren resimleri kaynak olarak kullanılabilir.



“Tiyatro Farnese” [Fuat,1984]

### 18. Yüzyıl Tiyatrosu

Barok dönemin güç, kudret unsurlarına dayalı soğuk ve katı sanatından sonra 18. yüzyıl başlarında ışık, özgürlük, neşe, parlaklık, doğallık gibi kriterlerin sanatsal beğeni haline geldiği bir dönem başladı. Barok’tan romantizme geçiş dönemi olarak da adlandırılabilir. 18. yüzyıl aynı zamanda Avrupa’nın en son tutarlı tarzı olan Rokoko’nun sona erdiği ve yerini burjuva öznelciliğine ve duygusallığına bıraktığı bir dönemdi.

Rokoko, monarşi ve aristokrasinin ihtişamına adanan bir sanatın son demleriydi. Kişisel ve toplumsal disiplinin gevşediği, din hakkında giderek büyüyen bir kuşkuculuğun olduğu, soyluluğun çöktüğü, zarafetin ve duygusallığın öne çıktığı bir çağda, XV. Louis ve çevresindeki kadınların sanatsal ve toplumsal güçlerinin etkisi ile sanat ve kültürde “feminen” olarak tabir edilen eğilimler ortaya çıktı. Üsluptan ziyade bir süs anlayışı olan Rokoko’nun temel karakteristiği doğa ve aşk figürlerine ağırlık vermesi idi. Bu dönemde aynı zamanda Avrupa’da Aydınlanma Felsefesi’nin temelleri atıldı. Avrupa da birçok karşıt görüşün çarpıştığı bir zamanda Rokoko sanatı etrafında buluşan asiller, neşeli bir zarafeti, aşk hayatının heyecanını konu edinen öznel bir biçimlendirmeyi seviyorlardı. Rokoko döneminde geçmiş bütün sistemler dağılmış ve sınırsız süs ihtirası bütün ölçüleri yıkmıştır. Barok dönemin ağır kitleli, dev resimlerine karşılık, bu dönemde üretilen resimler zarif, dalgalı, neşeli, küçük figürler barındırır. Özel hayat, yalnızlık ve bireysellik bu yeni sanat tarzında ön plana çıkmıştı.

18. yüzyılın ortalarında, Aydınlanma etkisi ile gelişen düşüncelerle birlikte, Rokoko düşüşe geçti. Duygusallık ve doğalcılık, klasisizm ve rasyonalizm Rokoko’nun düşüşe geçmesinde önemli etken oldu. Artık basitlik, ciddiyet, açıklık ve ahlak sanatta daha çok vurgulanıyordu. Realist ve anlatıma dayalı resimler, duygusal burjuva ahlakı ile birlikte yeni orta sınıf sanatsal hazzını yansıttılar. Sanat sadece görsel bir kompozisyon değil, ahlaki bir hikâye idi artık. 18. yüzyılın ortalarından itibaren üretilen resimlerde klasik ve rasyonel sanatta bir yenilenme göze çarpıyordu. Kişisel ve toplumsal erdemler resimlere yansıtılıyordu. Ayrıca her sanat dalının sadece kendisi için değil, hayat, tarih ve edebiyatın zengin duygularını ortaya koymak için seferber olduğu bir dönemdi.

18. yüzyılda tiyatrolar, daha geniş orta sınıf kitlelere hitap etmeye başladı. Ancak sahneleme yöntemleri Barok dönemin yöntemlerine benzerdi.

### 19 ve 20 Yüzyıl Tiyatrosu

19. yüzyıl ‘devrimler çağı’ olarak nitelendirilmektedir. 1765’te James Watt’ın buhar makinesini bulması bu dönem üzerinde büyük etki yaratmıştır. İlk defa 19. yüzyılda,

endüstrinin gelmesiyle oluşan yeni düzen içinde, sanatın bugüne kadar üstelendiği görevi, fonksiyonu ve uygulama sistemi sorgulanmaya başlamıştır. Bu dönemde sanatın amacı, hızlı endüstrileşme ile ekonomik açıdan kısa sürede ortam değiştiren bireyin geçirdiği sarsıntıları en aza indirmek ve yeni toplumun bir üyesi olma yolunda ona yardımcı olmak olmuştur (Özer, 1993).

20.yüzyılın başına gelindiğinde; “burjuva toplumuna ait değer yargılarının tartışmaya açıldığı, burjuva kültürünün ve bilinçaltının çözümlendiği, sanayide ve bilimde meydana gelen değişmelerle nesnel geçegin dahi sınındığı bir dönem” ortaya çıkmıştır. Albert Einstein’ın madde, Sigmund Freud’un bilinçaltı üzerine yaptığı çalışmalarının süreç üzerinde önemli etkili olmuştur.

19. ve 20. yüzyılda, Endüstri Devrimi ile sanatta birçok değişim gözlenmiştir. Kentlere göç ve nüfusun artışı ile seri üretime geçme ihtiyacı doğmuştur. El işçiliği ile yapılan üretim, seri üretimin gelmesi ile önceki dönemlerden farklılaşmış, standart ve estetikten uzak ürünler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu durumun etkileri mimarlıkta da görülmüştür. Endüstrileşmenin sonucunda, kentlerde artan nüfusa ve gündelik hayatın hızlı bir şekilde değişmesine yanıt verecek şekilde, mimarlar da, önceki dönemlere göre daha hızlı bir şekilde, daha büyük ve yeni fonksiyonlar içeren yapılar tasarlamak zorunda kalmışlardır.

Mimarlıkta olduğu gibi, bu dönemde tiyatrodaki da değişimler gözlenmiştir. Tiyatro da hızlı bir değişim süreci içine girmiş, direnmelerin ve geri dönüşlerin olduğu, ‘daha iyi bir tiyatro’ arayışı ile bir takım ‘devrim’ler gerçekleşmiştir.

20. yüzyılı Özdemir Nutku (1985) şöyle tanımlamaktadır;

*“Akıl almaz olarak kabul edilen olayların, buluşların yapıldığı ve kesin olarak açıklanması, anlatılması güç bir çağ”... Endüstri Devrimi, orta tabakanın sayıca büyümesini sağladığı için tiyatro sayısı da artmıştır. Eğitim öğretim oranı seyircilerde düşmüş olsa bile, tiyatro edebiyatında bir düşüş olmamıştır. Tiyatroda Klasikten Romantizme, Romantizmden Gerçekçiliğe yönelimler olmuştur. Sahnede oyuncuların oynama şekilleri tabiileşmiş, yeni ışıklandırma teknikleri bulunmuş ve daha gerçekçi dekorlar kullanılmaya başlanmıştır (Fuat, 1984).*

20. yüzyılda sahneye verilen önemin artması ve sahne tasarımının ayrı bir tasarım alanı olarak ortaya çıkmasını Esen Çamurdan (1996) şöyle dile getirmektedir; *“Metinle sahnenin birleşip bir üst-metin/sahne metnini oluşturmaları, 20.yüzyıl tiyatrosunu etkileyecek yeni bir dönemi başlatmıştır. Öte yandan, tiyatro sanatının bağımsızlaşmasıyla birlikte sahne öğelerinin önem kazanmaları sahne dilinin giderek zenginleşmesine neden olacak ve tiyatro etkinliğinin ağırlık merkezi, metinden sahneye doğru kayacaktır”.*

20. yüzyılda yaşanan değişimler, mekan anlayışını değiştirmiş, dolayısıyla sahnedeki mekana bakış da değişmiştir. Bu dönemde, İtalyan sahnesi egemenliğini, sahneleme düşüncesinin değişime uğraması ile kaybetmeye başlamıştır. Sahnenin boyutları tekrar araştırılmış ve eskiden olduğu gibi seyirciyi belirli bir yere oturarak sadece bir yere odaklanması engellenmiştir.

### **Sahne Tasarımı**

Dekor sahne sanatlarının görsel ve plastik yanını oluşturur. Sahne dekoru değişik yer ve değişik boyutlu görüntülerin oluşturduğu oyun alanlarının tasarımıdır. Formuyla, stiliyle, sahne

boşluğundaki dağılım ve kompozisyonuyla, renk ve ışığıyla, oyunu, oyunun ana fikrini öne çıkarmak ve gerekli etkiyi uyandırmak amacıyla yapılır. Resim, yontu, mimarlık, dekorasyon gibi plastik sanatları, teknik ve malzeme olanaklarını da kullanarak, üç boyutlu mekânı organize eden sahne dekorunun esin kaynağı doğa ve gerçektir. Dekorlar sahne değerlerine göre tasarımcının yaratıcılığı ölçüsünde planlanır. Sahne duygusu dekorun düzenlenmesinde her zaman büyük bir etkidir. “Sahne Tasarımı” gösteri haline dönüşmeden evvel kendisini etkileyen birçok yan faktörün etkisinde kalıp, bunların arasından süzülüp geçerek başarılı bir sonuca ulaşabilir (Parker, 1985). Tasarım, eskizlerden makete, uygulamadan sahneye kadar çok uzun bir çalışma gerektirir. Tasarımcı oyunu sahneye koyan kişi ile tam bir beraberlik içinde fikir, stil ve forma karar verir. Eskizler oyunun paralelinde gelişir, oluşan eskizler makete dönüşür. Daha sonra iş resimleri, teknik çizimler ve detaylar olarak gerekli atölyelere dağılır. Her tasarımcı bu olguyu oluştururken kendi stiline göre değişik bir çalışma sistemi ve sırası oluşturacaktır.

Tasarımcı kendi yaratıcılığının başına tasarladığı sanatın duygusunu getirmelidir. Tasarımcı için en önemli öğe açıklıktır. Oyunu yakından tanıma, sahne için duyarlılık, sahne boşluğunu kullanma, zengin form bilgisi, beceri, yaratıcılığının amacını oluşturmaktır. (Aksel, 1989). Sahnede, dekor tasarım süreci hem oyun hem de sahne açısından olmak üzere dört ana başlık altında ele alınmalıdır.

Bu başlıklar şu şekilde sıralanır;

1. Oyun ve sahne ile ilgili bilgilerin toplanması
2. Oyun ve sahne ile ilgili bilgilerin değerlendirilmesi
3. Oyunun ve sahnenin çözümü
4. Uygulama

### **1. Oyun Ve Sahne İle İlgili Bilgilerin Toplanması**

Sahne sanatlarında dekor tasarımına başlamadan önce birinci basamak sahneye konacak oyuna ait gerekli bilgilerin toplanmasıdır. Bu bilgiler, oyunun genel akışını ve atmosferini oluşturacak bilgilerdir. Burada elde edilecek bilgilerin, kaynakları, doğru tespit açısından son derece önemlidir.

Sahnelenecek oyun için, sahne ile ilgili olan bilgiler (Aksel, 1989) çevre, proje, rölöve, maket, sahne teknik olanakları, sahne ışık olanakları ve uygulama olanaklarıdır.

**Çevre:** Oyunun sahneye koyulacağı binanın bulunduğu semt çevreyi oluşturur. Bu çevrede yaşayan halk, oyunun seyircisi olacaktır.

**Proje:** Oyun alanı (sahne) ve seyirci salonunu içeren çizimlerdir. Sahne planı, sahne kesiti ve seyirci oturma planı bu çizimlerle gösterilir. Bu ölçekli çizimlerle, dekorların durumu, şekli, hareketleri, oyuncuların giriş çıkışları, seyircilerin görüş açıları tam olarak kontrol edilir.

**Rölöve:** Oyun alanı ile seyirci salonunun ölçekli olarak çizilip birleştirilmesine rölöve denir. Bu şekilde, planda ve kesitte seyircilerin sahneyi görüş açıları belirlenmiş olur. Dekorların bu görüş açılarına göre şekillendirilmesi ve oyuncuların oyun alanlarının bu açılara kaydırılması sağlanır.

**Maket:** Dekor uygulamalarına geçilmeden önce, yapılacak dekor tasarımları 3.boyutta kontrol edilmelidir. Bu iş için oyunun oynanacağı sahnenin ölçekli küçük modelinin yapılması gereklidir. Sahne maketi için bazı ölçülere ihtiyaç vardır. Bu ölçüler; Sahnenin sağ ve sol portalleri arasındaki mesafe, sahne derinliği, üst portallerin yerden yüksekliği ve sofita



yüksekliği olarak belirlenmiştir. Bu ölçüler doğrultusunda sahnenin belli bir oranda küçültülmüş maketi yapılır.

**Sahne Teknik Olanakları:** Oyunun sergileneceği sahnenin içerdiği teknik olanaklardır. Döner sahneler, Vagon sahneler, asansör sahneler, boru asansörleri, orkestra çukuru, yan sahne, arka sahne, hareketli portaller bunlardan bazılarıdır. Sözü ettiğimiz olanaklar her sahne için değişen ve farklı boyutlarda oluşabilen olanaklardır (Özkönü, 1995).

**Sahne Işık Olanakları:** Tiyatro sahnesinin sahip olduğu ışıklandırma olanaklarıdır. Bu olanaklar her tiyatroya göre değişir. Işık dekor için ve tüm oyun için çok önemlidir. Işığın iyi veya kötü olması dekoru olumlu ya da olumsuz yönde etkiler. Sadece ışıkla bile dekor oluşturulup oyunun atmosferi yakalanabilir. Sahnede kullanılan ışık elemanları amaçlarına göre genel aydınlatma elemanları, bölgesel ve efektif aydınlatma elemanları ve takip ışıkları olmak üzere 3 çeşittir.

**Uygulama Olanakları/Realizasyon:** Tasarlanan dekor çizimlerini sahnedeki gerçek halleri durumuna getirmeye realizasyon denir. Başka bir deyişle dekor çizimlerinin kullanılabilir hale gelmesidir. Sahne verilerinden en önemlisi uygulama olanaklarıdır. Çünkü bu olanakların iyi olmaması durumunda dekorda sonuca varmak kolay olmaz. Uygulama olanakları dekor atölyelerinde ortaya konur. Bu atölyeler; Dekor ve Aksesuar Deposu, Boyahane (Resim Salonu), Marangozhane, Demirhane, Plastik Atölyesi ve Butafor-Aksesuar Atölyesi olmak üzere altı çeşittir (Özkönü, 1995).

## 2. Oyun Ve Sahne İle İlgili Bilgilerin Değerlendirilmesi

Sahne ve Görüntü sanatları tasarımında ikinci basamak değerlendirmedir. Oyunun ve sahnenin özellikleri ile ilgili olan bilgilerin toplanmasından sonra geçilen değerlendirme aşamasında, birinci basamakta elde edilen sahne teknik olanaklarının olumlu ve olumsuz yönleri uygun şekle dönüştürülür. Dekor tasarımcısı için sağlıklı bir çözüme varabilmek, eldeki bilgileri en mükemmel şekilde değerlendirmekle mümkündür. Bu konu 5 başlık altında incelenebilir.

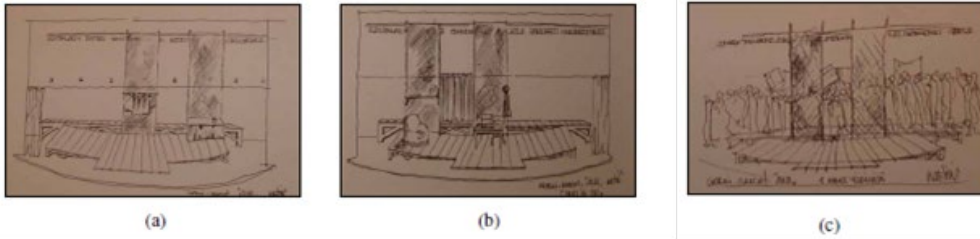
- 2.1) Sahne Modelleri
- 2.2) Sahnenin oyuna etkileri (+, -)
- 2.3) Dekor stilleri
- 2.4) Dekor değişim tasarımı
- 2.5) Dekor değişim teknikleri

### 2.1. Sahne Modelleri

Tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan sahne modelleri içinde üç tarafı kapalı olup, bir tarafı seyirciye açık olan sahne modeli tek yönlü sahnedir. Bu sahne modeline *çerçeve sahne* de denilmektedir. Seyirci ile oyuncuyu büsbütün ayıran bu sahne modelinde, seyircinin bulunduğu yer karartılmakta, sahne ise aydınlatılarak, seyircinin kendisini unutması amaçlanmaktadır. Böylece seyirci, sahnedeki oyuna kendini kaptırır. Sahne ağzı bir dördüncü duvar görevini üstlenmektedir (Nutku, 1989). Bir tarafı kapalı, üç tarafı seyirciye açık olan sahne modeli üç yönlü sahnedir. Halk oyunlarında en çok kullanılan sahne modeli bu modeldir. Dört yönüyle seyirciye açık olan sahne modeli ise çok yönlü sahneler olarak anılır. Bu sahne modelinde düşünülecek olan dekor, zemin açısından düşünülp tasarlanmalıdır.

## 2.2. Sahnenin Oyuna Etkileri (+, - )

Oyunu sahneleme aşamasında, sahnenin bulunduğu binanın oyun üzerinde yarattığı olumlu veya olumsuz etkilerdir. Bu etkiler göz önünde bulundurulup, özellikle dekor parçalarının buna göre dikkatli tasarlanması ve inşa edilmesi gerekir. Sahnenin boyutları, tavan yüksekliği, kulislerin giriş çıkışları, arka sahne, yan sahne, sahne kapıları, oyuna (+)veya (-) olarak etkilerde bulunur. Örneğin iki metre olan bir sahne kapısından, 3 metre genişlikte bir dekor parçası giremez. Bu bir (-) etkidir (Tansel, 1995). Yine, ön koltuklardan kulislerin ve sofitonun görünmesi, arka koltuklardan bazı önemli dekor parçalarının görünmemesi gibi durumlar tespit edilmelidir. Bu (- ) yönlerin çözümleri üretilmelidir. Sahne teknik olanaklarının çokluğu ise oyuna (+) yönde etki etmektedir. Tasarımcı istediği imkânların çokluğuna göre tasarımlarını yaratır.



"Ana" oyunu sahne çalışmaları, Sahne Tasarımcısı: Metin Deniz,  
a) 'Kağıt Palto' sahnesi b) 'Panel'in Evi' sahnesi c) '1 Mayıs Yürüyüşü'  
sahnesi, Ankara Sanat Tiyatrosu, 1975, [Koldaş, 2003]

## 2.3. Dekor Stilleri

Sahne sanatlarında kullanılan dekor stilleri özelliklerine göre değerlendirilerek tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde hangi stilin kullanılacağına karar vermek değerlendirme basamağının önemli bir adımıdır. Realizm stilde dekor tam anlamı ile gerçeklere bağlı kalarak taklit edilirken, Stilizasyon stilde doğal biçimler, formlar, eşyalar şekilleri ve özelliklerini koruyarak basitleştirilerek yeniden biçimlendirilirler. Empresyonizm (izlenimcilik) ışığı ve ışığın oluşturduğu rengin ara tonlarını kullanarak, duygusal etkileşimi, güzelliği ve atmosferi yaratan stildir. Tüm sahneyi eşit olarak aydınlatmaz, seyirciye düşleri ve fantezileri ile oynama fırsatı verir. Empresyonizm (dışa vurumculuk) ise izlenimciliğin tersidir. Duyguların ve ruhsal durumun dışa vurulmasıdır. Estetik kaygılara önem vermez. Sembolik basit parçalar, panolar kullanılır. Dekorda mekân, gösterdikleri ile değil, ima ettikleri ile etkilidir. 20. yy. sahne tasarımı dışa vurumculuktan başka bir şey değildir (Aksel, 1989). Kübizm dışa vurumculuğun bir çeşididir. Üst üste konmuş, art arda sıralanmış geometrik formların birleşmesi ile oluşur. Olağanüstü dinamik ve etkili sahne alanları elde edilebilir. Antiillizyonizm (gerçekçi sembolizm) ise gerçek dışı bir mekânı, gerçek eşya ve objelerle anlatan bir stildir (Aksel, 1989). Fragmatary (parçalarla anlatım), sahnede abartılmış öğeler ve üzerlerinde abartılmış textürler (dokular), tamamlanmamış ve gözün tamamlamasına bırakılmış parçalardan, bölümlerden oluşan stildir. Period tiyatral stilde tasarımcı tasarımlarını yeniden yaratmaz ve kendinden bir şeyler katmaz. Dekor tasarımlarını, oyunun geçtiği tarihi süreçteki anlatım ve anlayışı içinde gerçekleştirir. Sembolizm, mekânların ve kostümlerin, birbirlerinden kopuk semboller ve temsili parçaların birleşmesiyle oluşturduğu stildir. Projeksiyon sahne stili esas oyuna görsel destek yaratmak için kullanılır. Önde oynayan oyunun arkasındaki perdeye, görüntülerin projekte edilmesiyle oluşturulur (Aksel, 1989).

#### 2.4. Dekor Değişim Tasarımı

Sahne dekor değişimi için tekniğin getirdiği olanaklara bütünü ile bakıldığında 3 çeşit sahne tasarımı olduğu görülür (Aksel, 1989).

- a. Sakin sahne tasarımı
- b. Akan sahne tasarımı
- c. Beraber oynayan sahne tasarımı

**a. Sakin sahne tasarımı:** Sahne dekoru bütün oyunda veya en az bir perdede değişmeden durur. Veya değişim kapalı perde arkasında yapılır. Teknik olarak özel bir kullanıma gerek duyulmaz. Her perdenin ayrı bir resmi vardır. Perdenin açılıp kapanmasına kadar bu resim aynen kalır. Perde aralarında gerekli değişim sökülme-birleştirme-kurma şeklinde yapılır.

**b. Akan sahne tasarımı:** Dekor değişimleri, açık perde önünde veya sahne karartılmadan yapılır. Bu teknik oyunun türüne göre kullanılır. Durağan bir dekor seçilip, bütün oyun süresince bu oyun alanı kullanılır. Dekor oluşturarak çok hafif paravanlar, perdeler, panolar ve benzerleri gibi ufak parçalar değiştirilir. Dekor, çeşitli yönlerden oyuncuların vurgulanmasını sağlar. Dekorda dikey çizgiler, onların yanında duran oyuncuyu vurgular. Bunun için sütunlar, kapılar, pencereler ve benzeri dikey çizgilerle oyuncu vurgulanır (Nutku, 2002). Akan sahnelerin sahne tasarımı için döner sahne, sahne vagonları ile değişim teknikleri kullanılabilir. Döner sahneler açık perde oyunları için hem daha elverişli hem de daha kullanışlıdır.

**c. Beraber oynayan sahne tasarımları:** Öteki sistemlerden daha fazla geliştirilmiştir. Değişim yalnız açık perde önünde değil, organik olarak sahneye koyuş biçiminin içine yerleştirilmiştir. Direkt ve dolaylı olarak sahneye koyuşun aktif bir parçası olarak ele alınmıştır. Perde kapanmadan bütün değişimler seyirciye gösterilerek birbirini üstüne sürülürse, görünen sahne tekniği, doğrudan sahnedeki olayın bir parçası olarak rejinin içinde yer alırsa, oyunla oynayan sahne tasarımı gerçekleştirilmiş olmaktadır. Bu sahne tekniği, müzik ve hareket unsurları ile birleştiğinde göze çok hoş gelen bir gösteriyi oluşturmaktadır.

#### 2.5. Dekor Değişim Teknikleri

Dekor değişiminde kullanılan sistemlerdir. Bu sistemlerin başlıcaları şu şekilde sıralanabilir (Urulu, 1995).

- Perde kapatarak dekor değiştirme
- Boru asansörleri ile dekor değiştirme
- Vagon sahneler ile dekor değiştirme
- Asansör (podyum) sahneler ile dekor değiştirme
- Döner sahneler ile dekor değiştirme
- Projeksiyon sahneler ile dekor değiştirme
- Paravan sahneler ile dekor değiştirme
- Işık kullanımı ile dekor değiştirme

#### 3. Oyunun Ve Sahnenin Çözümü

Sahne tasarımcısı, yapacağı işin araştırma ve toplama kısmını bitirmiştir. Birinci aşamada topladığı bilgileri, ikinci aşamada değerlendirmiş, kendine göre yolunu çizmiş, çıkış ve çözüm yollarını düşünmüştür. Tasarımcı önündeki engel ve avantajları iyi bilmektedir.

Elde ettiği bu bilgiler üzerine, dekor eskizlerini çizip çözümü ortaya koyacaktır. Tasarımcının yeteneği, artistik gücü ve sanatının ona kazandırdıkları bu aşamada ortaya

çıkacaktır. Bu süreçte dekor tasarımcısı oyun provalarını izleyerek notlar alır ve sahneye koyucu ile tekrar tekrar görüşür (Tansel, 1995).

Dekorların sahne üzerinde oyuna yeteri kadar katkıda bulunabilmesi için, engelleyici, zorlayıcı ve itici olmaması gerekir. Mekânların pozisyonu, giriş çıkışların kolaylığı, hacimlerin genişliği çok iyi kontrol edilmelidir. Artistik bir anlatım için çok önemli bir kavram kompozisyonudur. Kompozisyon, hareket, denge, ritim, oran, ışık, renk ve doku gibi farklı kavramların, ahenk içinde birleşip bir bütün oluşturmasıyla ortaya çıkar. Kullanılabilir sahne boşluğunda iki türlü kompozisyon vardır. Birincisi dekorların ve oyuncuların kapladığı dolu alanların kompozisyonu, ikincisi de bu dolu alanlar arasında oluşan derinliklerin meydana getirdiği boşlukların kompozisyonu (Aksel, 1989). Her ikisinin de iyi çözümlenmesi sonucunda oyunun görsel anlatımına yeni bir boyut kazandırılır. Eskizlerden sonra yapılan maket çalışmasında kompozisyonu oluşturan bu kavramlar gözden geçirilip gerekli düzeltmeler yapıp uygulama safhasına getirilir. Dekorun eskiz çalışmalarında, anlatım dili, stil, renk beraberliği ve uyumu sağlanır. Bütün bunların yanında ışık kullanımı da unutulmamalıdır. Işık, dekor ve kostüm ilişkisi iyi kurulmalı, oyunun atmosferi, ışıkla dekor değişimleri çok iyi yapılmalıdır. Bu süreçte oyunun dekor eksizleri hazırlanmış, ortak fikirlere varılıp tasarımcı yolunu çizmiştir. Artık eldeki taslak ve çizimlere göre sahne olanaklarının ne şekilde değerlendirileceği, yapımda hangi malzemenin kullanılacağı, ışıklandırma ve renk çözümleri kararlaştırılmıştır. Döner sahne, sofito, asansör sahneler gibi teknik özellikler oyunda nasıl gerekiyorsa o şekilde kullanılır. Tasarımlar her sahnenin olanakları doğrultusunda ona göre düşünülüp hazırlanır.

Dekor için sahnelenecek oyuna, oyunun türüne, sunuş biçimine göre en uygun olan malzemeler seçilir. Stil ve fikrin en iyi şekilde anlatılması malzeme seçiminin çok önemli bir hale getirir. Fikir, form ve stille güçlendirilmiş panolar ve kostümler birde uygun düşen malzeme ile yapılırsa görsel anlatım istenilen düzeye varabilir. Bu arada yanlış seçilmiş malzeme anlatıma bir katkıda bulunamadığı gibi aksine pek çok şeyde götürebilir. Sahnede kullanılan malzeme de geleneksel ve modern olmak üzere iki türdür. Geleneksel malzeme, genelde her zaman pano yapımlarında kullanılan ağaç ve bezdir. Ağaçtan kesilen kadronlardan oluşturulan konstrüksiyonlar bezle kaplanarak dekor panolarını oluştururlar. Bazen de gereken yerlerde kontraplak, duralit, sunta ve benzeri malzeme kullanılır. Bunlardan başka metallerde dekor işlerinde çok kullanılır. Demir çubuklar, borular, değişik metal profiller bunlardan bazılarıdır (Urulu, 1995).

Modern malzemelere ise çeşitli plastikler, fiberglas, plexyglas, poliviretan ve polyesterli malzemeler örnek olarak verilebilir. Modern malzeme genellikle daha pahalı olduğundan ancak geleneksel malzemenin cevap veremeyeceği durumlarda kullanılır.

Dekor üzerinde kullanılan doğal ışık, ateşi, yıldırımı, şimşegi, havayı, gökyüzünü, genellikle de güneş ışığını vermek için kullanılır. İç mekân aydınlatmaları için kullanılan her türlü lamba ve abajur ışığı yapay ışıklara girer. Yapay ışık atmosfer yaratmak için kullanılır. İstenilen atmosferi yaratmak ve anlatılan fikri güçlendirmek için ışığın dikkati çekme ve etkileme gücünden azami şekilde yararlanılabilir.

Sahnenin aydınlatılması için mekân (sahne) çoğunlukla altı birime bölünür. Seyirciye yakın olan sahne önü ilk üç bölümü oluştururken, sahnenin seyirciye uzak kalan sahnenin arka bölümü diğer üç bölümü meydana getirir. Sıralama ise sahne önünden ve oyuncunun solundan

başlayarak yapılır. Bu sahne bölünmesinin sahneleme sırasında hangi birimlerin aydınlatılacağı, renk dağılımı, ton farklılıkları ve bölüm aydınlatmasındaki süre farklılıklarının kolayca saptanmasına yardımcı olacaktır (Nutku, 2002).

Sahne yukarısı, genellikle portal gerisindeki dizi ışıklar ve çeşitli kuvvetteki projektörler ile (ışıldaklar) aydınlatılır. Sahne aşağısı (önü) ise çoğunlukla salonun ikikismından ve tavanın orta kısmından projektörlerle aydınlatılır. Gölgeyi ışıktandırmanın kullanılması düşünülen bölümlerde iki ya da üç yerden (ışık yönü farklı olmak koşulu ile) dik açı verilerek yapılır. En rahat kullanımı olan ise karşıdan ve 90°lik açı ile verilen ışıktır. Farklı bir uygulama olarak ışığın sahne zeminine çapraz çizgide düşmesi isteniyorsa, en kolay şekli ile karşıdan yapılan ışıktandırma açısı 45° ye düşürülmesi yeterli olacaktır (Parker, 1985). Dış sahnelerde de konuya göre (güneş, ay, ateş vb.) ışık kaynağı, ne tarafta ise o tarafı diğerlerinden biraz daha sıcak bir renk kullanarak aydınlatmak doğru olacaktır.

Sahnede atmosferin yaratılabilmesi, renk kullanımının seyirci üzerindeki psikolojik katkısı ile gerçekleştirilebilir. Sıcak ve yumuşak tonlardan soğuk ve katı tonlara geçilmesi veya tersi, renklerin değişkenliği ile sağlanır. Ancak bu değişim yalnız tabloların değişimi ile değil, ışıktandırma renklerinin ve kostüm renklerinin de ahenkli bir biçimde değişimi ile sağlanarak, bütünü oluşturacak şekilde atmosferi yaratmalıdır (David, 1967). Sahnede renk, oyunun çeşidine ve yapısına göre ana şeklini alır. Renkle oyunun geçtiği yöre, iklim, mevsim, zaman ve en önemlisi de atmosfer yaratılır. Tasarımcı oyunun şekline göre yorumunu yapar.

#### 4. Uygulama

Buraya kadar olan bölümlerde sahne ve oyun açısından incelenen konular, bundan sonra birleşirler. Çünkü her iki bölümde sorunlar çözülerek, tasarımlar tamamlanmıştır. Artık 3.boyuta yani uygulamaya geçmek için engel kalmamıştır. Çizimler ve detaylar, uygun realizasyon atölyelerine girmeye başlamıştır. Bu aşamaya kadar tek başına çalışan tasarımcı, artık tam bir ekip çalışması yapacaktır. Bu ekip, işin çapına ve sahne olanaklarının varlığına göre değişecektir. Bu aşamada dekorda kullanılacak malzemeye göre çalışacak atölyelere dekorların çizimleri verilir. Her atölye için ayrı ayrı dekor çizimi yapılır. Bu çizimler marangozhane, demirhane, boyahane, aksesuar ve butafor resimleri olarak sıralanabilir:

Dekorların planları, kesitleri, renkli renksiz eskizleri, atölye iş resimleri ve fiyat analizleri gibi bilgiler de proje bilgileri içindedir. Sahne için yükseklik, genişlik, derinlik, dekorlar için en,boy, kalınlık kontrolleri bu çizimler sayesinde yapılır. Sahne üzerindeki dekor parçaları ve panoların üstten görüşle yerlerini gösteren ölçekli çizimlere plan denir. Oyun kaç değişik tablodan oluşuyorsa o kadar plan çizilir. Rahat kontrol için sahnenin büyüklüğüne göre baz ölçekler tespit edilmiştir. Gerçek ölçümlerinden oranlı olarak küçültülen bu ölçüler 1/100, 1/75, 1/50, 1/33, 1/20'dir. Kararlaştırılan ölçekte çizilen panolarda, panoların eninin boyunun ne kadar olduğu, sahne ağzından, yanlardan ve geriden ne kadar uzaklıkta bulundukları, oyuncuların sahnedeki hareketleri rahatlıkla görülebilir. Bu çizimde dekorların yükseklikleri ve sofıto firizlerinin durumu kontrol edilir. Planda bu düzeltmeler yapılırken en ön sıranın, en sağ ve en sol koltuğu ile en arka sıranın en sağ ve en sol koltukları esas alınır. Bu dört koltuğun görme problemlerinin halledilmesi bütün salon için görme problemlerinin halledilmesi demektir.

Sahne üzerindeki dekor parçaları ve panoların yandan görünüşte nasıl yerleştiğini gösteren ölçekli çizimler de kesitlerdir. Kesitte önemli olan ön sıradaki koltuklar ile arka sıradaki koltuklardır. Ön sıra sahneye en yakın koltuklardan oluştuğu için, sahne tavan derinliği (sofito) en fazla bu koltuklardan görülür. Dekor boylarının ve friz perdelerinin istenmeyen bu sofito görüntülerini kapatacak biçimde ayarlanması gerekir. En arka sıra giderek yükselen şekilde ise, dekor boylarının yüksekliğini en az görür. Böylece görülmesi gereken en önemli dekor parçalarının en arka koltuğun görüş açısının üzerine çıkmaması gerekir. Orta sıralar ise güzel bir görüntünün kontrol edileceği sıralardır.

Oyunun renkli ve siyah beyaz çekilmiş taslak ve eskizlerine de resim, sahneye göre ölçekli ve kaideli olarak çizilenlerine ise perspektif resim denir. Bu resimler dekor olgularının en önemli parçalarıdır. Bütün kararlar ve ışığın konumu bu resimlere göre verilir. Resim salonlarında dekorlar bu resimler doğrultusunda boyanır. Dekor tasarımcısı tasarım sürecini tamamladıktan sonra dekor için 3 boyutlu çalışmalara geçer. Bu çalışmalar özellikle uygulamaya geçilmeden önce yapılan ve ölçekli olan son çalışmalardır. Tasarımcı bu çalışmaları ile ölçekli olarak 3. boyutta dekorlarını kontrol edebilir ve gerekli düzeltmeleri yapar. 3. Boyut çalışmaları perspektif, maket ve detay uygulamaları şeklinde olur. Perspektif seyirci gözüyle sahnenin görülen resmidir. Sahne boşluğunda oluşturulacak bir dekorun, plan doğrultusunda ve belli bir ölçekte çizilmiş resmine perspektif denir. Geliştirilen eskizler en sonunda fonksiyonelleştirilip, ölçülendirilip belli bir göz seviyesinden görüldüğü şekliyle ölçekli olarak plan paralelinde perspektife dönüştürülürler. Perspektif çizilirken formlar belli kaidelerle plandan taşınır. Böylece görüntüler oluşur. Bu görüntüler tasarımcının istediği şekle gelinceye kadar plandaki durumlarda da değişiklik yapılır. Yani plan da perspektif doğrultusunda etkilenir ve değiştirilir. Böylece istenen sonuç alınana kadar plan ve perspektifin karşılıklı etkileşimleri sürer. Perspektif de plan ve kesit gibi belli ölçeklerde çizilir. Bu ölçekler genellikle 1/100, 1/75, 1/50, 1/33, 1/20 olarak uygulanır. İki boyutlu kağıt üzerinde 3. Boyutun kontrolünden sonra gerçek üç boyutlu bir çalışma olan maket çalışması yapılır. Dekor panolarının sahnedeki gerçek boyutlarının 1/20, 1/33, 1/50 gibi oranlarda küçültülmüş modellerin oluşturduğu kurgulara maket denir. Dekor parçalarının maketleri, sahnedeki gerçek boyutlarının belirli oranlarda küçültülmüş modelleri daha önce hazırlanmış maket kutuları içine yerleştirilir. Burada önemli olan ölçüler, sahne açıklığı, sahne yüksekliği ve sahne derinliğidir. Bilinen bu üç ölçü ile yapılan kutular, maket kutusunu oluşturur. Bu hacim içerisinde dekorlar sanki sahnedeymiş gibi görülebilirler. Maket, dekorları oluşturmada önceki yapılan son çalışmadır. Bu bakımdan çok önemlidir. Panoların duruşları, boyutları, insan boyutu ile ilişkileri, estetik görünüşleri, kompozisyonları ve ışığı, son olarak kesin şekliyle makette kontrol edilip düzeltilir. Çalışılan ölçekte, ışık modelleri dahi yapılan maket, sanki bitmiş bir dekor gibidir. Dekorların tamamı yapılmadan önce gerçekleştirilen detay uygulamaları ise dekorun önemli parçalarının detaylarının gerçekleştirilmesidir. Dekor çizimleri, proje bilgileri ve 3. boyut çalışmaları sırası ile tamamlandıktan sonra, son detaylar da tamamlanıp, sahne dekoru, oyuna hazır hale getirilir.

### **Sonuç ve Öneriler**

Sonuç olarak “sahne tasarımı”, sahne değerlerine göre tasarımcının yaratıcılığı ölçüsünde planlanmaktadır. Tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan dekor tasarım ve uygulama

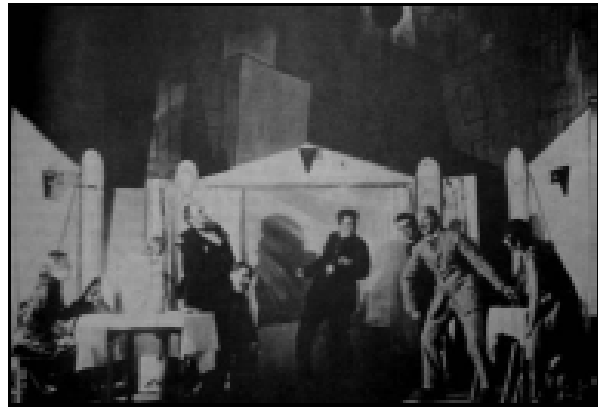
yöntemlerini ortaya koyabilmek için, diğer sahne sanatlarında kullanılan yöntemler dikkatle incelenmelidir. Dekorlar, sahnenin kullanım alanını daraltmayacak şekilde tasarlanır.

Sahne tasarımı, sahne modellerine göre düşünülür. Tek yönlü sahnelerde, bütün dekor stillerinin kullanımı mümkündür. Üç yönlü sahnelerde fon perdesi ve projeksiyon sahne dekor stillerinin kullanımı daha uygundur. Ayrıca sahne yanlarında kulis panolarından yararlanılır. Çok yönlü sahnelerde, dekor kullanımı, sadece zemin açısından düşünülerek tasarlanır. Otantik bir sunuş şeklinde, realize dekor stiline kullanılması daha uygundur. Düzenlemeli sunuş şekillerinde, dekor stillerinin hemen hepsinden uygun ölçülerde yararlanılabilir. Var olan sahne tasarımlarından yararlanarak, tiyatro oyunları adına ayrı bir stil de yaratılabilir. Bu, tasarımcının yaratıcılığı ile doğru orantılıdır.

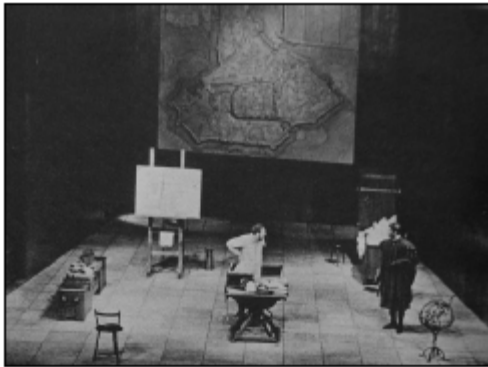
### Sahne Tasarımı Örnekleri:



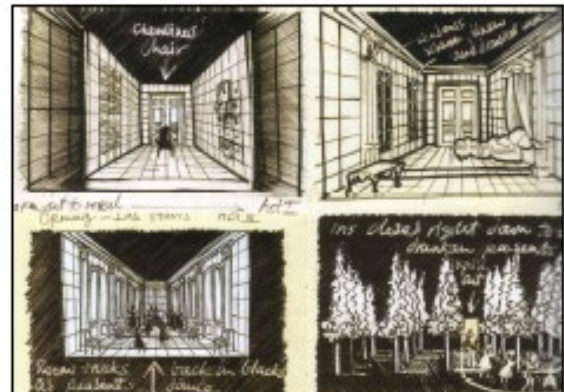
Brecht'in "Gece Çalan Trampetler" oyunu için sahne tasarımı, Sahne Tasarımcısı: Ludwig Sievert, 1923 [Richard, 1984]



Brecht'in "Gece Çalan Trampetler" oyunu sahnesi, Sahne Tasarımcısı: Otto Reigbert, Münih, 1922 [Richard, 1984]



Bertold Brecht'in "Galile'nin Yaşamı" adlı oyunundan bir sahne, Sahne Tasarımcısı: Caspar Neher, Berliner Ensemble [Brecht, 1986]



"Figaro'nun Düşünü" eskizleri, Sahne Tasarımcısı: Maria Björnson, İsviçre, 1989 [Davis, 2001]





“Cadı Kazanı” adlı oyundan bir sahne, Sahne Tasarımı:Güven Öktem,  
Yönetmen:Bozkurt Kuruç, Ankara Devlet Tiyatrosu, 2007  
[<https://www.dtg.gov.tr/>]



“Çayhane” oyunu İstanbul Devlet Tiyatrosu Tasarımcı: ALİ CEM KÖROĞLU  
Afife Tiyatro Ödülleri: En Başarılı Sahne Tasarımı



Güldestan, Modern Dans, Dekor Tasarımı Işın Mumcu  
Güldestan’daki sahne tasarımı, Kanada’da düzenlenen ‘Dünya Sahne Tasarımı Sergisi’nde  
sergilenmeye değer bulundu.



## KAYNAKLAR

- Aksel, Erdogan(1988), “Tiyatro Tasarımının İç Yapısı, Tasarımcının Ödevleri”, *Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası*, İstanbul.
- Aksel, Erdoğan. (1989a). *Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*, İstanbul: Türk Güzel Sanatlar Vakfı.
- Aybar, S. (2002) , “Sahne Tasarımına Göstergebilimsel Yaklaşım ve Bir Uygulama”,cilt1, Yüksek Lisans Tezi, *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Ankara.
- Balesco, David. [Çev. S.Taşer], (1967). “Atmosfer Yaratma”, *Sahneye Koyma Sanatı*, Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Benjamin, W. (1984), “Brecht’i Anlamak”, çev. Haluk Barıscan-Aydın İsisag, *Metis Yayınları*, İstanbul.
- Brockett Oscar G. (2000), *Tiyatro Tarihi*, Dost Kitabevi Yayınları/ Gösterim Sanatları Dizisi, İstanbul
- Crary, J. (2004), “Gözlemcinin Teknikleri: Ondokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine”, çev.Elif Daldeniz, *Metis Yayınları*, İstanbul.
- Çamurdan, E. 1996), “Çağdas Tiyatro ve Dramaturgi”, *MitosBOYUT Yayınları*, İstanbul.
- Demirsipahi, Cemil. (1975). *Türk Halk Oyunları*, Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Fuat, M. (1984), “Tiyatro Tarihi”, *Varlık Yayınları*, İstanbul.
- Nutku, Özdemir. (1989:2002). *Sahne Bilgisi*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Ötken, Nihal. (1996). *Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor-Kostüm Tasarım ve Uygulama Yöntemi Üzerine Bir Çalışma*, Yüksek Lisans tezi, İstanbul: İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özkönü, Nurettin. (1995). *Karşılıklı Görüşme*, İstanbul Devlet Tiyatrosu Sahne Teknik Müdürü.
- Tansel, Burak. (1995). *Karşılıklı Görüşme*, M.S.Ü. Sahne ve Görüntü Sanatları Anabilim Dalı Dekor -Kostüm Bölümü Öğretim Görevlisi.
- Urulu, Gökhan. (1995). *Karşılıklı Görüşme*, İstanbul Devlet Opera ve Balesi Sahne Uzmanı.
- Internet: Devlet Tiyatroları, Aysan, E., “Varsayılan Ada:Türkiye’de Brecht Tiyatrosu”, <http://www.devtiyatro.gov.tr/web/index.htm>, (2006)
- Internet: “Bertold Brecht ve Epik Tiyatro”, <http://tiyatro.ege.edu.tr/Seminerler/Brecht%20ve%20Epik%20Tiyatro.doc>, (2006)
- Internet: Devlet Tiyatroları, “Cadı Kazanı”, <https://www.dtgm.gov.tr/eser/eser1348.asp>, (2007)
- Internet: Arizona State University, “Shakespeare Globe Tiyatrosu”, <http://www.public.asu.edu/~vdickson/TheGlobeWeb.jpg>, (2007)