

SAHNE TASARIMININ BİR DERS OLARAK KURGUSU

THE CONSTRUCTION OF STAGE DESIGN AS A COURSE

Serdar YILMAZ¹

Özet

Perspektifin bulunuşu ile nesneler uzama doğal algılarımıza benzer bir biçimde yerleştirilebilmiştir (Büker, 1996). Resim, tiyatro, edebiyat, fotoğraf ve sinema gibi sanatların çoğu hem varolan mekânı ve mimariyi kullanırken, bir yandan da tasarladığı kurgusal mekânı yaratmaya ve anlatmaya çalışmıştır. Roman, müzik, şiir ya da resim mekândan bağımsız düşünülebilirken, film ve fotoğraf düşünülemez. Mekânın yaratılması, tasarlanması sinemada ve diğer sanat dallarında bir araçken, mimaride ana unsurdur. Bu özellik sinemasal mekânı, mimari mekândan ayıran önemli farklılıklardan biridir.

Sahne Tasarımı; sinema, tiyatro, dans, opera, mimarlık, iç mimarlık, resim, heykel, ses, müzik gibi pek çok sanat disiplini içine alan, fikirlerin gelişerek metinlerin, senaryonun yazılmasından, sahnenin dekor olarak realizasyonuna kadar bir süreci kapsayan farklı yaratımların bütünüdür.

Sahne Tasarımı'nda görev alan tüm kişilerin görev tanımları, sahne tasarımının tasarım ilkeleri kılavuzluğunda geçirilen süreçleri, bu süreçlerde başvuru alan metin, senaryo hazırlama, bu metne uygun konsept, eskiz, plan gibi mimari çizimler, renk kartelaların, moodboardların hazırlanması, ışık, renk tasarımı v.b. gibi teori ve uygulamaların iç içe geçtiği "Sahne Tasarımı" dersinin kurgulanması bu araştırmanın örneklemi ve evrenini oluşturmaktadır.

Sahne Tasarımı dersinin uygulanmasını verdiğim atölyelerden, hafta hafta derslerde fikirden realizasyona tasarımın nasıl geliştiğini sinema, tiyatro, dans sahnelerinden örneklerle akademik ve sektörel bilgi ve deneyim paylaşılması hedeflenmiştir. Sahne Tasarımının son yirmi yılına mercek tutan bu çalışmada sinema ve tiyatro başta olmak üzere farklı sanat disiplinlerini ve formlarını mekân, kurgu, tasarım ve gerçeklik perspektifinden incelerken, sahne tasarımını incelemeyi, ikinci olarak ise bu süreç içerisindeki dönüşümleri eserler, sanatçılar ve farklı sanatçı grupları arasındaki ilişkilere değinerek irdelenecektir.

Türkiye'de, Sahne Tasarımı yapan yapımcısının, sanat yönetmeninin Sinema ve Tiyatro sanatının içindeki anlamını, işlevini ve önemini tartışmanın gerekliliği bu araştırmanın temel gereksinimi oluşturmaktadır. Cevaplarını aradığım diğer sorular ise; sahne ve yapımcısının Dünya Sinema Tarihi'ndeki gelişimi nasıl gerçekleşti? Türk Sineması'nda ve Tiyatro, Dans gösterilerinde sahne tasarımı ve yapımcısı iş olarak ve iş tanımı olarak uygulanabiliyor mu? Türkiye'de Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakülteleri'nde sahne tasarımı, yapımcısı ve sanat yönetmenliği üzerine verilen bir eğitim farklı sanat disiplinleriyle teori ve uygulama açısından eklemlenebiliyor mu?

Anahtar sözcükler: Sahne Tasarımı, Yapımcısı, Tasarım İlkeleri, Sinema, Tiyatro, Tasarım

¹ Doç. Dr., Batman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, serdar.yilmaz@batman.edu.tr

Abstract

Following the discovery of perspective, it became possible to place objects into the visual space in a way resembling our perception. Arts such as painting, theatre, literature, photography and cinema create and narrate a constructed/ fictional space while utilizing the present space and architecture. While it is possible to think of novels, music, poetry or painting independently of space, the same thing do not apply to photography and cinema. It is instrumental to create and design space in cinema and other branches of art, however space is the major element in architecture. This feature is the major difference that demarcates the cinematic space from the architectural space.

Stage design embraces many art disciplines such as stage design, cinema, theater, dancing, opera, architecture and interior architecture, painting, sculpting, music and sound. The stage design is the sum of whole assortment of creative works comprising generation of ideas then the text, the writing up of script and realization of scene as a setting. This presentation first of all evaluates the job description of all who take part in stage design and processes guided by design principles. Secondly, the construction of “Stage Design” as an undergraduate course, which aims to handle both theoretical and applied dimensions such as concept-creation, architectural drawings like sketching, design drawings, preparation of color pantone and mood-boards, color and lighting design, will constitute the core of this proposed presentation.

My presentation’s fundamental problem is about how to construct a “stage design as a course” and it compiles references to courses that I taught in different faculties of fine arts and design as well as workshops that I organized in various film festivals. Organized as weekly classes, the design issue was handled from beginning to end in my courses; the evolution of ideas into realization has been exemplified through solid references to movies, theatre and dance performances in a way academic knowledge and industrial (field) experience would be put in relation. This presentation also highlights the stage design in the last 20 years both in the world and Turkey by examining various art disciplines and forms, primarily cinema and theatre from the perspective of use and construction of space, design and reality. While doing so, chiefly stage construction, secondly the transformation of its principles will be analyzed with respect to the relationships among different of works of art, artists and various groups of artist.

One of the main arguments of this paper is to open up a debate about the meaning, function and significance of production designer and art director for cinema and theatre, major popular performance arts. The evolution of stage and production design in history of cinema; the position of stage design and production design as job positions and whether there are job definitions applied for these two positions in Turkey; the current problems of stage design, production design and art directing education in inter-disciplinary context in Fine Arts and Design Faculties are also among the problem areas that my presentation will try to address.

Keywords: Stage design, Production Design, Design Principles, Cinema, Theatre, Interior Architecture and Design, Cinematic Space

Giriş

Sanat tarihi boyunca pek çok sanat akımı belli bir zamana ve mekâna ait olarak kendi sınırlarını, teorisini, düşünce tarzını ortaya koymuştur. Bütün sanat eserlerinde gösterilen imgeler; ressamın, fotoğrafçının, yönetmenin kendi bakış açısını, görme biçimini yansıtır. John Berger'e göre; "Bir imge, yeniden yaratılmış, ya da yeniden üretilmiş görünümdür."² Sanatçıların yaşadıkları dönemdeki dış gerçeklikleri olan coğrafya, toplum, aile, yaşantıları v.b. ile iç gerçeklikleri olan duyguları, sezgileri, hayalleri v.b. sanatçının kendi gerçekliğini oluşturur. Sanatçının bakış açısı, politik duruşu yaşadığı dönemdeki siyasal, ekonomik ve sosyal değişimlerden doğal olarak etkilenir. Sanatçı kendisini içinde yaşadığı zaman, mekân ile tasarladığı, yarattığı, kurguladığı, dönüştürdüğü mekân arasında bulur.

Sahne olarak tasarlanmış mekân, filmin, tiyatro oyununun, bale gösterisinin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirler. Diğer sanatların ötesinde, sinema filmlerinde mekân, gerçek hayatta olduğu gibi zamanın içinde de değişiklik göstererek algılanır ve zaman-mekân birlikteliği ile mekânın dördüncü boyutu yakalanmış olur. André Malraux sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak tanımlamıştır. Sinemayı resimden ayıran en büyük özellik, ışın içine zaman boyutunun katılmış olmasıdır (Bazin, 2000:20).³ Plastik sanatlarda tarihsel süreçte biçimsel sorunlar çözülsede, 20. yüzyılın başından itibaren çözülemeyen hayatın akışını betimleyen, gerçekliğin en önemli temsilcisi olan devinim, sinema disiplini ve film teknikleri ile çözülebilmektedir.

Mekân; sinemada, tiyatrodaki, balede senaryo, müzik, ses, hareket, ışık, gölge ve oyuncular gibi kaçınılmaz elemanlardan biridir. Mimari mekân; görme, duyma, koklama, dokunma ve hatta tatma olmak üzere beş duyuya hitap etmektedir. Kamera bu duyuların yalnızca ikisi olan görüntüleri ve sesleri kaydedebilmektedir.

Filmin çekim aşamasında kullanılan kadraj, ışık ve çekim ölçeği gibi pek çok karar ve tercih ile zaten filme dair mekânın sınırları belirlenmiş olmaktadır. Pallasma'nın da belirttiği gibi, her olay kendi özel anlamını, yaşadığı günün zamanına, mekânına, havaya, ortamdaki seslere göre içinde farklı anlamlar barındırmaktadır. Senaryonun realizasyonu olan çekimler ve sonuçta ortaya çıkan film, mimari mekândan, yerden ve zamandan ayrılamaz. Pallasma, bu yüzden her yönetmenin senaryoya özgün bir mekân yaratmak zorunda olduğunu ve bunun bazen hiç deneyimlenmemiş bir mekân olabildiğini belirtmektedir.

1. Sahne tasarımında yapım ve tasarım süreçleri

Tasarım; en genel sözlük tanımı olarak bir tasarlama eylemi sonucunda beliren ve asıl yapının gerçekleşmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket v.s. gibi ürünlerin tümüdür. Tasarlama eylemi sanatsal bir eylem, eser, ürün ortaya koymak için yapılan bütün süreci kapsar.⁴ Bu süreci; problem belirleme, problem çözme, yaratma, karar verme, yöntem, organizasyon ve teknikleri oluşturmaktadır

² John Berger, *Görme Biçimleri*, Metis Yayınları, İstanbul 1986, s.10

³ Bazin, 2000:20

⁴ Sözen, Metin, Tanyeli, Uğur., "Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü", s:231, Remzi Kitabevi,

Sahne tasarımının yapım süreçlerini; senaryo, metin yazımı, tasarım süreci (çekim, sahne öncesi ön-hazırlık süreci), çekim, sahneleme aşaması, kurgu, post-produksiyon, gösterim, sahneleme, performans aşaması oluşturmaktadır. Bir sahne tasarımında, filmde; senaryo (metinsel altyapı), mekân tasarımı, dekor, kostüm, kameranın kullanımı, ışık tasarımı (görsel altyapı), ses&müzik tasarımı (işitsel altyapı) gibi pek çok sanat disiplini toplayarak, sentez yaparak yeni bir görsel dil, dünya kurgulanır.

Bu bildiriye başlık niteliği taşıyan Sahne Tasarımı Dersi'nde gerçek bir sahne tasarımının tüm süreçleri göz önünde tutularak ders tasarlanıp uygulanmıştır. İlk tasarlanma süreci olan senaryoda, filmin, gösterinin hikâyesi, diyaloglar, mekân tasvirleri, çekim saatleri (gün, akşamüstü, gece v.b.) ve çekim mekânları yer alır.

Filmde, tiyatro ve balede geçen sahnenin ikinci tasarlanma süreci sahne öncesi ön-hazırlıktır. Bu süreçte senaryoda geçen iç ve dış mekânlar tasarlanır. Filmde geçen önemli sahnelerin storyboardları çizilir. Bazen bu çizimler bizim için bu sahneyi ne büyüklükte tasarlamamız gerektiğini gösterir. Tavan görülüyor mu, bu sahnede kullanılan objektifler neler, sahnede kamera hareketi var mı, sahnenin karşı açısı var mı gibi sorular storyboard çizimlerinde çözümlenmiş olur. Bazı durumlarda storyboard çizimleri yerine fotoboardlarda hazırlanmaktadır. Bu çalışmalarda da her sahnenin kaç farklı objektifle ve ne ölçekler kullanarak çekileceği çekilen fotoğraflarla gösterilir. Hikayenin geçeceği mekânı nasıl göreceğimiz, ölçeğimizin, açılarımızın bu sahneyi nasıl görsel olarak hayal kurduğumuzu storyboardlarla anlatırız.ve filmin renk skalası hazırlanır. Bu süreç filmin, gösterinin görsel altyapısını oluşturan mekân, aksesuar, kostüm, ışık tasarımını, kamera devriminin kurgulandığı, yaratıldığı süreçtir. Filmin iç mekân tasarımı, kamera açısına göre çizimler (iki boyutlu, üç boyutlu), mobilya tasarımı bu süreçte hazırlanır. Bir filmde, gösteride mekân tasarımında en önemli aşama tasarım aşamasıdır. Yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ve yönetmen iki boyutlu ve üç boyutlu taslaklar, maketler üzerinden karar verirler. Farklı renk, model alternatifleriyle mood boardlar hazırlanır. Bu ön çalışma iç mekân uygulamasına geçilmeden önce yapılır. Uygulama yapılacak tasarımlar netleştikten sonra bütçe, hazırlık-çekim takvimi netleşir.

Ön hazırlık dönemi aslında bütün sanat ekibinde yaratıcılığın en yoğun olduğu dönemdir. Filmin geçeceği iç mekânlar ön-hazırlıkta yapılan ve yönetmenle üzerinde netleşilen tasarımlar olmadan uygulanmaya geçildiğinde hem çok istenmeyen dekor uygulaması çıkabilir. Bu da hem zaman, emek ve para kaybına yol açabilecektir.

Temel Tasarım Öğeleri, Görsel Algı Teorileri

Bütün sanat disiplinlerinde kompozisyonu oluşturan öğeler büyük benzerlikler göstermektedir. Bir tasarımda kompozisyonu oluşturan tasarım öğeleri (bileşenleri) Çizgi, Mekân, Biçim-Form-Zemin,Yön, Ölçü, Aralık, Renk,Doku (tekstür), Hareket, Strüktür, Perspektif, Işık-Gölge (leke) dir.

Tasarım ilkeleri; bütün görsel sanat ve tasarım dallarında, tasarım öğelerinin, elemanlarının, görsel bilginin sistem içinde organizasyonuna ve uygulanmasına olanak tanımaktadır. Tasarım ilkeleri, bir düşüncenin görselleştirilmesinde rol oynayan sözcüklerin, imgelerin, şekillerin düzenlenmesine yardımcı olurken, aynı zamanda tasarımcının etkili tasarımlar yaratması için de yol göstericidir. Bu rehberler hem sahne tasarımı, grafik tasarım, tekstil tasarımı, endüstriyel tasarım gibi uygulamalı sanat ve tasarım dallarında, hem de resim, heykel, baskı resim gibi plastik sanatlarda etkin rol oynar.

Bütün sanat disiplinlerinde iyi bir tasarımın ilkeleri olarak; denge, oran-orantı ve görsel hiyerarşi, devamlılık, bütünlük, yakınlık, figure-fon ilişkisi, ortak yazgı, benzeşme-ayrılma, kapalılık, egemenlik-vurgu ve odak noktası, harmoni sayılabilir. Tasarımlarda istenen etkiye göre bazen bütün ilkelerin tamamı kullanılabilirken, bazen bir veya ikisinin daha etkin olduğu görülebilmektedir.

Bildirişim kuramına göre, gerçek bir sanat yapıtı insanın-seyircinin-alıcının algılama kapasitesini sürekli aşan bir öz ve biçim zenginliği potansiyelini içinde taşır. Etkili bir sanat yapıtında, tasarımda alıcıyı, izleyiciyi olumlu yönde değiştiren ve ondaki değiştirme içgüdüsünü harekete geçiren, olumlama işlevi bulunmalıdır. A. Moles'e göre alıcıya ulaşan mesaj, kesin bir nitelik taşıyorsa, alıcı bu kesinlik taşıyan, beklenen davranış değişikliğini göstermez. Bir sanat yapıtının, tasarımın izleyicide bu etkiyi yaratabilmesi için özgün bir fikri, düşünceyi görselleştirirken, izleyicinin dikkatini çalışmaya çekebilen, süprizler barındıran, kolay tüketilemeyen, fark yaratabilen v.b. özellikler barındırması önem taşımaktadır.

Gestalt teorisi, insan beyninin görsel uyarıları ve elemanları nasıl gruplara ayırdığını ya da bütünün birleşiminin belirli ilkelerle nasıl düzenlendiğini incelemektedir. Bütünlüğü olan bir eser, parçaların toplamından öte bir anlam taşır. Bir melodi, bir film, heykel, bir bina onu oluşturan parçaların toplamından öte bir anlam taşır ve bir parça dahi çıksa ya da yeri değişse bütünün anlamı değişir. Gestalt psikolojisine göre sanat eseri, tasarım; görsel ve psikolojik deneyim olarak algılanır, bu algılama kişilik, uyarılma, düşünce, birikim ve belleğe dayanır.

Sahne ve Dekor Tasarımının Gelişimi

Tüm sanat dallarının birbiri ile ilişkili olduğu gerçeğiyle birlikte, oluşturdukları akımların da birbirini tetiklediği görülmektedir. Örneğin sinemanın giderek önem kazandığı ve güçlendiği dönemler, ekspresyonizm (dışavurumculuk) ve modernizm akımlarıyla çakışmaktadır. Mimarlık ve sinema etkileşiminin bağlarının bu dönemde kuvvetlendiği görülmektedir. “Doktor Caligari’nin Muayenehanesi” filmi (Resim 1) sinemada ekspresyonizmin ilk örneğidir. Kurduğu sahne ve dekor tasarımında ekspresyonizm resim, tiyatro ve mimari formlarından etkilenmiştir. Caligari, korku atmosferinin oluşturulduğu sinema tarihinde ilk sahne tasarımını uygulayan yönetmen olmuştur. Yine benzer biçimde, tiyatro oyununun sahnesini andıran dekor yalnızca olaylara fon olmaktan çıkmış, olayın önemli bir parçası haline gelmiştir [Gilles, 1986]. Sahne Tasarımı eğitiminde perspektif konusunda dikey perspektifi örneklerdirken, “Doktor Caligari’nin Muayenehanesi” tiyatro oyununun dekor tasarımları örnekendirilebilir.

Georges Melies’in yönetmenliğini yaptığı “Aya Seyahat” filmine de “Doktor Caligari’nin Muayenehanesi” gibi filmlerin mekân tasarımında tiyatro dekorunu anımsatan, çok etkileyici tasarım ve uygulamaları dikkati çeker. Sinema, yeni bir ifade biçimi olarak resimden, tiyatrodan bağımsız bir sanat formu olarak gelişmeye başladığı bu süreçte, yapıt tasarımının en önemli aşamalarından olan iç mekan tasarımı filmlere ayrılan bütçeyle doğru orantılı olarak gelişmiştir. 1927 yılında Fritz Lang’ın yönetmenliğini yaptığı “Metropolis” filmi (Resim 2) çok büyük platoların içerisinde iç mekanın kurulduğu, devasa boyutlarda matte painting (arka plan resimler) uygulamalarıyla, ışık, aksesuar ve kostüm tasarımıyla çok etkileyici bir iç mekan tasarımı örneğidir.



Resim 1: Robert Weine, “Doktor Kaligari’nin Muayenehanesi” (The Cabinet of The Dr. Caligari), 1919 Resim 2: Fritz Lang, Metropolis, 1927

Boltanski’nin Resim 3’deki enstalasyonunda ışık ve gölgenin mekân içindeki ilişkisi, mekânın dönüştürülmesinde ne kadar etkin kompozisyon öğeleri olduğu görülmektedir. Resim 4’de David Hayne’nin filminden alınan sahnede iç mekânda karakterler ve mekân, ışık ve renk tasarımıyla ne kadar uyum içinde tasarlanabileceği görülmektedir. Sarı ve mor kontrast renkleriyle tasarlanan iç mekânda renk başta olmak üzere ışık, gölge, doku, perspektif, hareket öğeleri tasarımda ustaca kullanılmıştır. Bu sahne tasarımında mekân ve karakterler (oyuncular) iç içe girerek farklı bir dünya tasarlanmıştır.



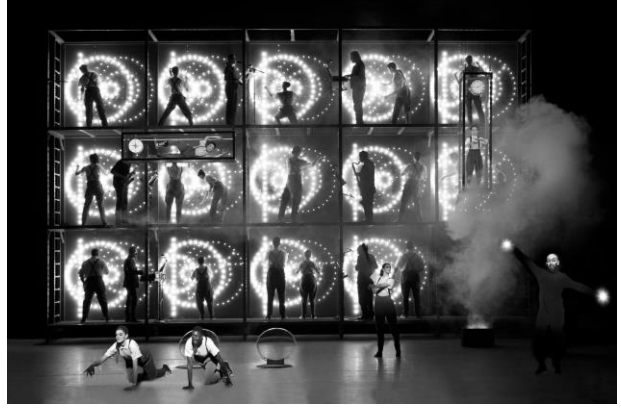
Resim 3: Christian Boltanski, “Theatre d’ombres, 1985
Resim 4: David Hayne

Resim 5’te Paladyanov’un Sayat Nova filminden alınan bu karede, tasarlanan sahnede mekân, perspektif, doku, hareket, ışık-gölge öğelerinden yararlanılmıştır. Tasarım ilkelerinden denge ilkesi sahnenin anlam boyutunu güçlendirmek için kullanılmıştır. Robert Wilson’un Resim 6’daki dans gösterisi için hazırlanan sahne tasarımında sanat ve teknolojinin günümüzde sahne tasarımlarında ne kadar etkili olduğu konusunda örnek teşkil etmektedir. Bu sahne tasarımında dansçıların üzerine çıktıkları ve hareket edebildikleri platform metal konstrüksiyondan oluşmaktadır. Dansçıların ellerinde tuttıkları ışıklı objelerle yaptıkları hareketler hem ritm oluşturmakta hem sürekli değişen

bir sahne tasarımı yaratmaktadır. Performans sanatında ve happeninglerde uygulanan, ana bir kurgunun üzerine yapılan doğaçlama tekniği bu gösterinin içeriğini oluştururken sahne tasarımında etkili olmuştur. Işık-gölge ve hareket en önemli tasarım öğelerindendir.



Resim 5: Sergei Paladyanov, Sayad Nova, Einstein on the beach, 1976



Resim 6: Robert Wilson,

Sahne ve Dekor Tasarımında çalışan kişilerin görev tanımları

Sahne ve Dekor Tasarımı; senaryonun, konseptin gerçekleştirilmesi ve hedeflediği etkiyi yaratmasına ilişkin yapılan görsel tasarım ve uygulama etkinliğinin toplamıdır. Sahne ve Dekor tasarımcısı ise bir sahnenin görsel tasarım etkinliğinin filmin tüm süreçleri boyunca yönetmenle birlikte gerçekleştiren kişi veya kişilerdir.

Sahne ve Dekor tasarımcısının sorumlulukları; filmin, tiyatro oyununun, balenin hakim renk ve biçimlerini belirlemek, genel ışık tonunu belirlemek, mekânları seçmek ve tasarlamak, aksesuar, kostüm, saç ve makyaj konseptlerini belirlemek, nihai olarak senaryonun gerektirdiği tüm görselleri belirlenen bütçe ve süre içerisinde gerçekleştirmektir.

Tasarım ekibinde görsel tasarımda görev alan diğer kişiler; sanat yönetmeni (art director), set dekorcusu (set decorator), aksesuar sorumlusu (property master), ressam (matte painter), kostüm tasarımcısı (costume designer), saç ve makyaj tasarımcısıdır (hair&make up artist).

Sahne Tasarım Dersinde Tasarım ve Uygulama Süreçleri

Sahne Tasarımı dersinde her öğrencinin kendi özgün fikirlerinin geliştirilmesi için farklı görsel ve metinsel tasarım uygulamaları yapılır. Bütün dünyadan farklı sahne tasarımcıların örnekleri incelenir, tartışma ortamında soru-cevap yöntemiyle öğrencilerin iyi örneklerle görsel hafızalarının gelişmesi ve hayallerini ve fikirlerini hayata geçirebilmesi için farklı teknik ve uygulamalar hakkında hayal güçlerinin ve realizasyonu konusunda gelişmeleri sağlanır. Öğrenciler kendi projelerinin moodboardlarını hazırlarlar. Moodboard, öğrencinin hazırlayacağı sahne tasarımının görsel dünyasına, renklerine, dokusuna, dekoruna, kostümlerine, ışığına yönelik mood çalışmalarıdır. Bazen bizim resim, fotoğraf ya da bir ayakkabı bizim tüm tasarımlarımızı görsel olarak etkileyebilir. Moodboardları hazırlarken kolaj tekniği öğrenilir ve bireysel uygulamalarla bu teknik geliştirilir.

Öğrenciler fikirlerini, senaryolarını ve bu fikirlerinin, hikayelerinin geçeceği sahnelerinin storyboardlarını çizerler. Tüm öğrenciler, hazırladıkları proje dosyasında

senaryoları, moodboardları, stroyboardları, konsept çizimleri olduğundan birbirlerinin sahne tasarımları hakkında hem bilgi sahibi olup, bir yandan da birbirlerine fikir vererek geliştirmeye de olanak tanırırlar. Bu aşama maket yapım öncesi en önemli realizasyon aşamasıdır. Bir önceki hafta yapılan moodboardlarda sahnenin görsel dünyası, renkleri, biçimi tasarlanırken pek çok örnekten ilham alınmıştı. Stroyboardlarda ise artık kendi sahnemiz, gerçek mekân olarak tasarlanmaya başlanır.

Hazırlanan moodboardların, sahnelerde yaşayan, hikayenin geçeceği mekânlardaki karakterlerin analizleri yapılır. Filmlerden, tiyatro oyunlarından, bale gösterilerinden verilen örneklerle dersin bol görsel bir altyapıyla işlenir. Sahne tasarımının mekânının, sahnenin karakterleriyle uyumlu olduğu, kendi gerçekliğiyle örtüştüğü bir dünyanın yaratıcılıkla farklı tasarımlara dönüşmesi hedeflenir.

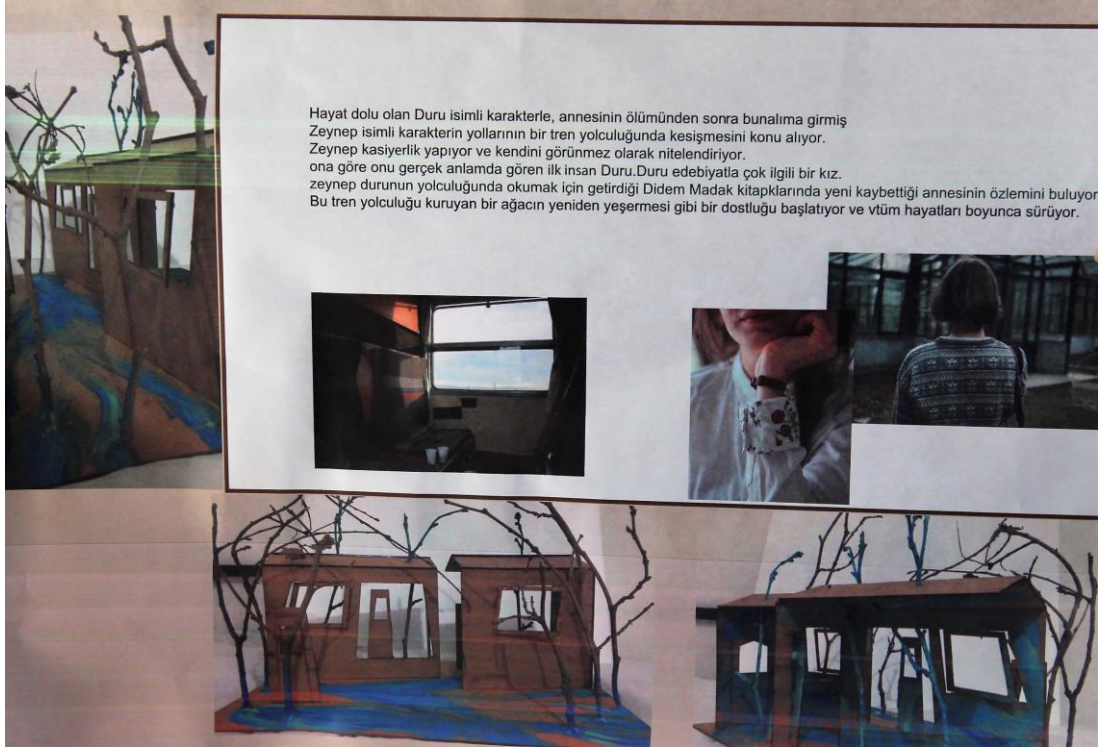
Sahne tasarımlarında hayal edilen iç ve dış mekânların ve bu tasarım mekânlardaki tüm aksesuarların ayrı ayrı tasarlanması bütün ve parça ilişkisinin konuşulması önemsenir. Yapılan uygulamalarda bütün tasarım süreçlerinin fotoğrafları çekilir. Yapılan çalışmaların tamamı ve seçiler farklı ayrıntılar ayrı ayrı fotoğraflanır. Bu fotoğrafların çıktıları hazırlanan kolajlarda kullanılır.

Sahne tasarımı için renk eskizleri uygulamalarında sahnelerinin renk kartelası hazırlanır. Renk tasarımı sahnenin dünyası, evreni içinde çok önemlidir. Kurulan dünya, renk ve ışık tasarımı olmadan düşünülemeyeceğinden sahnenin hakim renklerine, karşıt ve/veya komşu renklerden nasıl yararlanılacağına karar verilmesi ve farklı uygulamalarla fikirlerini geliştirmeleri sağlanır.

Tasarlanan sahnelerin proje dosyalarının ve maketlerinin tamamlanması

Tasarlanan sahneler gerçek mekan ölçülerinden ölçeklendirilmiş bir şekilde meketlere dönüşmeye başlar. Bu süreçte öğrenciler en az üç maket üzerinde çalışırlar, bu maketlerin son halini almaları sürekli fikirleri geliştirerek, birebir dersde ve ders dışında uygulamalarla gelişecektir. Her öğrencinin projesi birbirinden farklı olduğundan maketlerinin malzemesi ve uygulamaları da farklılıklar göstermektedir. Her maketin bir dünyası ve problemleri olduğunu düşündüğümüzde bu problemleri çözmek için sayısız çözüm yolu denemek ve yaratıcı fikirler geliştirmek dersin en önemli öğrenme çıktıları arasındadır.

Resim 7'deki çalışmada öğrenci hazırladığı sahne tasarımında tren yolu, doğal çevre, istasyon ve şehrin birbiriyle ilişkiye geçtiği bir tasarım fikir olarak başlangıç noktasını oluşturmuştu. Annesini kaybeden içine girdiği bunalımdan çıkabilmek çıktığı tren yolculuğunda başka bir karakterle kesişmesi tasarımın senaryosunu oluşturmaktadır. Değişen mevsimler kuru ağaçların tekrar yeşermesi öğrencinin fikrini görselleştirirken sıkça yararlandığı kavramlardı. Ağaç dallarının istasyon binasının konstrüksiyonuyla kaynaşması, trenin yol boyunca geçtiği nehir, gökyüzü, ağaçları bir iz gibi taşıması metaphor olarak sahnenin tasarımına eklenerek aşağıdaki sahnenin maketine dönüşmüştür.



Resim 7

Resim 8'deki çalışmada öğrenci hazırladığı sahne tasarımında iki farklı dünya yaratmıştır. Sahne Tasarımı bazen sadece senaryonun, metnin hangi bölümlerinin tasarımlarını yapacağımızı belirler. Karakterin film, tiyatro oyunu veya gösteri boyunca yaşadığı süreç, hikayenin geçtiği iç ve dış mekânlar hikayedeki önem derecesine ve ne kadar süre filmde yer aldığına göre sahne tasarımında yer alabilmektedir. Bazen bu dünya gerçek dünyamıza yaklaşabilirken, bazen gerçek üstü, fantastik, bilim kurgu bir dünya da tasarlanabilir. Bu tasarımda sol tarafta iki katlı evin görüntüsü, sağ tarafta ise renkli, ışıklı bir hayal dünyası görülmektedir. Bu sahnede öğrenci bu iki dünyanın geçişliğini sol taraftaki gerçek dünyanın arasındaki merdivenle alt kat ve üst kat katmanları yaratmanın dışında sağ taraftaki diğer dünyaya sadece alt kattan geçiş imkanı sunmuştur. Öğrenci iki farklı dünyanın gerçekliğini görsel öğelerle de güçlendirmiştir. Tasarımın sol tasarımındaki köşeli formların tersine sağ tarafta dairesel formlar, kullandığı malzemedeki kırılgeçirgenlik maket hazırlanmadan önce, tasarım sürecinde öğrencinin verdiği ve uyguladığı kararlarlandır.



Resim 8

Resim 9'deki çalışmada öğrenci hazırladığı sahne tasarımında ihanet-acı-aşk başlıkları altında topladığı üç farklı dünya yaratmıştır. Hikayesinde üniversitede öğrencilik yıllarında başlayan ilk aşkı ve en yakın dostuyla yıllar sonra evlilik töreninde kazara karşılaşmasını tasarımına aktarmıştır. Hareketli, oval bir sahne tasarımı yapan öğrenci, evlilik törenine eski sevgilisi ve en yakın arkadaşının evlilikleriyle yüzleşmesiyle mekanın bir anda karanlık bir cehenneme dönüşmesi, bir başka açıdan da yeni bir başlangıcı da barındırmasını sahne tasarımında göstermeye çalışmıştır.

Resim 10'da küçük yaşlarından itibaren okumasına izin vermeyen üvey babanın baskısıyla evden kaçan ve çok zor olmasına karşın hayatın adaletsizliğine karşın ayakta durmaya çalışan, bu düzeni hukuk okuyarak, avukatlık yaparak bir varoluş, başarı hikayesinin eskizlerini, maketini görüyoruz. Farklı formlarda, tanıdık olmadığımız bir mekan anlayışında tasarlanmış olan mahkeme dekorunun sadece bir duvarı olması, açık bir tasarım olması, tamamen doğal renklerde yapılmış olması öğrencinin kendi kurduğu geleceğini hukuk sistemi gibi şeffaf bir yapıda bütünleştirmeye çalışmıştır. Gerçek hayatta da öğrenci avukatlık yapmaktadır.



Resim 9

Resim 10

Resim 11’de hazırlanan sahne tasarımında iki üniversite öğrencisinin dersden kaçarak gittikleri bir filmde, kendilerinin oynadığı bir gerilim filminin içinde bulunmaları sahnelenmiştir. Filmde herşey yolundayken bir anda öğrencinin çalan telefonuyla izlediği film kendisinin özne olduğu üç boyutlu bir sahneye dönüşür. Hayal ve gerçek arasında gidip gelen sahne tasarımında öğrenci turuncu ve mavi karşıtlığını çok iyi kullanarak gerilim yaratabilmiştir.



Resim 11

Resim 12’de hazırlanan sahne tasarımında barış yıllarında iki yakın arkadaş olan iki dostun savaş yıllarındaki farklılaşan yollarını seçtiği metaforlar üzerinden hayal ettiği dünyayı ifade etmeye çalışmıştır.



Resim 12

Sonuç

Günümüzde ressam, tasarımcı, heykeltıraş, video sanatçısı, yönetmen gibi sınıflandırmalar yerini sanatçı kavramına bırakmaktadır. Bu sayede özgürleşebilen sanatçı düşünen, proje üreten bir fikir insanına dönüşebilecektir. Sanatçı fikirlerini hayata geçirirken en uygun disiplini, tekniği kullanarak, her aşamada kendisini, ürettiği eseri, üretim ve sergileme şeklini, kullandığı mediumu sorgulayarak, değişime ve yeniliğe açık olabilecektir. Bu yeni yapılanmada eğitim modellerine ve eğitmenlere büyük yük düşmektedir. Sahne Tasarımının bir ders olarak kurgusu bir semester süren bir ders olarak öğrencilerin disiplinlerarası sanat yaklaşımını benimseyerek bilişsel, düşünsel, davranışsal ve duyuşsal özelliklerini proje bazlı bir yaklaşımı benimsemiştir.

Ders süresince, her öğrencinin hazırladığı tek tek tüm sahne tasarımları gelişim süreçleriyle, fikirden makete gelişim aşamalarıyla gözönünde tutularak sınıfın içinde birlikte değerlendirilmiştir. Her sahne tasarımının nasıl bir gelişim gösterdiği, en güçlü ya da zayıf olduğu noktalar, tasarımların nasıl bir dünyası olduğu yapan tasarımcının sunumuyla değerlendirilir.

Sinema, Tiyatro için hazırlanan Sahne Tasarımı; resim, heykel, enstalasyon, fotoğraf, mimari, tiyatro, dans&hareket, sinema, müzik&ses gibi farklı sanat disiplinlerinden yararlanarak yeni bir görsel anlatım dili aranan bir yaklaşımla olabilecektir.

Kaynakça

- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl batı sanatında akımlar (2. Baskı)*, İstanbul:Sel Yayıncılık
- Bailey, A, (2007). Dunaca, Ed.Paul., “Cinema Now” Almany: Taschen
- Büker, S. (1996). *Film Dili-Kuramsal ve Eleştirel Eğilimler*. İstanbul:Kavram Yayınları

Elam, K. (2001). *Geometry of Design Studies in Proportion and Composition*, New York: Princeton Architectural Press

Fischer, E. (1985). *Sanatın Gerekliiği*, İstanbul:Kuzey Yayınları

Jacobs, H.H. (1989). *Design options for an integrated curriculum*, Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation. Alexandria

Kabaş, Ö. (1981). *Güzel Sanatlar Eğitiminde Temel Tasarım ve Temel Desen Dersinin Yöntemli Bir Uygulama Çalışması*, Profesörlük Tezi

Pallasma, J. (2001). “*The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*”. Helsinki: Rakennustieto Oy

Rudolf, A. (1971). *Art and Visual Perception*, University of California Press, LA

Sözen, M, Uğur Tanyeli., (2005), *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, 8. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi

Wollen, Peter. (1989). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. İstanbul: Metis Yayınları

Zengel, R. (Şubat 2008). *Mekân Algısına Yönelik Farklı Okuma Biçimleri*, İstanbul:Mimarlıkta Malzeme Dergisi