



HALK OYUNLARININ SAHNELENMESİNDE DEKOR TASARIM VE UYGULAMA YÖNTEMİ*



Doç. Nihal Ötken**

Özet

Halk kültürü içinde önemli bir yere sahip olan ve gösteri sanatları içinde değerlendirilen Halk Oyunları sahneleme aşamasında kendine özgü güzelliğini ve zenginliğini tam olarak sergileyebilmek için sahne tekniklerinden yararlanmak zorundadır. Bu teknikler içerisinde “Sahne Dekorü”, sahne sanatları denen çok yönlü bir olgunun göze ve hislere hitabeden çok önemli bir parçasıdır.

Sahne dekoru değişik yer ve değişik boyutlu görüntülerin oluşturduğu oyun alanlarının tasarımıdır. Sahneye konulan oyunun ihtiyaçları doğrultusunda, oyuncuların canlandırdıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anların atmosferini tasarlama sanatı olarak kabul edilmektedir. Sahne dekoru, resim, yontu, mimarlık, dekorasyon gibi plastik sanatları, teknik ve malzeme olanaklarını da kullanarak üç boyutlu mekânı organize eder.

Oyunun vermek istediklerini, oyuncuların ruh durumlarını, kısacası o anki atmosferi seyirciye, görsel öğelerle, stil, form, renk, teknik ve ışık ile ulaştıran dekor, seyirci ile oyun arasındaki ilk etkileşimi, ilk alışverişi sağlayan öğelerden biri olarak kabul edilir. Dekor, bir bütünün içerisinde yer alan, sahne düzenlemesi serbest olmayan, kendini aşmaması gereken, yüksek ölçüde bir kullanma sanatıdır ve diğer teknik öğelerden ayrı düşünülemez.

Bu makalede, her tasarımcı için, ana hatları aynı olan bir çalışma yönteminin, halk oyunları alanında uygulanabilirliği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu yöntemin aşamaları, bilgilerin toplanmasından değerlendirmeye, değerlendirmeden çözüme ve çözümden uygulamaya kadar incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Halk Oyunları, Sahne Sanatları, Sahne Dekorü, Tasarım

* Bu makale yazarın (1996). “Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor-Kostüm Tasarım ve Uygulama Yöntemi Üzerine Bir Çalışma”, adlı İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Türk Halk Oyunları Alanında yapmış olduğu Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

** İstanbul Teknik Üniversitesi, Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı, Türk Halk Oyunları Bölümü, İstanbul, Türkiye, otken@itu.edu.tr



DESIGN AND IMPLEMENTATION METHOD OF PUTTING ON STAGE OF FOLK DANCES

Asos.Prof. Nihal Ötken*

Abstract

Folk dances has an important place within folk culture and evaluated in the performing arts, to represent on the scene the beauty all their own and richness have to get their share of the staging techniques in order to put on a applause worthy performance. Scene decors get involved in these techniques are very important links of the complicated phenomenon we know as performing arts.

Scenic decor is the multi-dimensional arrangement of dance areas arranged as different places and in various sizes. The stage is arranged in such a manner so as to satisfy the needs of the folk dance staged, meets the requirements of the dancers and the show put-on by them and the atmosphere of the show of the moments they live; as a designer's art.

Painting, sculpture, architecture, interior decoration is plastic arts that by using technique and the possibilities of materials take as the main inspiration of the scenic décor. Decors convey to the spectator the mood of the dancers and the atmosphere of the moment with visual elements, style, form, colour, technique and lighting. Decor which is considered the element that forms the first link between the folk dance and the spectator cannot be considered apart. Staging is a performing art that in itself is an applicable art of great importance that has its unique place in the whole.

In this paper are presented, for almost each individual designer tried to apply, the main lines of the working method that is the same, in the field of folk dances. The phases of such a study are being studied from the stage of collecting data, of assessing same, the solution of the data assessed, is examined all factors that support our subject.

Keywords: Folk Dance, Performing Arts, Stage Decor, Design

GİRİŞ



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 etkendir. “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 öge açıklıktır. Oyunu yakından tanıma, sahne için duyarlılık, sahne boşluğunu kullanma, zengin form bilgisi, beceri, yaratıcılığının amacını oluşturmalıdır (Aksel, 1989b). Sahnede, dekor tasarım süreci hem oyun hem de sahne açısından olmak üzere dört ana başlık altında ele alınmalıdır. Bu başlıklar şu şekilde sıralanır;

* Istanbul Technical University, Turkish Music State Conservatory, Turkish Folk Dances Department, Istanbul, Turkey, otken@itu.edu.tr



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 İLGİLİ BİLGİLERİN TOPLANMASI

Sahne sanatlarında dekor tasarımına başlamadan önce birinci basamak sahneye konacak oyuna ait gerekli bilgilerin toplanmasıdır. Birinci basamakta halk oyunlarında öncelikle ele alınması gereken, hangi yörenin ve o yöredeki hangi oyunların sergileneceğini bilmektir. Yöre ve yöredeki oyunlar tespit edildikten sonra, bu oyunların hangi sunuş biçimi ile sahneye konulacağı bilinmesi gereken diğer bir özelliktir. Bu bilgiler, oyunun genel akışını ve atmosferini oluşturacak bilgilerdir. Burada elde edilecek bilgilerin, kaynakları, doğru tespit açısından son derece önemlidir. Bu kaynaklar, yöre ile ilgili yazılmış kitaplar, dergiler, makaleler, derlemeler, yörede yaşayan en eski kaynak kişiler ve yöre çalıştırıcısı olmalıdır.

Sahnelenecek oyunun dekor tasarımını yapabilmek için öncelikle gereken bilgi hangi yörenin ele alındığıdır. Halk Oyunları her bölge için zengin karakterler göstermektedir. Oyunların ezgi, ritim, hareket, estetik, mizansen, jest, mimik ve kıyafetleri yörelere göre farklı özellikler göstermektedir. Oyunlar ve kıyafetler yöre insanının zevkini yaşayışını anlatan, yörenin maddi manevi değerlerini ortaya koyan özelliklerdir (Altuntaş, 1988:14). Özellikle dekor yapımında yöre ile ilgili maddi ve manevi ürünler son derece önemlidir. Bunlar, yörenin mimari yapısı, halı, kilim, dokumacılık, çini, bakır vb. gibi el sanatları, gelenekleri ve inanış şekilleri ile ilgili ürünlerdir.



Halk oyunları bölgesel özelliklerinin yanı sıra, bölgeler arası yayılışları açısından da bir takım özellikler göstermektedir. Bu bölgesel yayılış özelliklerine göre halk oyunlarını Halaylar, Barlar, Horonlar, Zeybekler, Karşılama ve Hora, Kaşık-Bengi-Mengi-Güvende (Demirsipahi, 1975:229) gibi başlıklar altında sınıflandırmak mümkündür. Sahneye koyulacak oyunun hangi sınıflamaya girdiği tespit edilmeli ve bu türün özellikleri araştırılmalıdır.

Dekor tasarımcısının oyunu çözebilmesi için oyunun sunuş şeklini, halk oyunlarındaki sunuş şekilleri açısından, otantik, düzenlemeli, stilize, artistik vb. (Değerli, 1988:113). Mutlaka bilmesi gerekmektedir. Oyunun sunuş biçimini oluşturan özellikler, oyunun içindeki giriş çıkışlar, çizgiler, şekiller, oyuncu sayısı, tasarımcı tarafından mutlaka bilinmelidir. Bu bilgilere göre dekor değişimleri arasındaki teknik, estetik ve fikirsel çözümler ortaya konulur. Buna göre, halk oyunları dekorlarında, görsel öğeler uğruna, oyundan ve müzikten önemli bir kıymet kaybı göze alınamaz. Ritmin gözetilmesi, müziğin ahengi ve oyunun kendisi karar vermede öncelikli gelir (Ötken, 1996).

Sahnelenecek oyun için, sahne ile ilgili olan bilgiler (Aksel, 1989a:15) 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. Bu nedenle sergilenecek oyun, çevredeki halkın kültür değerleri göz önüne alınarak seçilmelidir. Halk oyunlarının yurt dışındaki gösterileri de bu başlık altında değerlendirilmelidir.

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. Sözünü 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 İLGİLİ BİLGİLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

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

Halk 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 unutmaya amaçlanmaktadır. Böylece seyirci, sahnedeki oyuna kendini kaptırır. Sahne ağız 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 düşünülüp 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.

2.3. Dekor Stilleri

Sahne sanatlarında kullanılan dekor stilleri özelliklerine göre değerlendirilerek halk 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. Expresyonizm (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, 1989a:11). Kübizm dışa vurumculuğun bir çeşididir. Üst üste konmuş, art arda sıralanmış geometrik formaların birleşmesi ile oluşur. Olağanüstü dinamik ve etkili sahne alanları elde edilebilir. Anti-illizyonizm (gerçekçi sembolizm) ise gerçek dışı bir mekânı, gerçek eşya ve objelerle anlatan bir stildir (Aksel, 1989a:12). 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, 1989a:10-15).

2.4. Dekor Değişim Tasarımı

Sahne dekor değişimi için tekniğin getirdiği olanaklara bütünü ile bakıldığında 3 çeşit sahne tasarımı olduğu görülür (Aksel, 1989a:14-16).

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 oluşturucu 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, 2002:346). 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 birbiri 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 SAHNENİN ÇÖZÜMÜ

Dekor 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, 1989b). 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, soffito, 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, yıldırımını, şimşeği, 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, sahenin seyirciye uzak kalan sahenin 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, 2002:375).



Sahne yukarısı, genellikle portal gerisindeki dizi ışıklar ve çeşitli kuvvetteki projektörler ile (ışıldaklar) aydınlatılır. Sahne aşağısı (önü) ise çoğunlukla salonun iki kısmından ve tavanın orta kısmından projektörlerle aydınlatılır. Gölgeyi ışıklandırmanın 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 ışıklandırma 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, ışıklandırma 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 tabloda oluşuyorsa o kadar plan çizilir. Rahat kontrol için sahnenin büyüklüğüne göre bazı 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 buldukları, oyuncuların sahnedeki hareketleri rahatlıkla görülebilir. Bu çizimde dekorların yükseklikleri ve sofito 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 oluşturmadan 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 ÖNERİLER

Sonuç olarak “Dekor”, sahne değerlerine göre tasarımcının yaratıcılığı ölçüsünde planlanmaktadır. Halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan dekor tasarım ve uygulama yöntemlerini ortaya koyabilmek için, diğer sahne sanatlarında kullanılan yöntemler dikkatle incelenmelidir. Bu konuda halk oyunları ile ilgili yeterli kaynak olmadığından hem diğer sahne sanatlarından hem de uzmanların görüşlerinden faydalanmak gerekmektedir. Halkoyunları için tasarlanacak dekorlar, oyunların sunuş şekilleri değerlendirilerek seçilmektedir. Dekorlar, sahnenin kullanım alanını daraltmayacak şekilde tasarlanır. Bu konuda ilk düşünülecek şey, dekorun içinde oyuncuların hareket edeceği gerçeğidir. Dekor 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 stilinin kullanılması daha uygundur. Düzenlemeli sunuş şekillerinde, dekor stillerinin hemen hepsinden uygun ölçülerde yararlanılabilir. Var olan dekor stillerinden yararlanarak, halk oyunları adına ayrı bir stil de yaratılabilir. Bu, tasarımcının yaratıcılığı ile doğru orantılıdır.

KAYNAKLAR

- Altuntaş, Yener. (1988). “Halk Oyunlarımızın Sahnelenmesinde Giysi İle İlgili Problemleri”, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları
- Aksel, Erdoğan. (1989a). *Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*, İstanbul: Türk Güzel Sanatlar Vakfı.
- , (1989b). *Tiyatro Tasarımının İç Yapısı Tasarımcının Ödevleri*, İstanbul: Türk Güzel Sanatlar, Vakfı.
- Balesco, David. [Çev. S.Taşer], (1967). “Atmosfer Yaratma”, *Sahneye Koyma Sanatı*, Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Değerli, Fikret. (1988). “Türk Halk Oyunlarının Sahnelenme Problemleri ve Çözüm Yolları”, *Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyum Bildirileri*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları: 102
- Demirsipahi, Cemil. (1975). *Türk Halk Oyunları*, Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- 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.



AKADEMİK BAKIŞ DERGİSİ
Sayı 24 Nisan – Mayıs – Haziran – 2011
Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi
ISSN:1694-528X İktisat ve Girişimcilik Üniversitesi, Türk Dünyası
Kırgız – Türk Sosyal Bilimler Enstitüsü, Celalabat – KIRGIZİSTAN



<http://www.akademikbakis.org>

PARKER, W. Oran,- SMITH Harvey K.,- WOLF R. Craig, (1985). Scene Design and Lighting, Holt Rinhart and Winston, New York

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.