T.C.

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

Doktora Tezi

20. YÜZYIL RESİM SANATININ SAHNE TASARIMINA YANSIMALARI

Hazırlayan

Cem ÇEVİKAYAK

Danışman

Prof. Dr. Selda KULLUK YERDELEN

İzmir / 2022

YEMİN METNİ

Doktora tezi olarak sunduğum **"20. Yüzyıl Resim Sanatının Sahne Tasarımına Yansımaları"** adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

17/01/2022

Cem ÇEVİKAYAK

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün ..... / ..... / ..... tarih ve .. .... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin ..... maddesine göre ..... öğrencisi .....'nın

.... konulu tezi incelenmiş ve aday ..... tarihinde, saat .....'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy .... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÜYE ÜYE

ÖZET

XX. yüzyıl resim sanatı göz önüne alındığında birbirini hızla etkileyen, çığır açıcı yenilikler peşinde sanatçılar ve yüzyıllık bir süreçte, sanat tarihinde daha önce görülmemiş zenginlikte peş peşe ortaya çıkmış akımlar karşımıza çıkmaktadır. Yüzyılın başında ise tiyatro sahnesi üzerinde çağın görsel dilini yakalayacak türden yaratıcı dünyalar yaratmak çoğunlukla ressamlara nail olmuştur. Modern sanat dönemi sonrasında ise modern resim kompozisyonları ve dönemin sanat akımları dâhilinde oluşturulan özgün resim dilleri, gelecek dönemlerdeki profesyonel sahne tasarımcıları için yer yer görsel referans niteliği taşımıştır. Yıllar içerisinde çeşitli sahne tasarımcılarının farklı yöntemlerle bir modern resim kompozisyonunu sahne tasarımı etmeni veya kaynağı olarak kullanma tercihleri, zaman zaman sahneleme biçimlerine yenilikçi yaklaşımlar kazandırmıştır. Bu doğrultuda tiyatro eserinde bir yorumlama biçimi olarak referans alınan resim unsurları, sahnenin reji planlaması ve hacimsel yapısı göz önünde bulundurularak uygulanmıştır. Bu tarz bir tasarım yaklaşımında alıntılanan resim disiplinlerinden eserler, sahne tasarımını oluşturan kostüm, dekor, aksesuar ve ışık uygulamalarının parçalı yapısında bütünlüklü bir görünüm ve anlatı oluşturmak üzere katmanlı bir şekilde kullanılabilmektedir. Üretim aşamasından temsil aşamasına geçildiğinde ise tiyatro seyircisinin, sahne tasarımının temelini ve görsel kimliğini oluşturan resim referansını algılayabilmesi, alıntılanan modern resim eserinin özgünlüğü ve tanınırlığına bağlıdır. Sahne tasarımı alanında alıntılanan resim kompozisyonlarının iki boyutlu ve statik yapısının üç boyutlu, hareketli, canlı bir performansla tekrar biçimlendirilmesi görsel anlamda farklı dramatik yorumlamalara kapı açmaktadır. Çünkü tiyatro sahnesinde, dramatik anlatıya hizmet edebilecek ve sergilenen eseri görselleştirecek birçok yüzey, yöntem, katman ve teknolojik imkân mevcuttur. Araştırma dâhilinde seçilen sahne eserlerindeki modern resim alıntılama biçimleri ve tercihleri ele alınarak, sahne tasarımında görsel üretim ve dramaturjik yorumlama yöntemlerinin çözümlenmesi amaçlanmış ve sahne yapımları için geliştirilmiş yeni ışıklama ve görselleştirme teknolojileri örneklendirilerek yöntem önerileri üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Resim, Sahne Tasarımı, Modern, Kompozisyon

ABSTRACT

The twentieth century advances so quickly that they disappear from view through the picture, they will come one after another that has gone through groundbreaking developments and will come before a hundred years of progress have come. At the turn of the century, creators were nailed in creating created worlds to be conceived to be conceived throughout the theater's stage. After the modern art period, the painting types and old original painting languages from this period were also visual candidates for future professional stage designers. different design of designs of various programs. The picture elements that are referenced as a development in a theatrical work exemplify the stage's stage direction and value structure. The uses of painting disciplines used in this type of design can be used in a way to create a fragmented integrity view and narrative of the integrity, decor, accessories and light applications used in the stage design. In this direction, it is expected that the visual identity of the theatrical work performed will harmonize homogeneously with the painting composition that creates the messages, textures and colors in the context of the content and add richness to the dramatic narrative. The reshaping of the two-dimensional and static structure of the painting compositions quoted in the field of stage design with a three-dimensional, moving, live performance opens the door to different dramatic interpretations in the visual sense. Because there are many surfaces, methods and layers that can serve the dramatic narrative and visualize the exhibited work on the theater stage. In this direction, it was aimed to analyze the methods of visual production and dramaturgical interpretation in stage design by considering the modern picture citation styles and preferences in the selected stage works, and method suggestions on new lighting and visualization technologies developed for stage productions were researched.

Keywords: Theater, Painting, Stage Design, Modern, Composition

ÖNSÖZ

Modern sanat döneminde üretilmiş ve birer başyapıt haline gelmiş eserler aynı zamanda görsel olarak farklı sanat disiplinlerinde yeniden yorumlanarak tasarım öğesine dönüşebilmektedir. Tasarım süreçlerine dâhil edilerek alıntı yapılan bu eserler, kimi zaman üretim ve yorumlama için birer çıkış noktası kimi zaman tiyatro, opera veya bale sahnesinde yaratılan dünyanın sınırlarını çizen birer görsel etmen halini almaktadır. Resim sanatı ve sahne tasarımı ilişkisinin tarihsel süreci üzerine odaklanılan araştırmada, modern resim akımları dâhilinde üretilen tablolar üzerinden dışavurumcu, soyut veya gerçeküstü kompozisyonların dramatik oyun alanı ile bütünleşmesi incelenmiştir. Klasik sanat anlayışında, tasvir ve temsil yöntemleri açısından paralellik gösteren iki sanat dalının gelişim süreci, XX. yüzyılda da etkileşimli olarak devam etmiştir. Modern resim sanatı içerisinde anılan akımları şekillendiren sanatçıların pek çoğunun disiplinler arası çalışmaları ise bu etkileşimleri güçlendirmiştir. Tez araştırmasında bu dönemdeki modern ressamların bizzat üretimini gerçekleştirdiği dekor ve kostüm tasarımlarında, avangart üslupların resimsel etkisi örnekler dahilinde gözlemlenmiştir. XX. yüzyılın başında tiyatro sahnesi üzerinde çağın görsel dilini yakalayacak türden atmosfer yaratımı çoğunlukla ressamlar tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu türden disiplinler arası etkileşimlerin de etkisiyle dönemin resim üsluplarının sahne tasarımlarına yansımaları incelenirken, çağın sanat anlayışı çizgisinde ortaya çıkan kompozisyonlar ve bunların dramaturjik karşılıkları ortaya çıkarılmıştır. Modern sanat dönemi sonrası ise, XX. yüzyıl ilk yarısında ortaya çıkan resim kompozisyonları ve oluşturulan özgün resim dilleri ise profesyonel sahne tasarımcıları için yer yer görsel referans niteliği taşımıştır.

Araştırmada, günümüze kadar yazılmış ve sahnelenmiş tiyatro oyunları, dans gösterileri ve opera temsilleri arasından, sahne tasarımında belirgin olarak resim kompozisyonları referans alınmış örnekler seçilerek, bu eserlerdeki tasarım yaklaşımları ve yöntemleri incelenmiştir. Çalışmanın giriş bölümünde, modern resim sanatının tarihsel gelişim süreci ve XIX. yüzyıl sonu sahne tasarımı yaklaşımlarındaki değişimler ele alınmıştır. 1. Bölüm içeriğinde erken dönem modern sanat akımları özelliklerine resim-tiyatro bağlantıları üzerinden değinilmiş ve dönemin önemli sanatçıları kronolojik olarak tiyatro ve sahne tasarımı çalışmaları ile birlikte görsellerle aktarılmıştır. 2. Bölüm'de

ağırlıklı olarak XXI. yüzyılda sahnelenmiş tiyatro, opera ve bale yapımlarından derlenen modern resim alıntılı sahne tasarımı örnekleri, biçimlendirme farklılıklarına göre bölümlenmiş ve incelenmiştir. 3. Bölüm'de ise sahne tasarımında modern resim alıntılamalarının mekân, kostüm, atmosfer ve ışıklama bağlamında yenilikçi teknolojilerin kullanım şekilleri ve çağdaş yaklaşımlar üzerinden yöntem önerileri araştırılmıştır. Seçilen ve sıralanan yapımların sahne tasarımı yaklaşımları gerek temsillerin çeşitli fotoğraflarından gerek eserle ilgili yazılan eleştiri ve verilen röportajlardan edinilen bilgilerle ele alınmıştır. Böylece iki boyutlu bir resim kompozisyonunun, dramatik bir anlatıyla buluşturularak üç boyutlu bir mekân hacmine yerleştirilmesi ve devinimsel anlatıma görsel olarak katkısı üzerinde durulmuştur. Sonuç olarak modern resim eserlerinin sahne tasarımı üretimlerindeki etkileri ve referans bağlantılarına odaklanılarak, bu iki sanat disiplininin görsel anlatı dilini ortak bir çerçevede buluşturan uygulamalar ışığında yenilikçi teknikler ve fikirler ön plana çıkarılmıştır.

Tezimin uzun ve meşakkatli çalışma sürecinde, her aşamada bana yol gösteren, araştırmamı ileri taşımam için her zaman cesaretlendiren, destek olan sevgili danışman hocam Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen'e; araştırma sürecimi gözlemlerken desteklerini esirgemeyen Doç. Selda Kozbekçi Ayranpınar, Dr. Öğr. Üyesi Atay Gergin ve Prof. Abdullah Mümtaz Sağlam'a teşekkür ederim. Ayrıca akademik eğitimim boyunca paylaştığı değerli bilgiler ve manevi desteği için her zaman minnet duyacağım Prof. Dr. Hülya Nutku hocamı teşekkürlerle anmak isterim. Son olarak çalışmanın oluşması aşamasında destek ve sevgilerini her zaman hissettiren, sevgili aileme ve sevgili eşim Ebru Çevikayak'a çok teşekkür ederim.

CEM ÇEVİKAYAK

İZMİR-2022

20. YÜZYIL RESİM SANATININ SAHNE TASARIMINA YANSIMALARI

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ…….…...…ii

TUTANAK……...……iii

ÖZET……...……iv

ABSTRACT…….……v

ÖNSÖZ……vi

İÇİNDEKİLER……..…viii

ŞEKİLLER LİSTESİ……...……x

GİRİŞ……...……..1

1. BÖLÜM

20. YÜZYIL SANAT AKIMLARI ÜZERİNDEN MODERN RESSAMLARIN SAHNELEME ÇALIŞMALARI

1.1. Kübizm…….……26

1.2. Dışavurumculuk……...…….30

1.3. Soyut Sanat……34

1.4. Fütürizm……...…….39

1.5. Rus Avangardı……..……43

1.6. Bauhaus…….50

1.7. Dadaizm……...…….55

1.8. Gerçeküstücülük……59

2. BÖLÜM

SAHNE TASARIMLARINDA MODERN RESİM ALINTILARI

2.1. Biyografik Sahne Eserlerinde Tasarım Öğesi Olarak Resim Alıntıları……..…73

2.2. Dramatik Anlatımın Sahne Fonunda Modern Resimle Görselleştirilmesi……..…78

2.3. Farklı Resim Kompozisyonlarının ve Stillerinin Sahne Tasarımını Oluşturması….80

2.4. Mekân Öğesi Olarak Sahne Tasarımında Modern Resim Referansları……83

2.5. Modern Resim Stillerinin Kostüm Tasarımlarıyla Etkileşimi……..86

2.6. Modern Resim Görselliğinin Sahne Tasarımında Yeniden Yorumlanması……..93

3. BÖLÜM

MODERN RESİM ESTETİĞİNİN SAHNE TASARIMINDA KULLANIM YÖNTEM ÖNERİLERİ

3.1. Sahne Uzamı ve Mekânını Betimleyen Resimsel Soyutlamalar……98

3.2. Sahne Devinimi ve Kostüm Tasarımlarında Modern Resim Formları…….109

3.3. Işıklama ve Resimsel Etki……..124

3.4. Modern Resim Kompozisyonu Olarak Tiyatro Sahnesinin Görsel Dönüşümü….135

SONUÇ……...……..151

KAYNAKÇA……163

ÖZGEÇMİŞ

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1- Ballets Russes – Pulcinella (1920), Sahne tasarımı: Pablo Picasso (Kaynak: https://collection.mcnayart.org/objects/12613/scene-design-for-pulcinella).....27

Şekil 2- Ballets Suedois - Skating Rink (1922), Sahne tasarımı: Fernand Leger (Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Ballets_su%C3%A9dois#/media/File:Ballets_su%C3%A9dois.jpg).....29

Şekil 3- Ballets Russes – The Prodigal Son (1929), Sahne Tasarımı: Georges Rouault (Kaynak:https://www.thecollector.com/things-you-need-to-know-about-georges-rouault/)……...……33

Şekil 4- Modest Mussorgsky – Pictures at an Exhibition, 1928 (Kaynak: https://interlude.hk/art-into-music-into-art-kandinsky-and-mussorgsky/).....38

Şekil 5- Tristan Tzara - Le Coeur à Gaz (1923), Kostüm tasarımları: Sonia Delaunay (Kaynak: https://www.moma.org/artists/1480).....39

Şekil 6- Igor Stravinsky - Feu d'artifice (1929), Sahne Tasarımı: Giacomo Balla (Kaynak: https://nuovoteatromadeinitaly.sciami.com/simone-carella-viaggio-sentimentale-ed-oltre-1976/fuochi-artificio-bozzetto-giacomo-balla-1917/).....42

Şekil 7- Vladimir Mayakovsky - Mystery-Bouffe, 1918 (Kaynak: https://libcom.org/library/theses-left-communists-russia-1918).....46

Şekil 8- Mikhail Matyushin – Güneşe Karşı Zafer, 1913 (Kaynak: http://levyarchive.bam.org/Detail/objects/1707).....47

Şekil 9- Oscar Wilde – Salome (1917) (Kaynak: http://www.artnet.com/artists/alexandra-alexandrovna-exter/costume-pour-salom%C3%A9-design-RYQ4e191I1G_skVF3eokWA2).....49

Şekil 10- Oskar Schlemmer – Triadic Ballet (1921) Kostüm tasarımları (Kaynak: https://dooleyyoung.medium.com/design-genius-bullied-by-a-dictatorship-notes-on-oskar-schlemmer-9f42bfc0ee35).....53

Şekil 11- George Grosz – Methusalem (1922), Kostüm tasarımları (Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/34705).....58

Şekil 12- Alfred Jarry – Kral Übü (1964), Sahne Tasarımı: Franciszka Themerson (Kaynak: https://inscriptionjournal.com/2020/06/23/ubu3/).....59

Şekil 13- Jean Cocteau – Parade (1917), Sahne tasarımı: Pablo Picasso (Kaynak: https://amouthfulofpennies.wordpress.com/2018/02/).....63

Şekil 14- Jean Cocteau - Les Maries de la Tour Eiffel, 1921 (Kaynak: https://www.mutualart.com/Artwork/Les-Maries-de-la-Tour-Eiffel--Buhnenentw/E22CBF8C2CB79314).....64

Şekil 15- Manuel de Falla - The Three-Cornered Hat, 1949 (Kaynak: http://www.artnet.com/artists/salvador-dal%C3%AD/el-sombrero-de-tres-picos-tVG7O_c4vuNSbDuKQaf9HQ2).....66

Şekil 16- Wolfgang Amadeus Mozart – The Magic Flute, 1945 (Kaynak: https://www.provokr.com/art/marc-chagall-at-lacma/die-zauberflote-1966-67/).....68

Şekil 17- Serge Diaghilev – Le Bal (1929), Sahne tasarımı: Giorgio de Chirico (Kaynak: http://artaccordingtocary.blogspot.com/2013/05/).....69

Şekil 18- Van Gogh – Tiyatro Gerçek, 2012 (Kaynak: http://tiyatrogercek.com/oyun.asp?oyn=130).....75

Şekil 19- Frida – Florida Grand Opera, 2019 (Kaynak: http://www.josemariacondemi.com/productions/Frida).....76

Şekil 20- Başımı Döndürüyorsun – Marco Mammucci, 2016 (Kaynak: http://www.mattatoio.org/en/tu-me-fais-tourner-la-tete/).....77

Şekil 21- Pictures at an Exhibition – New York City Ballet, 2014 (Kaynak: https://dancetabs.com/2015/04/new-york-city-ballet-21st-century-choreographers-bill-washington/).....78

Şekil 22- I Lombardi alla Prima Crociata - Teatro Regio di Parma, 2009 (Kaynak: http://www.artspreview.net/?cat=1&paged=8).....80

Şekil 23- Hoffmann Masalları – Marylan Opera Stüdyosu, 2004 (Kaynak: https://www.erhardrom.com/the-tales-of-hoffmann).....82

Şekil 24- Pyramus ve Thisbe – Canadian Opera Company, 2015 (Kaynak: https://www.ludwig-van.com/toronto/2015/11/09/scrutiny-pyramus-and-thisbe-repeat-after-me-less-is-not-less/).....83

Şekil 25- Rigoletto – San Francisco Opera, 2012 (Kaynak: http://www.thestylesaloniste.com/2017/06/the-exciting-summer-season-at-san.html)..84

Şekil 26- Bir Bebek Evi – Huntington Theatre Company, 2016 (Kaynak: https://www.bu.edu/articles/2017/huntington-a-dolls-house/).....85

Şekil 27- Caravaggio's Tableaux Vivants – Teatri 35, 2013 (Kaynak: https://thekidshouldseethis.com/post/tableaux-vivants-caravaggio-paintings).....87

Şekil 28- George ile Parkta Bir Pazar – Booth Theatre, 1984 (Kaynak: https://www.nytimes.com/2021/07/28/theater/james-lapine-stephen-sondheim-sunday-in-the-park.html).....89

Şekil 29- George ile Parkta Bir Pazar - Yale Drama Okulu, 2012 (Kaynak: http://www.reidthompsondesign.com/sunday-in-the-park-with-george).....90

Şekil 30- George ile Parkta Bir Pazar – Theatre du Chatelet, 2013 (Kaynak: https://www.francetvinfo.fr/culture/spectacles/comedies-musicales/comedie-musicale-sondheim-donne-vie-a-une-toile-de-seurat-au-chatelet_3308211.html).....91

Şekil 31- Huzur – İstanbul Devlet Tiyatrosu (2016), Kostüm tasarımları: Şirin Dağtekin Yenen……...…92

Şekil 32- Reims'e Yolculuk – Opera Australia, 2017 (Kaynak: https://features.opera.org.au/art-of-il-viaggio-a-reims/index.html).....93

Şekil 33- Lulu – New York Metropolitan Operası, 2015 (Kaynak: https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/name/william-kentridge-hon-ra).....95

Şekil 34- Emil and the Detectives – Londra Ulusal Tiyatrosu, 2013 (Kaynak: https://59productions.co.uk/project/emil-and-the-detectives/).....95

Şekil 35- Hamlet – Royal Shakespeare Company, 2016 (Kaynak: https://playstosee.com/hamlet-2/).....96

Şekil 36- Zhang Enli – Space Painting, 2013 (Kaynak: https://archive.ica.art/whats-on/zhang-enli-space-painting/).....102

Şekil 37- İngiltere Ulusal Operası - The Indian Queen, 2013 (Kaynak: https://www.larkreviews.co.uk/?p=2173).....105

Şekil 38- Mark Morris Dance Group - Mozart Dances, 2016 (Kaynak: https://dancetabs.com/2016/08/mark-morris-dance-group-mozart-dances-eleven-double-twenty-seven-new-york/).....106

Şekil 39- Teatro dell'Opera di Roma – Work in Progress, 1968 (Kaynak: https://www.teatro.it/recensioni/calderkentridge/dal-1968-ad-oggi-calder-kentridge-teatro-dell%E2%80%99opera-roma).....108

Şekil 40- Martha Graham Dance Company - Seraphic Dialogue, 1955 (Kaynak: https://i.pinimg.com/originals/29/c8/15/29c8157092110613db372ab2ec6dbced.jpg).109

Şekil 41- Theater Der Klange – Mekanik Bale, 1987 (Kaynak: https://theaterderklaenge.de/en/blog/2021/10/22/the-mechanical-ballet-live/).....110

Şekil 42- Moskova Stas Namin Tiyatrosu – Güneşe Karşı Zafer, 2018 (Kaynak: http://www.pfgstyle.com/2017/08/la-vittoria-sul-sole.html).....111

Şekil 43- Jean Dubuffet – Coucou Bazar, 1973 (Kaynak: https://www.waddingtoncustot.com/cn/news/18/).....112

Şekil 44- Francesco Maria Bandini – Neoplastisizm etkisindeki koleksiyonu, 1991 (Kaynak: https://nuevemusas.wordpress.com/2010/06/01/mondrian-1991/).....112

Şekil 45- Yves Saint Laurent – Kıyafet tasarımları (Kaynak: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/83442).....113

Şekil 46- Serge Lutens – Fernand Leger resim estetiğinde saç tasarımı, 1973 (Kaynak: https://lineargrey.wordpress.com/portfolio/serge-lutens-homage-to-art-history/).....113

Şekil 47- Ben F. Laposky – Oscillon 40, 1952 (Kaynak: https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/ben-f-laposky-oscillon-40/).....115

Şekil 48- Norman Mclaren – Loops ve Dots, 1940 (Kaynak: https://www.nfb.ca/film/loops/).....116

Şekil 49- Michel Lemieux – Norman, 2014 (Kaynak: https://www.danzahoy.com/home/2011/10/un-mundo-de-animacion-y-tecnologia/)...117

Şekil 50- Kanada Ulusal Balesi - Frame by Frame, 2018 (Kaynak: https://nuvomagazine.com/art/frame-by-frame).....117

Şekil 51- Andrien M. & Claire B. – Hakanai, 2013 (Kaynak: https://pldturkiye.com/isigi-buken-hem-gercek-hem-hayal-bir-enstalasyon-hakanai/).....121

Şekil 52- Atelier des Lumières **–** Gustav Klimt Sergisi, 2018 (Kaynak: http://www.artcityculture.com/sergiler/renkli-isiklar-icerisinde-bir-dijital-klimt-sergisi/).....128

Şekil 53- Theater of Digital Art - From Monet to Kandinsky: Revolutionary Art, 2020 (Kaynak: https://www.adventurefaktory.com/theatre-of-digital-arts-dubai/).....128

Şekil 54- Michelangelo ve Sistina Şapeli Sırları, 2018 (Kaynak: https://www.balichwonderstudio.com/immersive-show/immersive-experience/giudizio-universale-the-sistine-chapel-immersive-show/).....129

Şekil 55- Refik Anadol - Machine Hallucination, 2019 (Kaynak: https://refikanadol.com/works/machine-hallucination/).....130

Şekil 56- Refik Anadol - Visions of America: Ameriques, 2014 (Kaynak: https://refikanadolstudio.com/projects/visions-of-america-ameriques/).....130

Şekil 57- National Theatre - Ugly Lies the Bones, 2017 (Kaynak: https://esdevlin.com/work/ugly-lies-the-bone-nt).....132

Şekil 58- New York Filarmoni Orkestrası – La Dolce Vita, 2014 (Kaynak: http://gpboardiary.blogspot.com/2011/03/immagini-da-lillusionista-al-teatro-dei.html).....140

Şekil 59- Giuseppe Verdi – La Traviata, 1992 (Kaynak: https://www.scenographytoday.com/specchiopiuma-stretch-mirror/).....142

Şekil 60- Hollanda Ulusal Operası – Parsifal, 2016 (Kaynak: https://www.scenographytoday.com/anish-kapoor-parsifal/).....144

Şekil 61- Zagreb Gençlik Tiyatrosu – Europa, 2013 (Kaynak: http://www.numen.eu/scenography/europa/).....145

Şekil 62- Robert Wilson – The Magic Flute, 1993 (Kaynak: http://25images.over-blog.com/article-vers-bob-wilson-ou-we-are-having-the-pleasure-of-being-slowly-nowhere-121337986.html).....147

Şekil 63- Roy Andersson – About Endlessness, 2019 (Kaynak: https://www.aestheticmovies.com/2021/03/about-endlessness-nostalgic-portrayal.html).....149

Şekil 64- The National Changguk Company - Mr. Rabbit and The Dragon King, 2011 (Kaynak:https://www.koreana.or.kr/koreana/na/ntt/selectNttInfo.do?nttSn=50090&mi=1545&bbsId=).....150

GİRİŞ

XVIII. yüzyılda meydana gelen sosyal, siyasal ve ekonomik koşullar kültürel alanda sanatı ve sanatçıyı etkilemiştir. Bu koşullar ilk olarak Sanayi Devrimi (1750-1890) ile başlamış, II. Sanayi Devrimine (1896-1928) kadar sürmüştür. Yaşanan bu değişimler sınıfsal çatışmalara da neden olmuştur. XIX. yüzyılın ikinci yarısı ise yeni buluşların meydana geldiği bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Endüstri çağı olarak adlandırılan bu dönemde teknoloji, bilim ve sanayi alanları gelişme göstermiş, dolayısıyla bu durum toplum yaşamında da değişimlere neden olmuştur. Tüm bu tarihsel süreç, teknolojik gelişmeler, sanayileşme, modern kentlerde insanların yalnızlaşması ve savaşlar, XX. yüzyılın sanatçılarını da etkilemiştir. Sanatın nesnellikten kopup öznelleştiği bu ortamda estetik kaygı da sanatçı için daha arka planda kalmıştır. Sanatçı kendini ifade edebilmek için çeşitli teknikler geliştirmiştir. XIX. yüzyılın sonlarına doğru kendi sanatsal üsluplarını yaratan, sanat piyasasının artan baskılarından ve akademilerin yeni oluşan bu üsluplara olan sert eleştirilerinden kurtarmak için yenilikçi sanatı destekleyen grupların ortaya çıktığı bilinmektedir. Bu gruplar bir süre sonra kendi alternatif dağıtım ve tanıtım imkânlarını gerçekleştiren, radikal anlamda yenilikçi gruplara dönüşmüş ve bu yapıtlara karşı duran akademi ve sanat piyasasına, bu piyasayı elinde tutan entelektüel ve siyasal çevreye karşı muhalif olarak kararlı bir şekilde savaşmaya başlamıştır. Modern sanat döneminin öncüsü (avargartları) diyebileceğimiz bu sanatçılar, sonrasında sanat algısı ve estetiğini biçimlendirecek pek çok avangart akıma da ilham olmuştur. Ancak modernizm ve avangart, birbirlerinden davranış biçimleriyle ayrılmaktadır. Modernizm henüz yeni sanatsal çalışmaların olduğu süreçte kendini gösterirken; avangart sanat tamamen bir başkaldırıyı hedeflemektedir. Fransızca'da askeri nitelikte, öncü kuvvet anlamına gelen 'avangart' kelimesi, zamanla yaşanılan dönemi aşan, ileri nitelikler taşıyan eylem ve düşünceleri tanımlamak için de kullanılmıştır. Sanat alanında avangart kelimesi: yerleşik sanatsal üslup kurallarının dışında eserler üreten ve yerleşik kurallar yerine kendi yenilikçi kurallarını manifestolarla duyuran sanatçı ve sanat toplulukları için kullanılmıştır (Williams, 2018: 65).

Tarihsel bir biçimde avangartlık, modernlik fikrinin yapıcı elementlerini sahneye koymayla ve onları devrimci bir etosun köşe taşlarından biri yapmasıyla başlamıştır.

Böylece, XIX. yüzyılın ilk yarısı boyunca ve daha sonra politik ve kültürel olarak avangart düşüncesi, modernliğin güçlü bir biçimde ütopyalaştırılmasından ve radikalleştirilmesinden biraz daha fazla etkilidir. Avangart sanat, içindeki devrimci ve eylemci karakteriyle modern sanatların ortaya çıkışında bir öncü vazifesi görmüştür. Değişimden korkmayan avangart akımlar, birbirlerinden farklı adlarla ortaya çıksalar da ortak özellikleri, içinde bulundukları kültüre besledikleri karşıtlıklarını sanat yoluyla cesurca duyumsatıp, geniş kitlelere düşüncelerini duyurmayı hedeflemeleridir (Gece, 2020: 122-123). Avangart anlayışı bir sanat stili veya belli bir sanat stilinin adı da değildir. Tersine bir felsefe hatta kültür felsefesidir. Yenilikçi ve devrimci bir düşünüş olarak avangart eylem, öncelikle sosyo-politik alanda etkili olmuştur. Modern sanat ise genel kavramı altında günümüz kültür endüstrisi içindeki yerini almıştır. Ancak, tüm sanatlarda, örneğin resimde, heykelde, edebiyatta ve özellikle de mimaride egemen olan bu aydınlanmacı, rasyonalist, minimalist, pürist sanata karşı giderek teoride ve uygulamada güçlü eleştirel bir tavır kendini göstermektedir (Tunalı, 2008: 199-213). Avangart sanatın prototipi olarak değerlendirilebilecek İzlenimcilik akımının ortaya çıkmasıyla, sanatın anlatım dili değişmeye başlamıştır. İzlenimcilik, teknik açıdan XIX. yüzyıl realist eğiliminin modernleşmesi olarak ele alınabileceği gibi, sanatta öznelliğin yoğunlaşması ile de bağdaştırılabilir. Sürekli değişim içinde bulunan dünyanın insan üzerinde bıraktığı öznel izlenimler üzerine odaklanan İzlenimcilik, yeni görme biçiminin göstergesi olarak, mimesisin dışlanmasının ilk örneklerini verir (Öndin, 2009: 16).

Her insanın belli bir görüş algısı olduğu gibi, her dönemin de belli bir görmesi, belli bir varlık yorumlaması vardır. Görme, insanın dünya ile bağlılığını göstermektedir. İnsan, dünya karşısında nasıl duruyorsa, dünyayı o şekilde görür. Yalnız tek tek insanların ve dönemlerin değil, her felsefe görüşünün, sanata her "izm"in belli bir görmesi, dünya karşısında belli ve yeni bir duruşu vardır (Tunalı, 2008: 12). Akademik ressamların belli kurallara bağlı olarak resmettiği tarihsel ya da mitolojik sahnelerden yola çıkarak izleyiciye belli yüce değerler aşılamaya yönelik anlatı resimlerinin yerini, sanatçının yaşadığı dünyanın, gördüğü manzaraların, gezdiği sokakların, oturduğu barların, kafelerin izlenimleri almaktadır. Dönemin yenilikçi ressamlarını ortak hareket etmeye yönlendiren etkenlerin arasında, ortak merakları ve ilgi alanları sayılabilir. İzlenimci

ressamlar fotoğrafın icadından etkilenmiş ve fotoğrafı yeni resimsel araştırmalara kaynaklık edebilecek bir araç olarak görmüşlerdir (Antmen, 2008: 23). XX. yüzyılın başlarında ise Avrupa'da birçok akım ortaya çıkmıştır. Sanat artık kendi özgürlüğüne ve bağımsızlığına sahip olmak için geleneksel, akademik sanat anlayışına karşı çıkmış ve hızla büyümüştür. İzlenimcilik ile sanatçılar geleneksel sanattan ayrılmış ve belli bir konuya bağlı olmak yerine rengi ve şekli özgürce kullanmışlardır. I. Dünya Savaşı'ndan önce görülmeye başlanan soyut sanat ise modern sanatın akademik ve gelenekçi sanattan tamamen kopmasını sağlamıştır. Doğa ve insan anlayışı farklı bir bakış açısına bürünmüştür. Sanatçılar doğayı taklit etmek yerine, biçimleri ve çizgileri bağımsız bir bakış açısı ile düzenlemeye, böylece kendi kişiliğini, iç dünyasını yansıtmaya önem vermiştir. Bu dönemde sanatın natüralizmden uzaklaşmasında modern bilimin de etkileri büyüktür. Modern bilim, görünüş ve duyularla kavranan şeylerin ötesine geçerek doğanın özünü araştırmaya yönelmiş ve teorik düşünceye yoğunlaşmıştır. Dolayısıyla bu durumun modern sanatta soyutlamaya etkisi olduğu ve doğanın sadece bir veri olarak değerlendirildiği söylenebilir (Muller, 1972: 13-14).

İzlenimciliğe gelene kadarki sanat (geleneksel sanat) yalnız statik objeleri ya da ağır kaba hareketleri tespit edebilen bir foto objektifine benziyordu. İlk defa izlenimcilerle göz, sonsuz bir duyarlık kazanmış ve en küçük zaman bölümlerine, an'lara göre ayarlanmış ve görünüşleri, an'ın belirlediği bir görüş hızı içinde kavramıştır. Sanat yapıtı olan resim de, sübjektif birtakım elemanların, izlenim ve duyumların meydana getirdiği bir kompleks haline gelmiştir. Böylece sanat yapıtı (estetik obje), yalnız duyuma dayatılınca, yani yalnız sübjektif bir eleman olan izlenime dayatılınca, solipsizme varılmıştır (Tunalı, 2008: 86-90). Böylece sanatçının içinde bulunduğu, gözlemlediği ve görsel olarak betimlediği dünya, özgün ve sübjektif bir bakış açısıyla filtrelenerek statik sahnelerle değil, anlık izlenimlerin değişken doğasıyla uyumlu olarak resmedilmiştir. Bu yaklaşım neticesinde resmin salt anlatım dili, keskin ve detaylı somut tasvirlerden, akışkan ve şiirsel soyut betimlemelere doğru kaymıştır. Modern sanatın dünyası, indirgemelere dayanarak gelişmiş birtakım soyutlamalarla elde edilmiş olan bir dünyadır. Örneğin; tayf rengi, artık lokal renk değil, gün ışığından elde edilmiş olan renktir. Bellek renklerine, lokal renklere alışmış olan bir göz için, tayf rengi, anlaşılmaz, hatta absürt,

anlamsız olan bir şey olarak yorumlanmıştır. Yüzyıllar boyunca alışılmış olan bir sanat geleneğiyle yeni sanat arasında derin bir anlaşmazlığın doğacağı, normal ve doğal bir olaydır. Geleneksel sanat, geometrik bir perspektife dayanan üç boyutlu, sağlam, değişimin ötesinde bulunan bir dünyayı konu olarak alıyordu ve tuval üzerinde, bu üç boyutlu dünya, sağlam konturlar ve sağlam formlar içinde ifade ediliyordu. Modern sanat ise, bu üç boyutlu dünyayı, iki boyutlu bir dünyaya geri götürmüş ve bütün fenomenleri, objeleri, renk ve ışık görünüşlerini, bunların çeşitli bağlılıkları üzerinden açıklamıştır (Tunalı, 2008: 63-73).

XIX. yüzyıldaki özerkleşme sürecini başlatan estetik ilkelerinden hareket eden modernistler ve avangartlar, aklın yerine duyuya ve hayal gücüne öncelik vermişlerdir. Gerçekliği parçalamışlar ve düşüncenin (ideaların) yerine eylemi geçirmişlerdir (Artun, 2018). XX. yüzyıl başlangıcından itibaren şekillenmeye başlayan modern resim, betimlemenin değil dışavurumun resmi olmuştur. Modern resim sanatı bu süreçte, toplumsal ve siyasal bazı olaylardan da etkilenerek başta Edvard Munch (1863-1944) ve Ernst Ludwig Kirchner (1880 -1938) olmak üzere pek çok ressamın elinde etkili bir dışavurum aracına dönüşmüştür. Ressamın bu sırada en güvenilir kozu da renk olmuştur. Rengin nesneyi değil de insan duygularını anlatan bir araca dönüşmesi ve resme egemen oluşu dışavurumculuk akımıyla beraber modern sanatın da en önemli biçimsel özelliği haline gelmiştir (Kalfa, 2016: 20). Modern sanat anlayışında resim, derinliği olmayan, bir düzlem üzerinde göz yerine, zihinle algılanabilir bir süreç ve bu sürecin bir sonucu olarak kabul edilmiştir. Dolayısıyla, bu resimsel dile uygun, yeni tasarım ilkeleri, yeni anlatım olanakları gerekli olmuştur. Rönesans'tan beri, egemen olan tek bakış açısının yerine, nesneye ve dünyaya, yeni bir açıdan bakılması gerekiyordu. Rönesans resminde olduğu gibi, nesneler, bir anlık görüntü ve varlığıyla ölümsüzleşmemiştir. Nesneler ve figürler sabit değildir. Nesneler, değişken olarak ilk halinden başka hallere dönüşürken; salt resim olurken, sürekli bir devinimle, zihinsel bir sürecin, sonsuz hareketi içinde izleyiciyle yaşamaktadır (Altıntaş, 2013: 11-12). Nesne biçimlerinin egemenliğinden böylece kendini kurtaran insan, evrenin yüzeysel görünüşlerinden çıkıp, derinliğe, varlıkta derinliğe uzanmak isteyecektir. Sonucunda modernlerin resmetmek istediği şey, sanatta tinsel olan ve nesnelerin içyüzü haline gelmiştir (Tunalı, 2008: 146).

"Somut nesnelerden soyut dünyaya yönelmedeki ilk adımlardan biri; üçüncü boyutun reddi yani resmi tek bir düzlemde tutma girişimidir. Model yapma bırakılmıştır. Böylece somut nesne daha soyut bir hale getirilmiş ve ileri doğru önemli bir adım atılmıştır" (Gece, 2020: 41).

Modern sanat tarihçileri, modernizmin temel eğilimini genellikle soyutlamaya yönelen bir yol olarak belirtmektedir. XIX. yüzyılda öncü resim, çoğunlukla açık hava ve cansız doğa resimleri aracılığı ile gelişmiştir. Ard-izlenimci ressamlar, izlenimciliğin etkisini paylaşan ve bu akımın nesnelliğinden daha belirgin ve anlamlı bir yere varmak isteyen sanatçılar olarak, XX. yüzyıl sanatı için hem kuramsal düzeyde, hem de uygulamada birçok başlangıç noktaları sağlamışlardır (Lynton, 1993: 19). Bu doğrultuda sanat yaşamı, kısa süre içerisinde Batı sanatında daha önce hiç görülmedik yoğun bir gelişime sahne olmuştur. 1930'dan sonra dünya savaşıyla kesintiye uğrayan gelişim, yüzyılın ikinci yarısında yeni akımlarla devam etmiştir (İpşiroğlu, 2011: 14). İzlenimcilere gelinceye kadarki resim, kendini yazınsal büyüden kurtaramamıştır. Modern tablo, izlenimcilerin resmi özgürleştirdiği günden itibaren, kendini kontrastlar temelinde kurmaya girişmiştir. Ressam artık eserini bir konuyla sınırlamak yerine, salt plastik araçlara göre üretmeye başlamıştır (Leger, 2014: 22). İzlenimcilik, çizgiyi kesintiye uğratmış, modern ressamlar ise aynı yolda kalmakla birlikte rengi ve geometrik biçimi böylece özgür bırakmıştır.

Realist sanat, yaşamı ve insanı bir ayna gibi sunmaya kalkışmıştır. Romantik sanat ise, insanın ve yaşamın yeni bir tür idealizasyonunu duygu ekseninde sunarken aynı zamanda ideolojik karakterler yaratmış ve insan özelliğine karşılık bilinç, algı, duygu ve anlam gibi bireye ait nitelikleri sunmaya kalkışmıştır (Gece, 2020: 101). Paul Klee'nin (1879-1940) belirttiği üzere;

"Sanat, artık, görünebilir olan şeyi tekrarlamaz, tersine görünür kılar. Bu 'görünür kılınacak' şey ise, duyularla kavranan nesneler değil, ama onların anlamıdır, nesnelerin soyut düşünsel varlığıdır. Duyusal gerçeklikten özce farklı olan bu düşünsel soyut varlık, yeni bir tavır alma isteğini de beraberinde getirir" (Soylu, Çomak, 2018: 264).

Müziği soyut biçimlemelerine katmayı hedefleyen en tanınmış sanatçılardan biri Wassily Kandinsky'dir (1866-1944). Kandinsky, **On the Spiritual in Art (Sanatta Ruhsallık Üzerine)** adlı makalesinde, renk görüşlerini ve her renkle ilgili ilişkilerini belirli müzik aleti sesleriyle düzenlemeye çalışmıştır. Bu, ona canlı ya da canlı görünen ama aynı zamanda sakin ve maneviyat fikirlerini aktaran kompozisyonlar yaratmasına yardımcı olmuştur. Paul Klee'nin prodüksiyonu da, bir ritim yaratmaya yardımcı olan renk uyumunu keşfetme çabalarına katılmaktadır. Paul Klee, müziğe paralel bir açılma hissi yaratmak için renk ve şekillerin tekrarını kullanmıştır. Müzik ve dansla olan bağlantı, Fovizm hareketinin kurucusu Henri Matisse (1869-1954) için de önemlidir. Oynak çizgisi ve titreşimli renk seçiminin hareketle oynamasına ve gerçekten gözümüzün önünde zıplayan işler üretmesine izin vermektedir. Camera obscura ile başlayan ve fotoğrafın bulunması ile devam eden 'görme' olayının evrimleşmesi süreci ise, soyut sanatta bilinen ve aşina olunanın yani klasik görme geleneklerinin de terk edilişinin süreci haline gelmiştir. Doğanın verdiğinden fazlasını isteyen ve temsili geleneğin dar sınırlarıyla uğraşma ediminin statik sonuçlarını gözler önüne seren bu süreç, sanatçının yaratma olayındaki görsel ve zihinsel değişimini de gözler önüne sermiştir (Gece, 2020: 42).

Resim sanatında yapılan soyutlamanın, dış dünya nesnesi ile düş nesnesi arasındaki farklılıkların görüntüye bürünmüş hali olduğu ve İzlenimci, Kübist, Gerçeküstücü, Dışavurumcu sanatçıların resimsel imge yaratımının, doğanın gerçekliği ile sanatçının içsel gerçekliği arasındaki çatışmanın ürünü olduğu göz önünde bulundurulmalıdır (Kılınç, Göğebakan, 2020: 30). Bir sanat yapıtında kullanılan imgeler artık dış dünyadaki nesnelerin bir yansıması değildir. Düz anlamlarını aşıp yeni yan anlamlar kazanmışlardır. Bu nedenle, özgün bir sanat yapıtı olan tablo karşısında izleyici her zaman etkin olmak durumundadır. Ressam tarafından tuvale aktarılan ileti şifrelenmiştir. Tablonun seyircisine anlamlı gelebilmesi için bu şifrenin seyreden tarafından çözülmesi gerekmektedir (Sönmez, 2012: 8). XX. yüzyılın başlarında, resim sanatında, düzlem/derinlik ilişkisi sorgulamalarıyla başlayan alternatif açılımlar, günümüze ötelenen süreçte farklı kullanım olanakları taşıyan mekânsal çalışmalar çerçevesinde ele alınarak, irdelenmektedir. Bu bağlamda, düzlemin sınırlarını aşan ve

resmin çerçevesinin dışına çıkan nesnenin, zamanla, mekânın bizatihi kendine ya da düşsel bir yer tanımlamasına refere etmesini sağlayan başkalaşımlar üzerinden değerlendirmesini de gerekli kılmaktadır (Gerekli, 2018: 5). İzlenimci resimlerde, kenar sınırlarını zorlayan çift yönlü zıt gerilim, resmin kendi kendine işaret eden bir nesne olarak tanımlanmaya başlamasının başlangıcı olarak tanımlanır. Derinlik yanılsamasının verilerini içeren bir düzlemken, o düzlemin kendisine dönüşen resim, böylece betimleme olmadan önce çizgilerle ve renklerle kaplı yüzey haline gelmiştir. Resim düzleminin salt kendi gerçekliğine kavuşması başlı başına bir meseledir. Belli bir konuyu aktaran o düzlem giderek yassılaştıkça, kompozisyon, konu ve metafizik unsurları çerçeve dışında bırakmaya başlamıştır. Resmin nesne olarak durumu, resim düzleminin hakikati, mekânla birlikte algılanması, yapıtın kendi kendini işaret etmesi ve saf biçim düşüncesi dönemin avangart akımlarının genel yönelişine dönüşmüştür (O'Doherty, 2013: 37-39).

XIX. yüzyılın objektif-materyalist gerçeklik kavrayışı, XX. yüzyıla girerken yerini sübjektif bir gerçeklik anlayışına bırakmıştır. Doğa varlığı üzerinde bulunan objektif noktası, yavaş yavaş süjeye, varlığı kavrayan süjeye kayıyordu (Tunalı, 2008: 121). Sanatın da basit bir doğa öykünmesinden ziyade saf ve daha önce yaratılmamış bir şeyler yaratma sayesinde özerkleşeceğine inanan Charles Baudelaire (1821-1867), bu şekilde sanatın özünde öykünmenin olduğunu ileri süren 'mimesis' geleneğine karşı çıkmıştır. Mimesis geleneğinin aşılması, modern yaşamın kendi kahramanlarını ve bu kahramanların olağanüstü hikâyelerini ya da yaratımlarını, gündelik yaşamda rastlanmayacak bir enigmatik haliyle kuşatılmış şekilde bizlere sunmuştur (Gece, 2020: 100). Gerçek, duyum denen elemanlardan meydana geldiğinden, nesne de duyumların kompleksidir. İç ve dış koşullara bağlı olan nesnenin sürekli değişim içinde olması, görünüş dünyasının sübjektifliğini dile getirmektedir. Sübjektivist nesne yorumunun söz konusu olduğu izlenimci sanat yapıtı da sanatçı ile nesne arasındaki bağı dile getirmiştir (Öndin, 2009: 16).

İzlenimcilikteki birinci indirgeme, üç boyutlu bir dünyanın iki boyutlu bir dünya haline getirilmesidir. Klasik resmin perspektif anlayışı, objektif mekân anlayışı parçalanmış ve yerini iki boyutlu, perspektiften yoksun sübjektif bir mekâna bırakmıştır. Resmin mekânı, bizim dışımızda bir mekân olmaktan çıkarak, birlikte yarattığımız bir

mekân haline gelmiştir. İzlenimci bir tablo, bizim dışımızda bitmiş tamamlanmış bir bütün değil, süje tarafından tamamlanan bir izlenimler kompleksidir. Hareket illüzyonunun meydana gelmesi için formlar birbiri içine girer ve birbiri içinde erir. Bundan dolayı, pitoresk sanatı, daima değişmez formlardan, kapalı, sağlam, kesin konturlardan kaçar. Çünkü var olanı değil, olanı, fenomeni resmetmek ister. Çizgi sanatı, nesneleri, var olduğu haliyle ifade eder; pitoresk sanatı ise nesneleri göründüğü gibi ifade eder. Heinrich Wölfflin'in pitoresk olarak tanımladığı sanat, sübjektif natüralizm olarak adlandırılıyor ve bu da, doğayı anlık değişim içinde kavramak olarak temellendiriliyor. Doğayı süre içinde kavramaya, objektif natüralizm, anlık bir tavır içinde kavramaya da, sübjektif natüralizm denmektedir. İzlenimcilik, görünüşü, duyularımızın bize bildirdiği bir dünyayı resmetmek ister. O, var olanı değil, görüneni, olanı, değişme içinde kavrar ve tuvale geçirir. Böylece izlenimcilik, arkasında gerçek dünyanın kaybolduğu bir ön-plan tiyatrosu (Vordergrundtheater) haline gelir. O halde izlenimci teori, görünüşe bağlı, pitoresk kategorisi içinde yer alan, sübjektif natüralist bir sanattır (Tunalı, 2008: 61-94). Rönesans sanatı ise, değişmeyeni, duranı resmetmek istediği için onun kullandığı zaman, hareketsizliğe dayanan mantıksal bir zamandır. Barok'un kullandığı zamansa, yer değiştirme şeklinde, harekete dayanan bir zamandır. Oysa izlenimci zaman, her ikisinden de farklıdır. İzlenimcilik, pitoresk stil içine girdiğine göre, sürekli olanı değil, değişeni arar ve bu bakımdan Rönesans sanatından tamamen farklıdır. Bu fark, onların her şeyden önce hareket kavramını farklı olarak anlamalarında temellenir. Barok resminin anladığı hareket, figürlerin mekânda koşuşmaları, yer değiştirmeleridir. İzlenimci için hareket, mekânın belirlediği bir fenomen olmayıp, zamanın belirlediği bir fenomendir. Hareket, mekân içinde değil, zaman içinde meydana gelmektedir. Burada, hareket deyince, kuşkusuz mekân içinde bir yer değiştirme anlaşılmıyor. Mekân, hareket için artık bir tayin edici değildir. İzlenimcilikte, hareket deyince, bir ışıma gibi görünüp kaybolma olarak anlaşılır. Görünüp kaybolan şey, nesneler üzerine düşen tayflardır ve bu tayflar ise, sübjektif duyu verileri, duyumları, izlenimlerdir (Tunalı, 2008: 85).

Yüksek Rönesans sanatı döneminden beri süregelen ama izlenimciler ile bir anlamda son bulan çizgisel perspektif kullanımı ile görülen gibi kılınmaya çalışılan bir mekân anlayışı batı resminin geleneksel kurallarının temel ve değişmez bir prensibi

olmuştur. Bu prensibin değişmez oluşunun yegâne sebebi ise yaşanılan dünyayı ve nesnel gerçekliği olduğu gibi kavramak ve yansıtmaktır. Bu geleneksel mekân anlayışı, temelde hiçbir değişiklik olmamasıyla birlikte sanat tarihinin her döneminde resmin hiyerarşik düzeni içerisinde farklı değerler almıştır. Kimi zaman resmin bütüncül yapısını koruyan, kimi zaman ise fon ve form ilişkisini vurgulayan bir biçimde varlığını sürdürmüş ve gelişim süreci içerisinde kaçınılmaz sonuna doğru yol almıştır (Aral, 2010: 39). Mekân başlı başına bir varlık ve kavram olarak düşünüldüğünde, sanatçılar için mekânın giderek belirsizleşmesi XX. yüzyılda sanatçının daha da serbestleşmesine olanak tanımıştır. Öyle ki; mekân araç olmaktan çıkıp amaç olduğu noktada, içindeki sanat eserini kaplayan bir boşluk olarak değil, sanat eserinin kendisi olma yönünde bir nitelik kazanmaya başlamıştır (Çetintürk, 2017: 11). XX. yüzyıl modern sanatçıları, doğada gördüğü insan vücutlarını, yüzlerini, renklerini, şekillerini iç dünyasında değerlendirerek sanatına aktarmış ve bu figürleri, bilinçli bir deformasyona uğratarak, zıt renkler kullanarak dönüştürmüştür. Doğa bir tuvale aktarıldığında değişir. Estetik kaygıyla oluşan artistik bir yaratma tabiatın dönüşümüne sebep olmaktadır (Muller, 1972: 15-16). Soyut sanat görsel dilini kullanan önemli sanatçılardan Wassily Kandinsky'e göre, bir eserde geleneksel uyum olsun veya olmasın, önemli olan armonideki tutarlılıktır. Armoni, dışsal form, renk birlikleri veya karşıtlıkları ne olursa olsun, eserde içsel değerin bütün kalmasını gerektirir. Bu yüzden modern sanat, doğanın dış görünüşünden çok içsel özelliklerini barındırmalıdır. Renk ve şekil tamamen serbest bir şekilde kullanılmış ve bu araçlar bir duyguyu, bir görünümü konuya bağlanma ihtiyacı olmadan ifade etmişlerdir. Kandinsky bununla ilgili, bir eserin Avrupa sanatında bahsedilen değerlere sahip olsa bile bunun eserin iyi resmedildiğini göstermeyeceğini söyler. Onun için sadece ruhsal değerler tam olarak eserde yer aldığında, iyi resmedilmiş olur. Yani içsel değer yok edilmeden yapılan eser iyi bir eserdir. Anatomiye, botaniğe veya başka bir bilime göre eser şekil almaz ve kuralların ihlali sorun edilmez. Önemli olan sanatçının ihtiyacı olan formdur. Böylece renkler de doğada yer aldıkları gibi değil gerekli oldukları şekilde resimde yer alırlar (Çağlı, 2019: 58).

Modern resim, kendine özgü kanunların bir sonucu olarak kabul edilmektedir. Klasik estetik açısından bakılırsa, bu sanat Rönesans'ın çalışarak elde ettiği sonuçların

çözülmesi olarak görülür. İzlenimcilik ile derinlik, vücut hacimleri ve bilimsel perspektifin kaybolmaya başladığı görülmüştür. Işığın hacim kazandırmaya olanak veren gölgeleri ve derinlik ortadan kalkmıştır. Rengin gelişimi, ressamların sanat teorileri alanındaki araştırmaları ile temelden desteklenmiştir. Örneğin, Kandinsky, ressamın rengi saf olarak kullanmasını gerekli görmüştür. Renk gibi form da gelişerek izlenimci ışık içinde dağılmış ve doğa biçiminden kendini kurtarmıştır. Köprüler, katedraller ve ağaçlar renklerin bir parçası olduktan sonra bu parçalar, noktacılıkta ve onun ötesinde saf geometrik soyutlamada başlı başına nesneler haline gelmiştir. Paul Cezanne ise, doğa biçimini geometrik formların (silindir, küre, koni) fikri düzenine tabi tutmuştur. Böylece formun kübist kesinliğine ilk adım atılmıştır. Böylece, resim sanatı gitgide doğanın dış görünüşünden kurtulmuştur. Ardından fütürizm, kübizm ve pürizm akımlarında yeni bir biçim vermeye ulaşmıştır (Turani, 1992: 626). XX. yüzyılın başlarında Newton Fiziği yasalarının işlemediği kuantum alanının keşfedilmesi ve Albert Einstein'ın genel görelilik kuramının Euklides geometrisinden farklı bir geometriye ihtiyaç duyması sonucunda Bernhard Reimann tarafından geliştirilen geometri ile uzam anlayışı tümüyle değişmiştir. Paul Klée'nin de belirttiği gibi parçalanamaz denen atomun parçalanması ise son nokta olmuştur. Ressamlar artık görünüşü değil, varoluşu resmetmektedir. Fakat böylece fikir, biçimi yapıbozuma uğratır. Bu da hem sanatçıda hem de izleyicide bir yorumlama faaliyetini gerektirir. Yorum yapabilmek için ise önce bilgiye ihtiyaç vardır. Bu, hem sanata, hem esere, hem de nesneye dair bilgidir. Adeta sanat, bilginin bir türevi haline gelmiştir (Sorguç, 2017: 45). XX. yüzyıl süresince yapıt ve sanat algısındaki değişimlerle beraber izleyicinin yapıtla etkileşimi de bu şekilde ön plana çıkmıştır. Artık kimsenin yapıtın karşısında pasif bir izleyici olması beklenmemektedir. Sanatın ortaya koyduğu şeye ilişkin kavramları gözden geçirmeye ve hatta yapıtın bir parçası haline gelmeye davet etmektedir (Arayıcı, 2019: 204).

Tarihsel avangart akımlar, temelde sanat ve yaşam arasındaki sınırı ortadan kaldırmayı, yaşamla sanatın birbirinden kopukluğunu gidermeyi amaçlamaktadır. Doğalcı anlatıma karşıt olarak, gerçekliğin aldatıcı yüzeysel görünümünü değil, insanın içsel doğasını cisimleştirerek, gerçekliğin daha derin bir düzeyine ulaşmayı amaçlamışlardır. Bu avangart akımların tiyatro estetiğine getirdiği yenilikler ise, öz-biçim

diyalektiğinde biçimin ağır basmasıyla birlikte, sözün öneminin azalması ve görsel iletişimin ön plana geçmesi, sahnenin plastik olanaklarının bir anlatım aracı olarak değerlendirilmesi ve oyun yapısının parçalanması olmuştur. Avangart akımlar, gerçeklikten daha anlamlı olan düşsel bir tiyatro biçimi yaratmayı amaçlamışlardır. Örneğin; dışavurumcu tiyatro, yüzeysel yaşam gerçeğine uygunluk zorunluluğunu yadsıyarak, asal gerçeklik olarak insan ruhunun niteliklerine yönelmiştir. Sahnede, görüntüsel çarpıtma, bozulmuş çizgiler, abartılmış hareketler ve mekanik bir düzenden yararlanılmıştır. Bunlar, seyirciyi görünen gerçeğin ötesine taşımak için kullanılan tekniklerdir (Özüaydın, 2006: 16-18). Duyulara seslenen, hoş, tatlı, melodik, süslü, bezemeci, yüceltici her şeye sırt çeviren avangart sanat, resim sanatını yeniden keşfederken, sahne açısından bakıldığında da yeni bir görsel dil arayışına girdiği görülmektedir (Candan, 2013: 53). Plastik sanatlarda ortaya çıkan öncü akımların, tiyatro uygulamasına getirdiği en önemli yeniliklerden biri ise sahne üstünün bir makine gibi değerlendirilmesi, sahneye yapı özellikleri kazandırılması, oyuncunun üç boyutlu devingen bir birim olarak kullanılması ve bu doğrultuda eğitilmesidir (Brown, 200: 36).

Doğa sürekli hareket ve bir akış halindeyse, bir parçasının temsili olarak bakışın sınırlı bir kesitinde dondurulması, bütününün çalışma prensibiyle örtüşmez. Diğer bir deyişle, bütünündeki dinamizmden ötürü doğanın perspektif yasalarıyla birebir temsili olanaksız görünmektedir. Çünkü perspektif doğayı, simgesel bir bakışın içerisinden, ancak insan düşüncesinde var olabileceği kadarıyla ve insanın anlamlandırılabilme yetisiyle kısıtlandırarak temsil edebilir (Akım, 2018: 213). XVI. ve XVII. yüzyıllarda tiyatro ve resim, dönemin entelektüellerinin ve yaratıcı insanlarının sıkça birbirine eşit gördükleri iki sanat dalı olmuştur. O zamana kadar her ikisi de öğreterek ve zevk vererek ikna etmek için aynı tekniği (taklit) kullanmıştır. Belli ilahi ve ideolojik akımlar her iki sanatın birleşmesi yönünde aynı şekilde ısrar etmiş ve tiyatro dünyasında görsel olanın gelişmesine uygun zemini hazırlamıştır. Onlara göre bu şekilde halkın anlaması kolaylaşacak ve daha etkili bir derinlik sağlanacaktır. Tüm bunlar barok tiyatrosunun ve resminin birbirini karşılıklı olarak etkilemesiyle sonuçlanmıştır (Horta, 2018: 68). Barok dönemde, perspektifi sağlamak için dipte yer alan küçük fon perdesi büyümüş ve sahnenin seyirciye görünen kısmı tamamen kaplanmıştır. Bu fon perdesinde yer alan

aydınlık ve simetrik resimlerin yerini karanlık şatolar ve hüzünlü manzaralar almıştır. Bazen de sahne eşyalarının bir bölümü panolar üzerine boyanmıştır. Dönemin öne çıkan sanatçılarından Gian Lorenzo Bernini (1598-1680) sahneye üç boyutlu dekorlar, heykeller ve manzara resimleri getirmiştir. Dekordaki perspektifi çizerek değil, barok mimarisinin aslına uygun olarak üç boyutlu tasvirlerle kullanmıştır. Gök perdesi ve kulis perdelerini manzara resimleri ile süsleyerek gerekli atmosferi yaratmıştır.

Resmin asıl sahnesi, Rönesans'tan bu yana değişmeyen merkezi perspektif anlayışına bağlı kalarak doğanın sadık temsili olma özelliğini korumuştur. Farklı şekillerde ve tarzlarda kurgulanarak hep yeniden tanımlanmasına rağmen temel olarak değişmez bir "mise en scéne" (sahne kurgusu) kalıbı olma özelliğine sahip böyle bir dünya tasviri, gözle görüneni, hem göz hem de gözün gördüğü perspektif kanunlarla belirlenmiş sistematik içinde bir ön kabul olarak içselleştirmiştir (Haşlakoğlu, 2015: 111). Rönesans Tiyatrosu'ndan itibaren sahneleme, kapalı yapıların içine girmiş ve çerçeve sahnesi olan tiyatro binaları inşa edilerek oyun ve seyir alanı arasındaki ayrım düz bir bağlantı çizgisine indirgenmiştir. Bu durum, seyirciyi edilgenleştirerek yanılsamayı artırmıştır. İtalyan sahne, (kutu sahne) olarak tanımlanan yapıda gördüğümüz portal veya proscenium (ön sahne), oyun alanını, seyircinin yerleştiği alandan kesinlikle ayıran bir öğedir. Seyircinin, oyunu belli bir uzaklıktan izlemesini öngörür ama bu uzaklık bir yandan da psikolojik çekilmenin ya da özdeşleşmenin önkoşuludur (Candan, 2013: 3). Çerçeve sahne, 1800'lerin sonlarında birçok tiyatro sanatçısının tüm eylemi proscenium arkasında sahnelemeye başlaması ve böylece dördüncü bir duvar yanılsamasını güçlendirmesi anlamına gelmiştir. İzleyiciler bir pencereden "hayattan kesit" izler hale gelmiştir. Kutu setleri, sahne ressamlarının daha iyi görselleştirilmiş atmosferler yaratmasına izin vermiştir. Ancak 'senografi' yaratmak, tiyatral bir alanda bir şeyler yazmak ya da yaratmaktır. Bu, aktörle birlikte (ve bazen onun yerine) konuşan ve çalışan imgeler aracılığıyla bir anlatı yaratılması anlamına gelebilir. Bir üretim, sahne tasarımı olmadan var olabilirken, yokluğunda çok şey kaybedilir. Onsuz, bir prodüksiyon, izleyicileri hayrete düşürebilecek, büyüleyebilecek ve hatta aldatabilecek bir ilk izlenimi yayma yeteneğini kaybeder. Sahne tasarımı, kelimelerle veya hareketlerle anlatılamayacak bir üretimin unsurlarını ifade etmektedir. 'Senografi' kavramı ilk olarak

Yunan filozof ve araştırmacı Aristoteles tarafından M.S. IV. yüzyılda **Poetika** adlı eserinde kullanılmıştır;

"Öykü, tragedyanın ilkesidir, sanki ruhudur; karakterler ikinci sırada gelir. Aşağı yukarı resimde de olduğu gibi... En güzel renkleri düzensiz biçimde süren bir ressam, karakalem bir imge çiziktirdiği zamankinden daha az hoşa gidecektir…Gösteriye gelince, işin çekici bir yanını oluştursa da aslında yabancıdır bu sanata; şiir sanatı için en az gerekli olanıdır. Tragedya, etkisini yarışmasız, oyuncusuz da gösterebilir. Ve gösterinin düzenlenmesi, ozanın sanatından çok, skeuopoios'un (dekorcunun) sanatını ilgilendirir" (Aristoteles, 2007: 21-22).

Gösterinin görsel temsili üzerine araştırmalar doğrultusunda 1900'lerin başından 1930'lara kadar olan dönemde tiyatroda farklı ortam ve teknolojilerinin kullanıldığı denemeler ise, tiyatronun sanattan ziyade ortam olarak işlevleri üzerine düşünülmesinin önünü açmıştır. Elektriğin sahnede kullanımından sonra tiyatroyu en çok etkileyen teknolojik gelişmeyse fotoğrafın icadı olmuştur. Fotoğraf, 1850'lerde başlayan ve XX. yüzyılın başında kusursuzlaştığı haliyle doğalcılığa dönüşen gerçekçi tiyatro için idealdir. Tiyatro yönetmenleri ve tasarımcıları, sahne üzerinde fotoğrafa benzeyen dekorlar yakalamaya ve mizansenler yaratmaya çalışmışlardır. Sembolistler ise, fotoğrafın yüzeyde görünen gerçekliğinden daha önemli ve natüralistlerin göz ardı ettikleri ruhani gerçekliklere yönelirken, yarı karanlık bir tiyatro ışıklandırmasından ve ses efektlerinden yararlanmışlardır. Dönemin en önemli tiyatro tasarımcıları arasında yer alan Edward Gordon Craig ve Adolphe Appia, hem sembolistlerden hem de Richard Wagner'in XIX. yüzyılın sonundaki yazı ve çalışmalarından etkilenerek tiyatronun, müziğinden dekoruna, ışığından oyuncularına hepsinin bir bütün olduğu düşüncesiyle harekete geçmişlerdir. Richard Wagner (1813-1883), tiyatronun her zaman çoklu ortamlı bir sanat olmasına, sahnelemelerde, mimariden müziğe, metinden sese pek çok farklı ortam barındırmasına rağmen bunların bir arada kullanımının tiyatroda neye hizmet ettiğini, hem sahneleme hem de oyuncu-seyirci ilişkisi bağlamında ilk ele alan, ünlü Alman opera bestecisi, tiyatro yönetmeni ve müzik kuramcısıdır. Wagner, 1849 yılında kendi opera sahnelemelerini göz önüne alarak **Geleceğin Sanat Eseri** adlı bir makale kaleme almış ve bu makalede "Gesamtkunstwerk" (Bütünlüklü Sanat Eseri) kavramını tanıtmıştır. Wagner bu kavramı

açıklarken, geleceğin sanat eserlerinin tiyatro, müzik, şarkı söyleme, dans, dramatik şiir, tasarım, ışıklandırma ve görsel sanatlar gibi pek çok sanat formunu bünyesinde aynı anda, bir arada ve eşit ağırlıkta barındıracağını söylemektedir (Şeyben, 2016: 21-23). Opera sahnesindeki görsel etkiyi daha da arttırmak için Wagner, mimar Gottfried Semper'den sahneyi seyircilerden daha da uzaklaştırmaya yarayan, daha geniş bir sahne önü çerçevesi yaratma fikrini almıştır. Bu tür sahne önü yapısının inşası, seyirci ile sahne arasında bir tür mistik bir uçurum yaratmıştır ve burada sahne imgesi bir tür 'resim' biçimine indirgenmiştir. Seyirci ile bakılacak resim arasında açıkça görülebilen hiçbir şey yoktur ve yalnızca sahnenin mimari uyumundan kaynaklanan yüzen bir mesafe atmosferi vardır. Bu sayede sahnedeki ulaşılmaz rüyalar dünyası olduğu gibi yansıtılır (Salter, 2010: 3).

İlk çalışmalarında Wagner'in yapıtlarından yola çıkan Adolphe Appia (1862-1928), görsel öğelerin de müzik kadar anlatımcı olabileceğini ortaya koymuştur. Appia için önemli olan, çeşitli sanatların ortaklaşa bir etki yaratmasından çok, tiyatro sanatına en üstün anlatım zenginliği kazandırmak üzere belli bir öncelik-ardıllık ilişkisi içinde bir araya gelmeleridir. Gerçekçi akımın illüzyon anlayışı, sahnedeki dekoru, oyuncuyu sanki gerçekmiş gibi kabul ettirmek, seyirciyi sahnedeki yaşamın gerçek olduğuna inandırmak böylece bir yanılsama içine sokmaktır. Karşı gerçekçi tiyatro düşüncesi ise gerçekçilerin yaratmaya çalıştığı bu illüzyonu bir gözbağcılık olarak niteler. Seyircinin illüzyona girmesi demek, sahnedeki yaratma sürecine katılması demek olmalıdır. Bu durumda seyirci bir düşsel gerçeği paylaşmış olur. Appia bunu gerçekleştirmek için heyecanı atmosfere dönüştürmek ve seyirciyi bu atmosfere katmak amacındadır. Işığı bu amaçla böyle bir illüzyon yaratmak için gerekli biçimde kullanır. Benzetme yerine imleyerek, atmosferi görüntüye dönüştürerek, gerçeği seyircinin düşüncesinde tamamlatmak, bu illüzyon anlayışının özelliği olmuştur (Şener, 2006: 233).

Appia, taklide dayanan betimlemeye karşı çıkmakta ve çağrıştırıcı betimlemeyi vurgulamaktadır. Artık nesnelerin ne oldukları değil, onları nasıl duyumsamış olduğumuz önemlidir. Yanılsamacı dekor anlayışı sahne mekânını sahne resimleriyle bir tutmaktadır. Appia, oyuncuyu içine alan bir dekor önerir. Bu dekor oyuncunun varlığıyla uyum içinde olmalıdır. Appia, resmin anlatımını en aza indirirken, dekoru, oyuncunun gövdesi ile sürekli uyum içinde olan bir hacimler plastiği olarak düşünür. Ancak çevresinin üç

boyutluluğu oyuncunun tümüyle anlatımcı olmasını gerektirmez. Oyuncu ile çevresi arasında yapıcı bir karşıtlığın oluşması gerekir. Appia'nın dekorları, her şeyden önce, oyuncunun anlatım gücünü kuvvetlendirmek amacına yöneliktir. Oyuncu anlatımcılığı, oyuncu ile çevresel dekor (milieu decoratif) arasındaki ilişkide yatar. Oyuncu sahne önüne ilerledikçe çevresel dekordan kopar ve kendi iç yaşantısı içinde tam bir yalnızlığa erişir. Dış gerçeği yaşadığı anlarda ise oyuncu, çevresel dekorun tümüyle içinde yer alır. Burada Appia yarattığı mekâna simgesel bir anlam yüklemektedir (Duygulu, 1984: 13-14). Yer ve atmosferin, bir mekân duygusu verecek biçimde seçilmiş detayları kullanarak çağrıştırılması, gerisinin seyircinin imgelemine bırakılması arzu edilmiştir. Appia, tiyatral üretimin asal hedefinin sanatsal birlik olduğunu ve çağın pratiğinin, oyuncunun formunu iki boyutlu bir fon önüne koyarak yarattığı çelişki yüzünden, bunu başarmada başarısız olduğunu savunmuştur. Bütünlüklü bir kompozisyon yaratmada bunun niye başarısız olduğunu analiz etmiş ve bu doğrultuda birbiriyle çelişen üç görsel unsur tanımlamıştır. Bunlar, hareket eden üç boyutlu oyuncu, dikey dekor ve yatay zemindir. Bu unsurları birleştirmek için, oyuncunun hareketlerini arttıracak biçimde basamaklar, rampalar ve platformlar gibi üç boyutlu objelerin kullanılmasını savunmuştur. Bu biçimler aynı zamanda yatay zemin ile dik duran dekor arasında bir gerilim de sağlayacaktır (Benedetto, 2012: 42).

"Modern sahnemiz tamamen resim sanatının bir kölesidir - örneğin panoların resimlenmesinde - bu gerçeklik görüntüsü vermek için yapılır. Oysa aslında bu görüntünün görüntüsüdür; Çünkü oyuncunun sahne üzerindeki varlığı buna karşıt bir durum gösterir. Düz panolara boyanan resmin karşısında plâstik görünüşü olan oyuncunun gövdesi buna zıt düşer" (Nutku, 1963: 97).

Appia, teorilerinde mizanseninin zamanla bir resmin kompozisyonu haline geldiğini belirtir. Kendi deyimiyle; *"Artık bir orman yanılsaması değil, bir orman atmosferinde bir insan yanılsaması vermeye çalışıyoruz."* Appia, statik fon önünde oyuncuyu devingen (dinamik) bir figür olarak kabul etmiştir. Bunun için dekoru, oyuncunun devingenliğine uyacak bir biçimde oluşturmak gerekliydi. Bu da, sahne görüntüsünde uyumlu bir denge sağlayacaktı. Appia, ışıklamayı birtakım kalıplaşmış kullanıştan çekip çıkarmalıydı. Resimli panonun ışığı emdiğini izlemişti. Oysa ışığı

resimli pano üzerinde yitirmek büyük bir teknik hataydı. Gölge ve ışık karşıtlarından yararlanarak plâstik görüntüyü kazanmak gerekliydi (Nutku, 1963: 97). Sahnede gerçeklik görüntüsü vermek için kullanılan resimlenmiş panolar aslında görüntünün görüntüsüdür. Çünkü oyuncunun bu boyanmış panolar önündeki gerçek varlığı bu duruma ters düşer. Bu iki görüntünün de aynı plastik duruma getirilmeleri gerekmektedir. Bu durumun yaratılmasında yanlış bir yöntem olarak kabul edilen resmin düz görünüşleri olan panoların yerine üzerlerinde kullanılan ışıklama düzeni ile ortaya bir yaratı çıkaran boyutlu küplerin, üçgenlerin, dikdörtgenlerin oluşturduğu plastik görüntü tercih edilir. Adolphe Appia sahneye bir ressam gözüyle bakmamaktadır. Temel amacı dramatik hareketi güçlendirmektir. Bunu yalnız dekorla değil, ışık yardımıyla da sağlamaya çalışmıştır. Sahnede heyecan verici bir görünüş yaratmaktan çok, oyuncuya hizmet etmek, yardım etmek önemli hale gelmiştir. Sahnede dramatik hareketi yaratan oyuncudur ve oyuncu olmasa hareket de olmaz. Tıpkı oyuncu gibi üç boyutlu dekorlar kullanmak gerekir. Yaşayan, değişen, gelişen bir ışık da hareketi izleyecek ve değerlendirecektir (Çiyan, 2007: 40).

Appia gibi Edward Gordon Craig'in (1872-1966) tiyatro estetiği üzerine düşünceleri de gerçekçi tiyatroya zıt olarak karşı gerçekçi tiyatro estetiği doğrultusunda gelişmiştir. Craig'e göre, gerçekçilik tiyatroyu sanatsallıktan koparmaktadır. Tiyatro, öncelikle bir görsel sanattır. Seyirci onu dinlemeye değil, görmeye gelir. Sahne tasarımında gerçeğe benzerliğin değil, düşsel ve şiirsel bir atmosfer yaratmanın gerekliliğini savunmuştur (Özüaydın, 2006: 12). Yönetmiş olduğu **Dido ile Aeneas** (1901) oyununda sergilemiş olduğu mekân, tiyatro salonuna çevrilmiş bir konser alanıydı. İzleyicideki imgeleri açığa çıkaran yanılsamadan çok uyarmayı hedefleyen bir üslupla sahneyi tasarlanmıştı. Tiyatro salonu olmadığı için yapay bir proscenium kurdurmuş ve ışıkları gizlemiştir. Yapmış olduğu çalışmada ışığa önem veren Craig, sahnenin çeşitli noktalarından verilen ışıkları arkadaki perdeyle bütünleştirerek sonsuz bir uzama dönüştürmüştür. Craig'in kullanmış olduğu diğer bir teknik ise simgesel renk kullanımıdır. Sahne tasarımına getirmiş olduğu en büyük yenilik kütlesel mekân tasarımı yerine atmosfer tasarımını önermesidir. Diğer bir öncül tiyatral kavramı ise, oyundaki sahnenin tüm bölümlerinin hareketli olması gerektiği üzerinde durmasıdır. Hem zemin

hem de tavan, sanatçının kontrolü altında, bağımsız olarak veya gruplar halinde sürekli değişen bir ışık düzeni içinde yukarı ve aşağı hareket ettirilebilen karelerden oluşacaktı. Böylece, bu plastik formların soyut hareketleri aracılığıyla izleyicide duygusal bir tepki ortaya çıkacaktır. Craig'in etkisi ağırlıklı olarak, tiyatroyu daha çok görsel biçimde algıladığı için tasarımda hissedilmiştir. O, seyircinin bir oyunu işitmekten çok görmeye geldiğini düşünmektedir. Bununla birlikte, en büyük özelliği, sahnede yükselti kullanımı ve görkemlilik anlayışıdır (Eryılmaz, 2010: 53). Appia ve Craig'in; sahne tasarımını, iki boyutlu resimsel unsurları dışlayarak, ışık ve oyuncu bedeniyle etkileşimli, uyumlu mekânsal ve uzamsal parçalarla oluşturma çalışmaları *"New Stagecraft"* terimini ortaya çıkarmıştır. Soyut sahne düşüncesini gerçekleştirmeye yönelik olarak sütunlara, küplere, bolca basamaklara ve eğimli yüzeylere yer verildiği görülmektedir. Sanatçılar, ideal tiyatroda sahnenin her oyunun kendi özgün performans alanını yaratabileceği biçimde, tamamen esnek bir yapıya sahip olması gerektiğini savunmuştur. **Ritmik Uzamlar**, XX. yüzyıl tiyatrosu üzerinde önemli bir etki yaratarak dışavurumcu tiyatro hareketinin ve Bauhaus akımının sahne tasarımlarının yolunu açmıştır (Karabulut, 2010: 81). Bu sahne tasarımı yönelimiyle beraber tiyatral alanı biçimlendirme ve tasvir etme eğilimleri de plastik sanatlardaki modern akımlarla paralel çizgide soyutlamaya doğru evrilmiştir. Sonrasında *"New Stagecraft"* tasarım düşüncesi, Robert Edmond Jones (1887-1954) aracılığı ile Amerikan sahne yapımlarını da etkilemiştir.

Alman sanat eleştirmeni ve tiyatro yönetmeni Georg Fuchs (1868-1949) da sahne illüzyonizmiyle mücadele etmeyi hedefleyerek, Wagner'den sonra plastik sanatlara dair resimsel terimleri, sahne sanatlarının görsel anlatımı için birer metafor olarak kullanmıştır. Fuchs'un görüşü, XVIII. yüzyıldan itibaren belirli temel aşamalardan oluşan üç boyutluluk arayışının doruk noktasıdır. Bu aşamaları özetlemek gerekirse; ilk olarak, tuval üzerine perspektif manzarası çizerek bir derinlik yanılsaması elde edilmiş; daha sonra sahne zemin planı oyuncuyu dekorla saracak şekilde yeniden düzenlenmiştir. Üçüncü aşamada ise, oyuncunun dokunması için nesneler ve aksesuarlar tanımlanmıştır. Ardından Fuchs, oyun alanını seyircinin bulunduğu alana bağlayan son aşamayı da tanıtmıştır. Max Littman (1862-1931) tarafından tasarlanan Artists Theatre'da orkestra çukuru kapatılarak oyunculuk alanı ileriye doğru genişletilmiş ve sahne seviyesinde bir

kapısı ve üstünde bir balkon bulunan ön sahne ayarlanarak sahne açıklığının boyutu değiştirilebilir hale getirilmiştir. Sahnenin zemini bölümlere ayrılmış, her biri birer asansöre monte edilmiş ve böylece kolaylıkla bir platform haline gelebilmiştir. Fuchs bir "kabartma" sahnenin yaratılmasına yönelik elverişli bir tiyatro mimarisi inşa etmeye çalışmıştır. Artists Theatre sahnesinin derinliği görece az tutulmuş ancak oyunculuk alanı orantılı olarak normalden daha geniş hale getirilmiştir. Artists Theatre'da bedenlerin hareketine daha uygun, ritmik bir kalıpta birleşecek bir senografi hedeflenmiştir. Fuchs, zamanın teknolojileri ile elde edilmesi imkânsız olan bir gerçeklik taklit düzeyine erişmeye doğru yönelmiştir. Bu doğrultuda estetik çözüm, izleyicide sahneleme tarafından istenene yakın bir duygu yaratmak için sanatsal öneri ve sembolizmi kullanmak olacaktır. Fuchs, "kabartma" aşamasının, manzara yanılsaması sorununu çözmenin farklı yollarından sadece biri olduğunu kabul etmiştir. Senografı çalışmasının, tiyatro ressamı veya dekoratörünün mesleklerinden ayrılması gerektiğini savunan Fuchs'un, Artists Theatre'daki deneyiminin ve sembolist estetik önerilerinin birçok noktada Appia, Craig çalışmalarıyla benzerlik gösterdiği görülmektedir.

XIX. yüzyılın sonlarında gerçekçi akımın güçlenmesi ile birlikte ortaya çıkan karşı gerçekçi eğilimler tiyatronun özünü de, biçimini de, çalışma yöntemini de, oyunculuk ve yönetmenlik tekniklerini de, seyirci oyun ilişkisini de yeniden yorumlamış ve farklı önerilerde bulunmuşlardır. Bu girişimler karşı gerçekçi düşünceler başlığı altında toplanabilmektedir. Çünkü simgecilik, yeni romantik akımı ve estetikçilik, sanatın üstün, gizemli, örtük gerçekleri imleme yolu ile dolaylı anlatımla dile getirmesi gerektiğini belirtmektedir. Bunun için yansıtma yönteminden farklı ifade yöntemleri geliştirerek hem dilde, hem sahne görüntüsünde şiirsel anlatımdan yararlanılmıştır. Seyirciye üstün gerçekleri sezdirecek büyülü bir atmosfer yaratılmasına önem verilmiştir. Sözün tanımından, ışıktan, dekorun yalın ve ustalıkla kullanılışından yararlanılmıştır. Bu düşünceler uygulamalarla bütünleştirildiğinde, tiyatro sanatına yeni bir soluk getirilmiştir. Bu yeni soluk, I. Dünya Savaşı ve sonrasındaki dönemde daha yeni, daha cüretli denemelere girişilmesini sağlamıştır. Gerçekçi akımın tiyatro yazarları ve sanatçıları üretimlerine devam ederken, gerçekçiliği sınırlı bulan sanatçılar ise deneysel çalışmalarda yeni yöntemler geliştirmiştir (Şener, 2006: 235).

Tiyatro gösterimleri giderek dinamik ve çatışmalı bir çağın doğasını zenginleştirebilecek ve görüntü kavramını genişletebilecek yeni teknolojileri, ifade yöntemlerini benimsemeye başlamıştır. Çalışmalarını modern dramatik eserlerin evrensel olarak geçerli içeriğine dayandıran bu sanatçılar, soyutlanmış şekiller ve basitleştirilmiş kompozisyonlar oluşturmuşlardır. Sanatçılar, sıradan insanın yanı sıra yeni kahraman kişiliklerinin imajını tasvir etme girişiminde dairesel alanlardan, platformlardan, basamaklardan ve soyut şekillerden oluşan merkezi bir alanı vurgulayan set tasarımları yaratmaya başlamışlardır. Böylece geleneksel anlayışın aşılmasını öngören avangart akımlar, yeni anlatım olanaklarını gündeme getirmiş ve plastik sanatlarda görülen yenilikler, sahne sanatlarına da uygulanmıştır. Bu türde sanatlar arası etkileşim, 1920 ve 1930'lu yıllardaki akımların desteğiyle oldukça zenginleşmiştir. Wassily Kandinsky, Fernand Leger, El Lissitsky, Kazimir Maleviç, Laszlo Moholy-Nagy, Oskar Schlemmer ve Francis Picabia gibi sanatçıların katkılarıyla yeni boyutlar kazanarak en yüksek noktasına ulaşmıştır. Oskar Kokoschka, Kandinsky, Picabia ve Pablo Picasso gibi bazı ressamlar ise dramatik oyunlar bile yazmıştır (Yaycıoğlu, 2017: 105). Özellikle resim sanatı ile müzik arasındaki ilişki hem konu hem de biçim dili açısından göze çarpmaktadır. Müzikte resimsel değerler bulunabilirken, resimde de müzikal ifadeler, kompozisyon, renk ve biçim olarak karşımıza çıkabilmektedir (İpşiroğlu, 1998:162-163). Resmin müzikle ilişkisi Rönesans'a kadar uzansa da XIX. yüzyıl sonlarına doğru Vincent Van Gogh ve Paul Gauguin'le 'renk orkestrasyonu','renk senfonisi' vb. müzik terimleri resim sanatının sözlüğüne girmiş ve sanatçılar resimlerine sonat, senfoni gibi isimler vermişlerdir (Öztürk 2003: 31-32). Örneğin; Paul Klee, görsel sanatlar ile müzik arasında bir paralellik olduğuna ve bu iki sanat disiplininin de zamansal yönüne dikkat çekmiştir. İyi bir müzik eğitimcisinin oğlu olan ve iyi bir müzik eğitimi almış olan Klee, müzik eleştirmenliğinin yanında orkestralarda keman çalmıştır. Bunun dışında Klee'nin resimlerinde, yaratıcı kişiliği ve ilgi alanlarının genişliğinden dolayı mimari, doğa bilimleri ve yazın sanatının etkilerinin olduğunu savunanlar olsa da resimlerinde müziğin etkisinin olduğu fikri üzerinde birleşmişlerdir (İpşiroğlu, 1998: 174-175).

Farklı sanatsal yaratımları bir araya getiren Gesamtkunstwerk kavramını, besteci Wagner'den ödünç alarak Sergei Diaghilev (1872-1929), bu kavramın hakkını onun

kadar vermiş ve onu canlı performans alanına başarılı bir şekilde aktarmıştır. Wagner için müzik ve drama gibi farklı unsurların sentezinin temeli edebiyattır. Buna karşın Diaghilev ise bir bale temsili dâhilinde müzik ve kareografi ile uyumlu bir ortak alan üretmek için çıkış noktası olarak hizmet edebilecek en uygun alanı resim olarak seçmiştir. Ballets Russes'ın yirmi yıllık tarihi boyunca baleyi gerçek hayat ile buluşturan ressamın yeri her zaman çok önemli olmuştur. Ballets Russes, Sergei Diaghilev'in Paris'te kurduğu ve sanat yönetmenliğini de üstlendiği önemli bir gösteri grubudur. 1909-1929 yılları arasındaki zaman diliminde başta Paris olmak üzere Avrupa şehirlerinde bale gösterileri yapmış olan topluluk, I. Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da gösteri yapmanın zorlaşması sonucunda bir süreliğine A.B.D.'ne giderek gösterilerini kesintisiz olarak devam ettirmiştir. Ballets Russes, dönemin Avrupa sanat anlayışı ve modası üzerinde bıraktığı büyük etki ile anılmış ve bu alanlarla ilgili literatürde her zaman merak uyandırmıştır. XIX. yüzyıl pratiğinde tiyatronun dekor ve kostümleri, sürekli tiyatroda çalışan profesyonel dekoratör ve kostümcüler tarafından yaratılmaktaydı. Yeni gelişen tiyatro ekolünde ise uzmanlaşmamış bir ressamı gösteriye dâhil etme pratiği Diaghilev tarafından çabucak benimsenmiştir. Ressamların yapımdaki rolüne ek olarak, farklı sanatların etkileri Diaghilev'in koreograflarıyla çalıştığı alanlarda da ortaya çıkmıştır (Prokopchuk, 2019: 52).

Diaghilev, kostüm ve dekorları yapmaları için çağdaş ressamlarla çalışmış; onlar da atmosferi ve temayı iletmek için konvansiyonel sahne araçlarını kullanarak yeni resimsel sanat biçemlerini hayata geçirmişlerdir. Örneğin, 1921'de **Uyuyan Prenses** temsili için, yeni resim teknikleri ve diyagonal perspektif kullanırken Leon Bakst (1866-1924) ile birlikte çalışmıştır. Uygulamalarıyla illüzyon yaratma fikrinden uzaklaşarak, tarihsel bir dönemi temsil etmekten ziyade zamanın havasını ve atmosferini ileterek mekanın stilize bir sunumunu tasarlanmıştır (Benedetto, 2012: 45). Leon Bakst'ın vizyonu o anın geçmiş estetik eğilimleriyle ilgili olmuştur. Oryantal ve Arkaik Yunan estetiği ilham kaynakları haline gelmiştir. Ressam, grafik sanatçısı ve dekoratör olarak sahip olduğu becerileri, güçlü sanatsal duyarlılığını, rahatsız edici ve karmaşık kişiliğiyle uyarlayarak çeşitli ve çağdaş tarzlarda geniş bir spektrum yansıtmıştır. Resimsel ifadeyi dramatik güçle birleştirerek sahne üzerinde masalsı, canlı renklerde mekân ve kostüm

tasarımlarına imza atmıştır. **Kleopatra** (1909), **Sherezade** (1910), **Daphnis ve Chloe** (1912) ve **Narcissus** (1911) onun tasarımlarını ürettiği bazı Ballets Russes yapımlarıdır. Ballets Russes müzik, dekor, kostüm ve danslarında hem birçok kültürden beslenmiş hem de tüm bunları yaparken sergilediği yenilikçi ve deneysel tavrı sayesinde sanat, kültür ve toplumsal değerler ile algılar açısından büyük değişikliklere yol açmıştır. Bazı gösteriler önceleri garip ve alışılageldik estetik ölçütlere göre olumsuz algılanıp tepki çekse de genel olarak gösteriler beğeni ve hayranlık ile takip edilmiştir. Bu süreçte yaratılan giysilerin bazen klasik bale kostümlerine yakın durduğu; bazen de oryantalist etkilerin vurgulu olduğu ya da modern sanat etkisinde fütürist görünen kostümlerin yaratıldığı gözlenmiştir. Ballets Russes'un ikinci dönemindeki kostüm ve sahne tasarımlarını ilk döneme göre daha avangart olarak tanımlamak mümkündür. Bu anlamda daha fazla soyutlanmış, gerçeküstü fikirler ya da kübizm ve konstrüktivizm gibi sanat akımlarının etkisi öne çıkmaktadır. Sahne tasarımcılarının yanı sıra Henri Matisse, Pablo Picasso, Naum Gabo, Andre Derain, Juan Gris, Giorigo de Chirico, Juan Miro, Anton Pevsner ve Georges Braque gibi ressam ya da heykeltıraş sanatçılar da çeşitli gösteriler için Diaghilev ile çalışmışlardır (Günay, 2017: 82). Sonrasında Ballet Russes'tan gelen ilhamla birçok farklı ekiplerin gerçekleştirdiği bale yapımında ressamlar yer almaya devam etmiştir. Bu yapımlardan en önemli ikinci örnek olarak Rolf de Mare (1888–1964)'nin kurduğu Ballets Suedois gösterilebilir. Paris'te Theatre des Champs Elysees'te gösterimlerini yapan bu ekibin bale gösterimlerinde dekor ve kostüm tasarımcıları olarak yer almış ressamlara ise Pierre Bonnard, Fernand Leger, Giorgio de Chirico, Francis Picabia ve Gerald Murphy örnek verilebilir. Ressamların yer aldığı bu yapımlarda, dans, drama, şiir, müzik, akrobasi, film ve pantomim anlatı biçimlerinin modern sanat formlarıyla sentezlendiği estetik görsellikler yaratılmıştır.

Sahnede gerçekliği tümüyle aktarmanın imkânsızlığı, gerçekliğin stilize edilmesi gerekliliğini doğurmaktadır. Bu bağlamda, karşı gerçekçi sahne tasarımı, sahnede gerçeğe benzerlik yerine bilinçli bir stilizasyona yönelmiştir. Stilizasyon, doğadaki gerçekliği aynen yansıtmaz ve o gerçekliği imler. Bunun için de gerçekliğin bütünselliğinde bir soyutlamaya gidilmektedir (Özüaydın, 2018: 1-5). Karşı gerçekçi sahne tasarımı, sahnede gerçek yaşamın kusursuz bir biçimde taklit edilmesinin olanaksız olduğuna dair

önermeden hareketle, seyirciyi kandırma, hayatı ve doğayı taklit etme düşüncesinden kaçınır ve bunun yerine, stilize edilmiş bir gerçekliği tercih etmektedir. Stilize unsurlar, dramatik aksiyonla yarışarak seyircinin dikkatini dağıtan gerçekçi ayrıntı zenginliğinin yerini almıştır (Copeau, 1967: 80). Bu doğrultuda XX. yüzyılın öncü sanat akımları gerçekçiliğe karşı çıkmakta ve görünen gerçeğin ardındakine yönelmektedir. Bu akımlarda yeni bir güç kaynağı olarak, insanın bilinçaltı değerlendirilir. Şiir sanatında ve plastik sanatlarda ileri sürülen en yeni düşünceler bu örnekler doğrultusunda tiyatroya da uygulanmıştır. Hem yazar, hem ressam olan sanatçılar, en cüretli denemelerini sahne üzerinde gerçekleştirmiştir. Tiyatro bu arayış sürecine en çok görüntüsel yanı ile katılmıştır. Sahne tasarımında uygulanan bu yenilikler, öncü akımların yaygınlık kazanmasında etken olmuştur. Başka sanat türlerinde akımlaşan bu deneyci girişimler, sistemli bir tiyatro kuramı oluşturmamış ancak tiyatroda öncü ve deneyci özelliklerini korumuşlardır (Şener, 2006: 236-237).

1. BÖLÜM

20. YÜZYIL SANAT AKIMLARI ÜZERİNDEN MODERN RESSAMLARIN SAHNELEME ÇALIŞMALARI

1. BÖLÜM

20. YÜZYIL SANAT AKIMLARI ÜZERİNDEN MODERN RESSAMLARIN SAHNELEME ÇALIŞMALARI

XX. yüzyılın başı, Avrupa'da sanatsal, kültürel, toplumsal ve ekonomik anlamda dinamik değişimlerin yaşandığı bir dönemdir. Fransa ve özellikle Paris'in sanat ve kültür alanında en verimli ve yaratıcı olduğu dönemlerden birisi olan Belle Epoque'un da son bölümü olan bu zaman dilimi, aynı zamanda Art Nouveau'nun bitişi ve Art Deco'nun ortaya çıkışına sahne olmuştur. Art Deco, çok çeşitli ve birbirinden farklı stilin etkisi altında gelişmiştir. Dönemin çağdaş öncü sanat anlayışı Fovizm, Kübizm, Fütürizm, Konstrüktivizm ve Gerçeküstücülük gibi akımları doğurmuştur. Fovizm, Henri Matisse gibi ressamların elinde cesur, canlı ve çarpıcı renkler ile soyutlanmış biçimleri yansıtırken, Kübizm biçimleri geometrik ve çok açılı bir çözümleme ile ele alıp soyutlamıştır. Modern sanatta Rönesans'tan itibaren gelen ve nesneleri gerçekçi bir görünüm ve bakış açısı ile resmetmeyi öne alan anlayışın tersine ilk defa sanatçının özgür ve özgün bir biçimde dışavurumu önemsenmiş ve desteklenmiştir. Fütürizm, geleceği kucaklayan tavrı ile geleceğe ulaştıracağı umulan makine, hız, gençlik ve teknoloji gibi kavramları öne çıkarmıştır. Konstrüktivizm, nesnenin içyapısına vurgu yapan ve bunun devamında da makine estetiğini, yapısalcılığı ve endüstriyi öven tavrı ile öne çıkmıştır. Gerçeküstücülük, doğal görüntü ve ilişkilerin dışına çıkarak hayali biçimler, ilişkiler ve atmosfer yaratmanın peşinde olmuştur. Modernizm, o dönemde toplumun ihtiyacı olan 'geleneksel olandan farklı bir şeyler yapmak ve olmak' hissini kuvvetli bir biçimde yansıtmıştır (Günay, 2017: 76). Bu doğrultuda XX. yüzyıl başında geleneksel tiyatro mekânı konvansiyonundan da uzaklaşılmış ve tasarım olanakları için tümüyle yeni bir kapı açılmıştır. Tüm mekân, tasarımın bir parçası olarak değerlendirilebilir veya mekân, çerçeve sahnenin yapamayacağı bir biçimde performansın atmosferi, duygu durumu ya da temasına da katkıda bulunabilir (Benedetto, 2012: 51). Sanat-yaşam arasındaki sınırı kaldırmak ve oyuncu/seyirci yakınlığını sağlamak amacıyla yeni mekân arayışlarına giren avangartlar, sahne uzamını değişik yollarla değiştirmeye çalışmışlar ve farklı mekân kullanımlarına yönelmişlerdir. Sahnenin sınırlarını aşan, giderek seyirciyle birlikte tüm

salonu veya gösteri alanını kapsayan çağdaş tiyatro anlayışında da seyircinin sahneye yönelttiği geleneksel bakışın kırılması amaçlanmıştır. Bu yönelim seyirciyi sahnede ya da oyun alanında 'gezinmeye' zorlamış ve tek yönlü bakış açısının yerine çok yönlülük sağlamaya çalışmıştır (Çamurdan, 2013: 59).

XX. yüzyılın Avrupa resim sanatında gözlemlenen çeşitli üsluplar, farklı malzemelere açık ve yeni boyama tekniklerinin arayışında çerçeveden taşarcasına anlatımını üçüncü boyuta aktarma eğiliminde olmuştur. Böylece tuval üzerinde resmedilmiş biçimler, kompozisyonlar, dokular, formlar sahne üzerine taşınırken de, atmosfer ve mekân yaratımına katkı sağlamıştır. Yazınsal ve devinimsel olarak tiyatro sahnesi üzerinde dışavurumcu anlatıların ve görselleştirmelerin de yaygınlaştığı XIX. yüzyıl sonlarında, birçok tiyatro yönetmeni oyunlarının tasarım kolunda modern resim alanının tanınmış isimleriyle çalışmak istemiştir. Özellikle 1910 ve 1920'ler Rönesans'tan sonra sanatçılarının en fazla bir araya gelip fikirlerini paylaştığı, ortak projeler ve üretimler yaptığı dönem olarak anılmaktadır. Bu paylaşım ve etkileşim ortamı aynı sanat ve tasarım üsluplarının birçok dala yansımasına neden olmuştur. Benzer şekilde, bir sanatçı ya da tasarımcının üslubu da onun heykel, resim, kostüm ve benzeri her türlü eserine yansımıştır. Kültürel etkileşimin gerçekleşmesi için kültürleri sahiplenen toplulukların karşılıklı esnekliği ve değişime hazır olması bu nedenle önemlidir (Günay, 2017: 85). Performans sanatı XX. yüzyıl sanat tarihinde bir katalizör konumuna gelmiştir. Etkinliklerin anlık olması, tekrarlansa bile farklılıkların oluşması, gösteri sanatının özgünlüğünü göstermektedir. Gösteri sanatının birçok disiplini bir arada barındırabilen, istediği malzemeyle olanaktan yararlanabilen, kuralcı ve kesin tanımı olmayan bir yapısı vardır. Geleneksel, biçimci sanat anlayışına karşı çıkan akım, sanat yapıtını bir meta durumuna getiren, müzelerde koruma altına alınıp saklanan gelenekçi anlayışa tepkilidir. Sanatçılar tiyatral performansı, yeni yönler göstermenin ve yeni görsel algıları yaşayan hayata dâhil etmenin bir yolu olarak tercih etmişlerdir. Araştırmanın bu bölümünde XX. yüzyıl ilk yarısında modern resim dilinin farklı biçimlerde şekillendiği ve tanımlandığı akımlar üzerinden, modern ressamların plastik sanatlarda ve sahne sanatlarındaki çalışmalarının paralelliğinde sanat yaklaşımları ve görsel ifade biçimleri incelenecektir.

1.1. Kübizm

Kübizm kelimesi, eserlerinde geometrik formlara ve nesnelere yer veren sanatçıların eserleri için kullanılmakla birlikte aynı zamanda yoruma açık bir sözcüktür. Akımın önde gelen sanatçılarından Pablo Picasso (1881-1973) ve Georges Braque (1882-1963), teknolojinin ve şehir hayatının getirdiği fakat o zamana kadar gizli kalan bir geometri ve keskin çizgi biçimini eserlerine taşımıştır. Kubus terimi ise, varlığın özünü ifade ettiği gibi, özsel biçim de geometrik biçimi ifade etmektedir. Böylece, geometri ve metafizik bütünleşmesi, kubus-özsel biçim kavramlarının örtüşmesinde gerçeklik kazanmış olur. Üç boyutlu objenin yükseklik ve genişlik gibi iki boyuta indirgenmesini talep eden bu özsel biçim kavrayışı, kübist çabaların salt fiziksel temellerini oluşturur (Tunalı, 2008: 169). Kübizm ayrıca akademik güzellik ve uyum anlayışına karşı çıkan bir akım olarak anılmaktadır. Etkili olduğu dönem içerisinde Art Deco gibi tasarım alanındaki sanatları da yönlendirmiştir.

Kübizm, izlenimcilik akımında önemli olan görme duyusuna karşılık zihinsel duyuyu egemen kılmaktadır. Zihinsel bir kavrayışın ön planda olduğu sanat anlayışı, soyut ve ussal bir görünüm kazanır. Bu akımda sanatçılar resmin özünü, nesnelerin biçimini, geometrik ama soyut olarak yansıtmakta ararlar. Nesnenin çizgi ve hacmi esas önemli olandır ve renk formdan sonra gelir. Perspektifin göz yanıltıcı etkisine başvurmadan, yalnız resim ögeleriyle getirilebilmesi Kübizm'e yön veren bir ilkedir. Perspektif her zaman bir mekân yanıltmasını da birlikte getirdiğinden dolayı bundan böyle resimde ele alınmamalıdır. Bu nedenle cisimler parçalanır, dışa katlanıp açılır, önden ve arkadan gösterilir. Objeler ve figürler artık yalnız görüldüğü ya da algılandığı gibi değil, düşünüldüğü gibi resme geçirilir. Kübizm'de cismin parçalara ayrılması ve yeniden değişik bir yorumla bir araya getirilmesinde iki farklı yöntem uygulanmış, çözümlenen biçimlerden elde edilen geometrik parçalar tuvale serpiştirilmiş ya da birbirinin üstüne yığılarak verilmiştir. Her iki yöntem sonucunda da asal biçimini kaybeden nesne tanınmayacak bir duruma gelmiş ve birbiri içine geçmiş bir dizi geometrik düzeyden oluşan yeni bir nesneye dönüşmüştür (Alsaç, 1983: 655). Konular günlük yaşamdan alınmış, doğa manzaraları pek az resmedilmiştir. Sanatçılar nesneleri seçerken ellerinde bulundurdukları şeylerin sıradanlığını vurgulamışlar ve zaman zaman

resme keman ve gitarı katmışlardır. Resimlerine karton, kâğıt, teneke yapıştıran Kübistler, özel bir doku elde etmek için boyalarına kum ve talaşı da karıştırmışlardır. Karakalem ve yağlı boyayı birleştirmeleri gibi birkaç tekniği bir arada kullanmışlardır. İnsan resimlerinde vurguladıkları figürün fiziksel varlığı değil, figürün fiziksel yapısının karmaşıklığı olmuştur. Sanatta durağan var olma durumları yerine süreçleri açığa çıkarmışlardır. Kübizm, tümüyle etkileşimle ilgilenen bir sanattır. Her türlü durağan kategoriden devingenlikle kurtuluşun sanatıdır (Berger, 2015: 70-74).

Disiplinler arası çalışmalarıyla tanınan ve kübizmin önde gelen isimlerinden biri olan Pablo Picasso, Ballets Russes yapımcısı Sergei Diaghilev ile tanışmadan önce kendi modelini, formları yeniden yapılandırmaya çabalayarak en analitik ve küresel biçimde ortaya koymaya çalışmış ve resminde farklı mekânsal hacimleri yan yana koymayı başarmıştır. Ardından bale gösterilerinin sahne tasarımlarında çalışarak, dekor ve kostümlere hareket ekleyip gösteriye sadece katılan değil, gösteride 'oynayan dekor' kavramını da yaratmıştır. **Tricorne** (1919), **Pulcinella** (1920) (Şekil 1) ve **Cuadro Flamenco** (1921) oyunları ile halk gelenekleri ve sanatından ilham alarak avangart akımın ikonografisinde yeni perspektifler ortaya koymuştur. **Pulcinella** gösterisi için gerçekleştirilen sahne tasarımı, kübizm ile romantizmin bir karışımıdır. Bu eser, her şeyin bir arada olduğu ve tüm unsurların, konunun, müziğin, koreografinin ve dekoratif öğelerin tutarlı ve homojen bir bütünlük oluşturduğu bir gösteri olarak sahnelenmiştir (Barr, 1950: 33- 35).



Şekil 1- Ballets Russes – Pulcinella (1920), Sahne Tasarımı: Pablo Picasso

İki boyutlu ve üç boyutlu mekânın aynı anda inşası konusundaki fikirlerini sahne tasarımları üzerinden deneyen Picasso, böylece kübizm üzerine çözümlemelerinde iki boyutlu tuvalin mekânsal sınırlamalarından kurtulmuştur. Resimsel yanılsama üzerine biçimsel çalışmalarını sahne üzerine taşıyarak; aynı anda görsel ve dokunsal bir alan inşa etmesine fırsat bulmuştur. Hareketli olarak, herhangi bir anda tüm katmanları, biçimleri ve yönleriyle görünen, mekânı zaman içindeki değişimiyle yansıtan, böylece hem mekânsal hem de uzamsal çok boyutluluğa ulaşan tasarımlara imza atmıştır. Bu sahne tasarımı uygulamalarında resimsel üslubunu sadece üç boyutlu dekor ve kostüm parçaları oluşturma üzerine uygulamamış, aynı zamanda Ballets Russes yapımları için gerçekleştirdiği sahne perdesi resimleri de oyunun görsel kimliğini oluşturan ikonik yapıtlar haline gelmiştir. Örneğin; **Le Train Bleu** (1924)'nun perdesi için küçük bir guaj tablonun devasa boyutlu bir plana uygulanması Picasso'ya, sanatının yeniden kullanıma uyum sağlayabileceğini göstermiştir. Bu bale gösterisi, kostüm tasarımlarıyla Coco Chanel ve kübist dekor tasarımlarıyla Henri Laurens'in de yer aldığı ve bu üç sanatçının ortak bir estetik görsellik yarattığı yapım olmuştur (Prokopchuk, 2019: 70). Theatre de la Cigale'de 1924 yılında sahnelenen **Mercure** bale yapımında ise bu sefer Picasso, Soirees de Paris ekibiyle çalışmıştır. Erik Satie'nin bestelediği, Leonide Massine'nin kareografilerini yönettiği bu yapımda, Picasso dekor ve kostümleri tasarlamıştır. *"Üç Tabloda Plastik Pozlar"* alt başlığı ile sunulan bu gösteri sonrasında 'ressamın balesi' olarak tanımlanmıştır. Gerçeküstücü sanatçılar tarafından çok beğenilen bu avangart performans için sonrasında **Hommage a Picasso (Picasso'ya Saygı)** başlıklı bir deklarasyon yayınlanmıştır. Picasso gibi sahne tasarımı alanında Ballets Russes'la yolları kesişmiş diğer kübist ressamlar ise Georges Braque ve Juan Gris (1887-1927)'dir. Georges Braque, Ballets Russes'ın **Les Fachuex** (1924) ve **Zephyr et Flore** (1925) yapımlarının sahne ve kostüm tasarımlarını gerçekleştirmiştir. Juan Gris ise **Les Tentations de la Bergère ou l'Amour Vainqueur** (1923) ve **The Gods Go A-Begging** (1928) yapımlarının kostümlerini tasarlamıştır.

Kübizm resim üslubu dâhilinde ismi anılan önemli sanatçılardan biri de Fernand Leger (1881-1955)'dir. Fransız sanatçının kübizmin bir uzantısı olarak anılan, kendi resimsel üslubuyla bağdaşmış "Tubism" stili hem resimlerinde hem de dekor-kostüm

tasarımlarında görülmektedir. Ballets Suedois yapımı olarak sahnelenen **Skating Rink** (1921) (Şekil 2) ve **The Creation of the World** (1922) oyunları için tasarladığı dekor ve kostüm tasarımları, resimlerinde oluşturduğu tubism üslubunun uzantısı olarak devam etmiştir. Bale gösterilerinin dekor ve kostüm parçalarında oluşturduğu geometrik formlar ve parçalı düzlemsel yüzeylerle adeta mekanik, hareketli bir sahne yaratmayı amaçlamış olan sanatçının, sahne üzerinde oyuncu bedenleri ile uyumlu bütünlüklü bir dinamik aktivite yarattığı söylenebilir. Léger, setlerini resimleri gibi, geometrik boyalı daireler çizerek inşa etmiş ve gerçekte illüzyonist olanı yeniden üreten sığ bir perspektif yaratmak için iki boyutlu sanat eserlerinin yüzey-derinlik ilişkisini benimsemiştir. Leger, tiyatro sanatına dair teorik fikirlerini sadece görsel stilini yansıtabileceği uygulamalı yapımlarla sınırlı bırakmamış, aynı zamanda resim-tiyatro arasındaki estetik bağlantıları **Functions of Painting (Resmin İşlevleri)** adlı kitabında da kaleme almıştır. Ressamın sanat üzerine yazıları arasında **Gösteri: Işık, Renk, Hareketli Görüntü, Nesne-Gösteri** (1924), onun tiyatroya dair yaklaşımını ve bale sahnesi üzerindeki pratiğini anlamak için önemlidir. Tiyatronun metin temelli yapısından uzaklaşan Léger, bu doğrultuda hayatı hızlı hareket eden bir gösteri ve sahneyi de hareketli resimsel bir devinim olarak gördüğünü belirtir.



Şekil 2- Ballets Suedois - Skating Rink (1922), Sahne Tasarımı: Fernand Leger

Nathan Altman (1889-1970), Romans Suta (1896-1944), Aristarkh Lentulov (1882-1943) ve Leopold Survage (1879-1968) de dönemin dekor ve kostüm tasarımı çalışmaları bulunan kübist ressamları arasındadır. Bu sanatçıların gerçekleştirdiği sahne tasarımı resimleri incelendiğinde de kübist formlar ve biçimlemeler göze çarpmaktadır.

1.2. Dışavurumculuk

Dışavurumculuk teriminin ilk kez Çek sanat tarihçisi Antonin Matejcek (1889-1950) tarafından 1910 yılında, İzlenimciliğin zıddı olarak gördüğü yeni bir sanat tarzını tanımlarken kullandığı öne sürülmektedir. Ona göre, dışavurumcular, izlenimcilerin dış görünüşleri objektif bir biçimde ele alan yaklaşımlarının yerine insanın iç dünyasındaki hisleri ifade etmeye çalışmışlardır. Dışavurumculukla özdeşleşen içgüdüsellik, sanatçının yaşama karşı içten gelen tepkilerinin göstergesi olunca, anlatım dili, derinlerdeki duyuşların gün ışığına çıkartılmasının aracı olur. Derinlerdeki içsel duyuşlar, kendiliğinden ortaya çıkan yaratıcılık olarak değerlendirilir (Öndin, 2009: 56). Dışavurumcu sanat, Almanya'nın farklı şehirlerinde toplumun modern dünya karşısında artan rahatsızlık ve endişe hisleriyle beraber hemen hemen eş zamanlı olarak ortaya çıkmıştır. Dışavurumculuk akımı, Köprü (Die Brücke) ve Mavi Atlılar (Der Blaue Reiter) olmak üzere iki sanatçı grubundan oluşmuştur. Köprü, 1905'te *"Hayatlarımızı ve kollarımızı köklü eski iktidarlardan özgürleştirmek istiyoruz. Yaratıcı dürtüsünü doğrudan ve gerçekten ifade eden herkes bizdendir"* açıklamasıyla bir manifesto yayınlamıştır. Bu sanatçıların sert estetik ifadelerinin, resimde ve ahşap baskıda güçlü bir dışavurumcu etkisi vardır. Akımda, Fovizm'in etkisinin yanı sıra Edvard Munch, Paul Gauguin ve Van Gogh gibi sanatçıların da etkisi görülür (Phillips, 2016: 35).

"Dışavurumculuk terimi modern sanat tarihinde, farklı vurguları ile kullanıldı. Stilistik etiket olarak sıklıkla geçmişe dönmeyi göstermeye periyod ya da her sanatçının çalışmalarında bulunan formların abartma ve bozulmasının bir niteliği ve tamamıyla sebep izah etmede kullanıldı. Buna rağmen Alman ekspresyonizmini tanımlamada kullanıldığı zaman aynı zamanda özel tarihi ve kültürel anlamlar kabul etti" (Gece, 2020: 139).

XX. yüzyıl başında Fransa'da Fovizm, Almanya'da Die Brücke (Köprü) ve Der Blaue Reiter (Mavi Süvari) gibi sanatçı gruplaşmalarının ortak noktası, 1911 yılında Berlin'de dönemin avangart sanatını destekleyen galeri ve dergi Der Sturm'un sahibi Herwarth Walden'in gözlemlediği gibi, dışarının izlenimi yerine, içerinin dışavurumuna yönelmeleridir. Dışavurumculuk bir akım değil, bir eğilim; biçimsel ifadeye yansıyan bir

duygu durumu olarak ele alınmaktadır. XX. yüzyıl boyunca Dışavurumculuk, Soyut Dışavurumculuk, Yeni Dışavurumculuk gibi başlıklar altında çeşitli gruplaşmalardan söz edilebilirken, bu gruplar içindeki sanatçıların hemen hiçbirinin bir diğerine benzememesi de dışavurumculuğun doğasına ilişkin bir durumdur. Kişisel bir dışavuruma dayandığı için bireysel ve öznel bir ifade biçimi olan Dışavurumculuk, Fovistlerden Maurice de Vlaminck'in dediği gibi, *"Herkesin kendi gözüyle yeni bir dünya yaratma"* çabasını gözler önüne serer. Dışavurumcu sanatçıların tümüyle kendine özgü yaklaşımlarına rağmen "biçim bozmacı" bir tavır taşımaları, rengin özellikle simgesel, duygusal ve dekoratif etkilerinden yararlanmaları, boyanın yoğun dokusallığıyla rengi natüralist bağlamında özgürleştirmeleri; abartılı bir perspektif ve desen anlayışını benimsemeleri gibi ortak noktalarından söz etmek mümkündür (Antmen, 2008: 33-34). Dışavurumculara göre sanat yaşamın aynası değildir. Dışavurumculara bakıldığında İzlenimciliğin tersine nesnelerin, gerçekliğin şu ya da bu andaki görünümünü esas almayıp açığa çıkarılmamış olan özün görülmesini sağlayan içsel bir yönelimi yeğledikleri açıkça görülmektedir (Eryılmaz, 2010: 25).

Yeni Dışavurumculuk ise, 1970'lerden itibaren Avrupa'da ve A.B.D.'de gündeme gelen yeni resimsel yaklaşımların tümünü açıklamak için kullanılmaya başlanan bir tanımdır. Özünde, 1960-1980 sürecine damgasını vuran kavramsal temelli yaklaşımlara bir tür tepki olarak değerlendirilebilecek bir anlayıştır. Yeni Dışavurumcu ressamların temel çıkış noktası, figüratif anlatıma olan eğilimleridir. Modernizmin genel olarak dışladığı figüratif resim 1980'lerde Yeni Dışavurumcu ressamlarla birlikte yeniden ilgi odağı olmuş, soyuta yönelmiş eğilimlerin oluşturduğu modernizm şemalarında bir türlü yer bulamayan eski kuşak figüratif ressamlar adeta yeniden keşfedilmiştir. Yeni Dışavurumculuk, Avrupa'da olduğu kadar Amerika'da da 1980'lerin egemen sanatsal üslubu olarak döneme damgasını vurmuştur. Amerika'nın Yeni Dışavurumcuları olarak gündeme gelen sanatçıların ortak noktası, her türlü kültürel kaynağı genel bir potada eriten kitle kültürünün bir yansımasını oluşturmalarıdır (Antmen, 2008: 265-268).

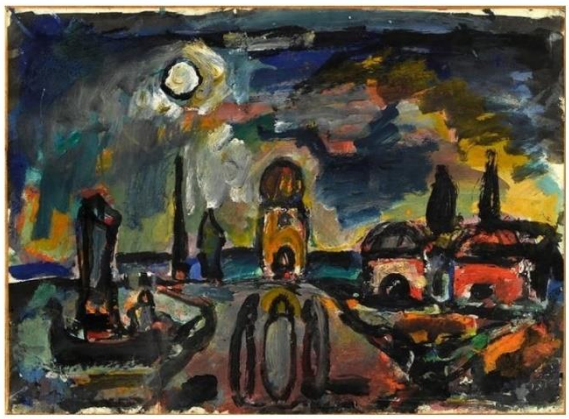
Tiyatroda ise dışavurumculuk, izleyici kitlesi üzerinde hemen bir etki yaratmak ve izleyiciden istenen, duygusal ve psikolojik tepkiyi uyandırmak için sahne tasarımcılarının akıl yürütme, hızlı karar verme ve empati kurma yöntemleriyle duyguları

yansıttıkları, görsel ifade biçimlerine ağırlık vermiştir. Dışavurumcu tiyatro, önceden yazılmış oyunların sahne üzerinde yeni ve farklı bir duyarlıkla yorumlanmasında başarılı olmuştur. 1919 – 1930 arası Berlin'deki Devlet Tiyatrosu'nun sanat yönetmenliğini yapan Leopold Jessner (1878 – 1945) dışavurumcu sahneleme biçemini geliştirmiştir. Jessner'in sahnesi, sosyal ortamdan yoksun, çıplak, simgesel renklerle ve basamaklarla donanmış bir uzamdır. Oyunun taşıdığı değerleri uzamsal tasarımlara dönüştüren, bedenlerin çeşitlilik içinde yerleşmesine olanak veren bir sahnedir. Bu soyut sahne üzerinde geçerli olan, gerçeğin dozunun abartılmasıdır. Abartı da duygular yoluyla gerçekleştirilmiştir (Candan, 2013: 62-63). Dışavurumcu tiyatro, izleyiciyle dolaysız bir iletişim kurmak ister. İletişimde izleyici etkin bir konumdadır. Bilerek eksik bırakılan, sonuçlandırılmayan durumlar, hareketler izleyicinin imgelemini ve sergilenen üzerine düşünsel yoğunluğunu geliştirmeyi, arttırmayı amaçlamaktadır. Dışavurumcu tiyatro, en büyük başarılarını, dışavurumcu duygu ve düşüncelerle yorumladığı klasik oyun sahnelemeleriyle elde ettiği görülebilmektedir (Eryılmaz, 2010: 28). Dışavurumcu oyunun amacı seyircinin zihnine bir şey göndermektir. Ancak bunun süzgecinden, toplumsal şartlanmalardan geçmeden seyircinin zihnine ulaşması hedeflenir. Bu nedenle de bir gözlemci olarak seyircinin eleştirel bakışı mümkün değildir. Burada seyircide oluşan duygusal değer önem taşımaktadır. Seyirciyle sahne üzerindeki aksiyonu akıl dışı bir süreçle birleştirme arzusu ortaya çıkmıştır (Eryılmaz, 2010: 72). Dışavurumcu tiyatro, diğer tarihsel öncü hareketlerden farklı olarak, yazılı metni reddedemediğini söylemektedir. Sahne dili kadar dramatik metne de önem verir. Akımın hedefi, estetik soyutlamadır. Sahne, dünyanın fiziksel temsili değil, iç dünyanın bir yansıması olmalıdır (Özüaydın, 2006: 30).

Oskar Kokoschka (1886-1980) Avusturyalı dışavurumcu bir şair, oyun yazarı ve ressamdır. İlk oyunu **Murderer, The Hope of Women** (1909) ile dışavurumsal dramayı kurmasıyla bilinen Kokoschka, 1920'de uluslararası bir ün kazanmaya başlamıştır. Bu oyunun temsilinde oyuncuların yüzleri boyalıydı ve kostümleri Kokoschka'nın resimlerine benzer desenlerle donatılmıştı. Eski sanatçıların onu oldukça etkilemesine rağmen, kendine has tarzını sürdürmeyi başarmıştır. Sanatçı; suluboya resimleri, kitap tasarımları ve resimsel kompozisyonlar yaratmıştır. **Bir Titan Oğlu Destanı** (1950),

Thermopylae (1954) eserleri, Mozart'ın **Sihirli Flüt** (1954) ve **Zincirlenmiş Fantezi** gibi oyunlarına yaptığı sahne tasarımları ve **Columbus Tied** (1913), **Ölümsüzlük** (1914), **Sen Gümbürtülü Dünya** (1917) gibi taş baskı resimleri bu eserlerine örnek gösterilebilir (Eryılmaz, 2010: 75-76).

Dışavurumcu sahne tasarımcısı Ernest Stern (1876-1954) ve ressam Edvard Munch ile yakın çalışmış olan dönemin önemli öne çıkan yönetmenlerinden Max Reinhardt, sahne yapımlarını genellikle belirli bir motifine veya tarihsel bir dönemin sahneleme geleneklerine yer vermiştir. Ancak üç boyutlu, donuk bir natüralizmle başladıktan sonra, Appia'nın ilham verdiği üzere soyut uzamları uyarlayarak Art Nouveau ve Dışavurumculuk gibi çağdaş sanat akımlarından türetilen yüzey dekorasyonlarını tercih etmiştir. 1906-1907 senelerinde Henrik Ibsen'in **Hayaletler** ve **Hedda Gabler** oyunlarını sahnelerken, dekor tasarımlarında dışavurumcu ressam Edvard Munch ile çalışmıştır. Fovizm ve dışavurumculuk akımları dâhilinde eserler vermiş Fransız ressam Georges Rouault (1871-1958) ise, Ballets Russes yapımı **The Prodigal Son** (1929) için resimlediği sahne fonundaki biçimsel tavırda, resimlerindeki dışavurumcu üslubu yansıtacak fırça darbelerini kullanmıştır (Şekil 3). Aynı zamanda sahne fonunda görülen keskin fırça hatları ve renk tonlamaları, kostüm tasarımlarında da kendini göstermekte ve bu şekilde resimsel bir bütünlük yakalanmaktadır (Barr, 1950: 79).



Şekil 3- Ballets Russes – The Prodigal Son (1929), Sahne Tasarımı: Georges Rouault

1.3. Soyut Sanat

Soyut sanat, nesneleri duyusal görünüşlerinden kurtararak ve üç boyutlulaştırarak onları düşünsel bir varlık haline getirmiştir. Üç boyutlulaştırmak, bu anlamda nesneleri yalnız anlık görünüş ve yüzeyleri ile değil, tersine anlık yüzeyselliğin dışında, bir nesneyi aynı zamanda tüm yüzeyleri ile kavramak anlamına gelir. Resmin kullanageldiği ve özellikle izlenimciliğin mutlaklaştırdığı iki boyutluluk, yani 'art ardalık', yerini birdenbire üç boyutluluğa ve 'aynı zamanda'lığa bırakmıştır. Bu değişim içinde, resim sanatında büyük bir devrim gerçekleşir. İki boyutlu bir yüzey sanatı olarak anlaşılan ve böyle uygulanan resim sanatı, artık 'eş zamanlı' kategorisi ile bir mekân sanatı haline gelmiştir (Tunalı, 2008: 171). Wilhelm Worringer'in 1908'de kaleme aldığı bir yazıda, dışavurumcu akımın kuramsal temelleri saptanırken, sanatçının gerçeklik karşısında benimsediği iki temel tutum olarak soyutlama ve özdeşleşmeyi göstermiştir. Sanayileşme ve makineleşme çağının özdeşleşme olanağını ortadan kaldırmasıyla dışavurumcuların estetik soyutlaması, tek sanatsal tutum olanağı olarak kalmıştır. Estetik soyutlama, aynı zamanda dış dünyanın kaosunu yenmenin bir yoludur (Candaş, 2013: 64). Estetik soyutlama sadece anlamlandırma ve düşünme dünyasını değil, insanın yaratma dünyasını da ifade eder. Dünyada yer alan düşünsel-yapısal objelerin tümü resmin mekânıyla elde ettiği düzenler olarak var olurlar. Bu tarz bir görüş ise yeni üsluplara yol açar. Piet Mondrian'a göre, gerçek soyutlama veya yeni biçim vermeye dayalı resim böylece tamamen özgürleşir. Nesnelere yeni biçimler verme ve Cezanne'ın doğayı silindir, küp ve konilere dönüştürme fikri soyut sanatta anlam kazanır. Cezanne'ın öncülüğündeki soyut resim daha sonra farklı dallara ayrılarak çağımıza kadar ulaşmıştır.

Soyut resim, resme ait bir biçim verme anlayışıyla kendini anlatmaya çalışır. Resim, sanatsal bir ifade amacıyla biçim verici bir eyleme dönüşür. Bu şekilde bir biçim verme ise kendine özgü, zihinsel soyut bir anlayışı ifade eder. İnsanın doğa ve doğal nesneler arasında kurduğu bağ, tinsel ve duygusal ifadeleri doğurur. Estetik haz ise bu ilişkinin sonucunda ortaya çıkan bir üründür. Yani estetik haz, insanın bir nesneye yüklediği duygular ile oluşur. Anti-natüralist bir sanat olan soyut sanat, doğayı ve doğada var olan tüm nesneleri sanatın dışında bıraktığına göre, harmoni kavramı da doğanın dışında bırakılarak oluşturulur. Harmoni, antik çağdan beri felsefe ve sanatta önem

verilen bir kavram olmuştur. Sanat yapıtları estetik olarak değerlendirilirken harmonik olarak da ölçüt kazanır. Cezanne'ın dediğine göre; *"Sanat, doğaya paralel olan bir harmonidir"* ve bu yüzden sanat, doğanın bir yansıması değil aksine doğaya paralel olan ve kendini yaratan bir harmoni olur (Çağlı, 2019: 86). Soyut formlar birçok yönden her zaman sanatsal kompozisyonun bir parçası olmuştur ve XX. yüzyılın başlarında, etrafımızdaki dünyayı olabildiğince gerçekçi bir şekilde temsil etme özleminin ardından, yalnızca renkler ve formlar aracılığıyla yapılan çalışmalara doğru bir itici güç görülmüştür. Naturalist ressam Thomas Hart Benton (1889-1975), kompozisyon teorisini 1927'de yayınladığında, çözümlemeyi *"Form Organizasyonu Mekaniği"* olarak etiketlemiştir. Türün tipik örneği olarak, Benton'un denemelerinde "temel mekanik" tasarım ilkelerini göstermek için bazı eski usta ressamların ikonik kompozisyonlarını analiz etmeyi amaçlayan bir dizi şematik resim yer almıştır (Jaffee, 2019).

II. Dünya Savaşı sonrasının egemen üslubu haline gelen Amerikan Soyut Dışavurumculuğu ise, aslında savaş öncesindeki çeşitli modern sanat akımlarının mirasçısıdır. Kandinsky'nin soyut dışavurumculuğunu, Henri Matisse'in saf renk alanlarını, Joan Miro'nun organik formlarını, Van Gogh'un ham dışavurumculuğunu bünyesinde barındıran Amerikan Soyut Dışavurumculuğu, öte yandan kendine özgü özellikleriyle tamamen farklıdır. Resimsel espasın bir renk ve biçim bütünlüğüne kavuşması yolunda, Amerikan Soyut Dışavurumcularının ortak özelliği olan bir resimsel bütünselliğin yakalanmasına ve tamamen Amerikan resmine özgü olan farklı bir kompozisyon anlayışına yol açmıştır. Kompozisyonu oluşturan öğelerin birbiriyle ilişkisine değil, tuval yüzeyini kaplayan dinamik ya da durağan boyasal alanın bir bütün olarak algılanmasına yol açan bu tür kompozisyon anlayışı, Soyut Dışavurumculuk akımını oluşturan sanatçıların her birinin kendi özgün resimsel diline karşın paylaşılan bir özelliktir (Antmen, 2008: 147). Avrupa avangart sanatı, Soyut Dışavurumcular için belirleyici bir ilham kaynağı olmuştur. Göçmen olarak Amerika'ya akın eden birçok sanatçı, burada yeşeren bazı fikirlerle temas kurmuştur. Aynı zamanda New York'ta da sanat eserlerini görebilecekleri çok sayıda mekân vardır. Soyut Dışavurumculukta iki temel resim yapma tarzı oluşmuştur. Kaba hatlarıyla sınıflandırılmış bu iki tarz Eylem resimleri ve Renk Alanı Resimleri olarak bilinmektedir. Eylem resimleri yapan birçok

sanatçı, eserlerini iç dünyalarını ifade edebilmek için bilinçli bir plansızlık içinde sezgisel bir yaklaşımla devasa tuvaller üzerinde fırça ya da başka araçlarla yarattıkları coşkulu, dışavurumcu ve enerji dolu iz ve lekelerle oluşturmayı seçmiştir. Boyayı uygularken kullanılan hareket ve jestlerin, ortaya çıkan sonuçtan daha önemli olduğu vurgulanmaktadır. Renk Alanı ressamları ise daha durgun bir biçimde devasa tuvallerde büyük renk alanları boyamışlardır. Bu görsel ifadelerin amacı, dünyanın savaş sonrasında içinde bulunduğu çalkantıları ifade etmek olarak görülmektedir (Hodge, 2013: 182-183).

Soyut sanat, Wassily Kandinsky'ye göre, bir evren küreleri müziği, bir senfoni gibi oluşmuştur. Bu yeni, kendine özgü biçim verme, yeni bir kavramda somutluk kazanır. Bu kavram 'soyut'tur. İfade ve soyut kavramları bir anlamda birbiriyle örtüşürler ve birlikte yeni bir evren tablosunu oluştururlar. 1900'lerden sonra biçim kazanmaya başlayan bu evren tablosu tüm bir çağa giderek egemen olur. Soyutluk, tüm bir dünya görüşünü, aynı zamanda bilme ve duyma tarzını da belirleyen bir kategori olur. Soyut resim, buna göre, evreni soyut-geometrik bir varlık, onu bütün tesadüflerin, değişmelerin ötesinde, değişmeyen, mutlak bir varlık olarak kavrayacaktır. Resim sanatı bunu yaparken, asıl görev alanını da bulmuş olur. Bu alan, salt resim alanıdır. Soyut biçim vermede resim, görünebilir olan ve doğal etkiye götüren maddesellik ile kendini dile getirmez. Tersine, yüzey içinde biçim vererek kendini yüzeysel olarak ifade eder. Resim, üç boyutlu maddeselliği yüzeyselliğe indirgemekle, salt bir biçimsel ilgiyi ifade etmiş olur (Tunalı, 2008: 131-166).

Kandinsky, resim sanatında soyutlama gerçekleştirebilmek için müziği kullanmıştır. Sanatçı resimdeki renk ve geometrik şekilleri, müzikteki ritim ve armoni gibi öğelerle eşleştirerek soyutlama yapmıştır. Kandinsky'nin amacı izleyicide adeta bir senfoni dinliyormuşçasına sinestezik etkiler uyandırmaktır. Sanatçı, müzik ile resim arasındaki bilimsel anlamda bir sinezteziden çok, bilinçli tekrarlarla bir dil oluşturmayı denemiştir (Bayraktar, 2017: 119). Kandinsky'nin soyut sanata yönelmesi, sanatçı için yeni bir gözlem biçimi amacına hizmet etmektedir. İlk soyut eserini 1910'da yapan sanatçı esasında nesnel sanatla olan bağını tamamen koparmamıştır. Örneğin; **Kompozisyon VI** adlı resminde renkler resmin temel unsuru olsa da tek tek nesne ve figürler hala ayırt edilebilir. Bu eserde renk sadece nesneden değil çizgiden de bağımsız

bir haldedir. Nesnelerin biçimleri ritmik renk formları ile erimiştir (Hille, 2015: 425). Sanatçının sahne kompozisyonu **Der Gelbe Klang (The Yellow Sound)** ise, ilk olarak 1912'de yayınlanmıştır. 1972'de gerçekleştirilen, fikirlerinin oldukça soyut ve sembolik bir damıtılması olan bu eser, ses, renk ve hareketin karmaşık ama büyüleyici bir şekilde iç içe geçmiş halidir. Aynı zamanda sanatçının, **Blue Rider Almanac** (1912)'taki tiyatral ve teorik konular üzerine yazıları avangart sanat pratiklerinde son derece etkili olmuştur.

Kandinsky, 1928 yılında Almanya Friedrich Tiyatrosu'nda gösterimi yapılan Modest Mussorgsky'nin **Pictures at an Exhibition (Bir Sergiden Resimler)** eseri için soyut bir sahne tasarımı yaparak müzik-resim ilişkisine dair kuramsal fikirlerini de uygulamaya dökme imkânı bulmuştur. Kandinsky bu tasarımında, müzikal fikirleri ana renkler gibi işlemekte ve soyut resimleri seslerle bütünleştirmektedir. Eserin sahne uyarlamasında, sahne tasarımı olarak hareketli resimler yapma fırsatı bulmuştur. Mussorgsky, Rus kültürel canlanmasına teşebbüs eden bir sanatçı çemberinin üyesi olan mimar ve ressam Viktor Hartmann'ın görsel sanatındaki fiziksel dünya temsili olmayan çalışmalarından ilham almıştır. Mussorgsky'nin **Pictures at an Exhibition** eseri, opera kostümlerinin eskizleri ve anıtsal mimari tasarımı da dâhil olmak üzere, Hartmann'ın ölümünden sonra sergilenen resim ve çizimlerinden oluşan bir koleksiyonla müzikal olarak sunulmuştur. Bu eser, piyanoda solo olarak bestelenmiş haliyle tuhaf, çirkin ve sırayla delici bir güzelliğe sahip ve ona ilham veren Hartmann resimleri gibi her zaman rahatsız edicidir. İzleyicide görsel olarak tanımlayıcı olan müzikal dili ve sanal bir sinestezi biçimini uyandırdığı söylenebilir. Kandinsky ise, **Pictures at an Exhibition**'ı resimlerken, anıtsal sanat fikrini hayata geçirme yolunda önemli bir adım atmıştır. Kandinsky, Mussorgsky'nin eserini Hartmann'ın temsili üslubuna geri çevirmek yerine, Bauhaus okulunun sözlüğünden geometrik figürlerin operatik bir hareketini yaratmıştır. Bu şekilde görsel anlatı oluşturmak yerine, müziği resme dönüştürmüştür (Şekil 4).

"Kandinsky, Wagner'e büyük bir hayranlık duymuştur. Onun müziği, metni ve sahneyi birbiriyle bir bütünsellik içinde kaynaştırmasını fazla maddeci olan opera sanatına manevi bir nitelik kazandırmak olarak görmektedir" (Gece, 2020: 86).



Şekil 4- Modest Mussorgsky – Bir Sergiden Resimler (1928)

16 numaralı Sahne Resmi (The Great Gate of Kiev): Wassily Kandinsky

Müzikal soyutlamacı ressam olarak tanımlayabileceğimiz Kandinsky, zıt renk kombinasyonları ile müzik prodüksiyonlarında dışavurumculuğu zenginleştirmiştir. Akışkan formlar, uçuş ve enerjiyi somutlaştırmaya çalışmıştır. Onun için soyutlama olmadan somutun gerçekliğinin yakalanamayacağı noktası önemlidir. Çünkü sanatta soyut ve soyutlamanın dili, evreni ve onun içindekileri kavrayış ve bilişimizi doğrudan etkiler. Bu anlamda soyutu yakalamak, evrenseli yakalamaktır. Müzikle yakalanan bu evrensellik, fenomenal alanla olan bağımızı gerçekleştirirken, aynı zamanda bu görüngüler dünyasını aşar, zihinsel ve duyular üstü numen bir alanla ilişki içine girmemizi kolaylaştırır (Gece, 2020: 86).

Fransız ressam Sonia Delaunay (1885 – 1979) da soyut resim dilini gerek tablolarında gerek giysilerde kullanan dönemin önemli sanatçılarından biri olmuştur. Delaunay'ın soyut kompozisyonlarında ön planda olan renklerdir. Daha çok yuvarlak şekillerden oluşturduğu desenler tekstil alanında da çokça kullanılmıştır. Apolinaire, Delaunay'ın resimlerinden çok etkilenmiştir. Kübist akım içinde renge öncelik veren bu çalışmalara, bir taraftan şair Orpheus'a gönderme yaparak, bir taraftan da Paul Gauguin'in renk düzenlemelerini anlatan 'orphic' sözcüğünü kullanarak "Orphisme" adını vermiştir. Böylece bu akımın isim babası olmuştur. Kübizm akımının bir devamı olan renk uyumlarına değer veren bir sanat anlayışı olarak tanımlanabilecek bir resim anlayışıdır. Sonrasında Sonia Delaunay'ın resimleri ve tasarımları "orphism" kavramıyla

anılmaya başlamıştır. Tristan Tzara ile moda ve kumaş tasarımı üzerine çalışmaya başlayan sanatçı; birlikte oldukça ünlü şiir-elbise çalışmasını ve Tzara'nın **Le Coeur à Gaz (The Gas Heart)** oyun kostümlerini tasarlamışlardır (Şekil 5). Savaşın ekonomik sonuçları, moda dünyasında malzeme konusunda sıkıntı duyulmasına neden olurken, Sonia Delaunay geleneksel 'patchwork' tekniğini modern yaşama kazandırarak yaratıcı çözümler getirmiştir. Geleneksel tekstil tekniklerini uygulama becerisi ile birlikte ressam olarak aldığı sanat eğitimini bir arada kullanması, tekstil tasarımının çağdaş sanatla buluşmasını sağlamıştır. Robert Delaunay ile Madrid'de yaşadıkları dönemde tiyatro oyunları için kostüm tasarımlarının yanı sıra ev dekorasyonu üzerine de çalışma olanağı bulmuştur. 1918 yılında Sergei Diaghilev'in yönettiği **Kleopatra** balesi kostümleri için sipariş almış ve Londra'da açılışı yapılan gösteride, Kleopatra çok renkli ipek kefeni ile sahneye çıkmıştır (Yıldırım, 2010: 25-27).



Şekil 5- Tristan Tzara - Le Coeur à Gaz (1923), Kostüm Tasarımları: Sonia Delaunay

1.4. Fütürizm

Fütürizm, 1909'da bir gazetede yayımlanan şair Filippo Tommaso Marinetti'nin bir yazısıyla gündeme gelmiştir. Bu yazıda Marinetti, otomobillerden, sanayiden, teknolojiden, dinamizm ve hız gibi kavramlardan överek bahsetmiştir. Bir otomobilin motor sesinin, bir Yunan heykelinden daha güzel olduğunu iddia eden şair, akademik sanatı da yozlaşmakla suçlamıştır. 1910'da ressam bir grubun yayımladığı manifestoda ise eski tuvallere, heykellere, müzelere kin ve nefret kusulmuş, zamana yenik düştükleri savunulmuştur. Fütürist akım, kent merkezlerine, hareket halindeki trenlere ve hareket anının gösterildiği figürlere odaklanmış ve kübist biçimler kullanmıştır. Sanatçılar, içsel bir etki ile resimdeki dinamizmi izleyiciye aktarmaya çalışmışlardır (Phillips, 2016: 40).

Fütürist sanatçılar, dinamizm ve hareketi görselleştirebilmek için renkleri ve biçimleri keskin hatlarla tasvir ederek veya yumuşak noktacı bir yaklaşım göstererek hız estetiğini yaratmaya çalışmışlardır. 1909 yılına kadar kutsal kitabın olacağını söylediği ve daha gerçekleşmemiş olayların gerçekleşeceğine inanan teolojik bir kavram olan Fütürizm, bu zamandan sonra bir ideolojinin ve sanat akımının adı olmuştur. İlerleyen zamanda Fütürizm, insanların günlük hayatta sanat ve tasarımda ileri gördüğü her şey için kullandığı bir terim haline gelmiştir (Lyton, 1982: 89). Akımın önde gelen sanatçılarından Giacomo Balla (1871-1958), hareket halindeki objelerin fotoğrafik birden çok anını yakalamak üzerine görsel çalışmalar üretmiştir. Örneğin; **Merkür Güneşin Önünden Geçiyor** isimli resimde, Balla'nın teleskopla izlediği güneş tutulması anı görülmektedir. Eserde turuncu, mavi üçgenler ve merkezi bir spiral arasında güçlü bir zıtlık vardır. Beyaz üçgen biçimler ve yeşil konik biçim sanatçının göz retinasında yaşadığı optik deneyimi belirtir biçimdedir (Phillips, 2016: 41).

Fütürist tiyatro, Adolphe Appia'nın düşüncelerinden etkilenerek, boyalı panolardan oluşan dekor anlayışına karşı çıkmış ve değişik yoğunluğu, devinimi ve renkliliği olan psikolojik ışık yönetimini kullanmıştır. Bu dinamik ışık mimarisi, oyuncunun oyunu yerine üç boyutlu ışıksal anlatımı geçirmeyi amaçlamıştır. Fütürist tiyatro estetiği, sahne tasarımında geleneksel çerçeve sahnenin çağın gerektirdiği tiyatral ifade biçimine uymadığı görüşündedir. Çerçeve sahnenin kaldırılmasıyla dramatik eylemin teknik olanakları daha geniş, daha kapsamlı bir yelpazeye kavuşacaktır. Böylece, geleneğin üçboyutlu sınırları da aşılacaktır. Yatay mekan içinde, üç boyutlu dinamik öğeler arttırılarak kırılacak, fütürist çok boyutlu bir tiyatro yaratılacaktır. Bu yeni sahne tasarımı, yatay çizgiye takılıp kalan geniş bakış açısını aşmayı ve yepyeni zenginlikler kazanmayı olanaklı kılacaktır (Özüaydın, 2006: 21-24). Fütürist hareket, bölünmüş bir sahnede eşzamanlı eylem gerektiren birkaç oyun yaratmıştır. **Fütürist Sentetik Tiyatro** (1915) makalesinde Filippo Tommaso Marinetti, Emilio Settimelli ve Bruno Corra, *"farklı atmosferlerin ve zamanların iç içe geçmesi yoluyla mutlak dinamizm"* elde edebilecek yeni bir tiyatro çağrısında bulunmuşlardır (Postlewait, 1988: 19).

Makine çağının yeni duyarlılığının sözcülüğünü yapan sanatçılardan Enrico Prampolini (1894-1956), harekete 1913'te katılmıştır. Aslen bir ressam olarak eğitilmiş,

ancak mimariye ve manzara tasarımına da geçiş yapmış ayrıca sahne performansı deneyimi de edinmiştir. Kendini tiyatro alanında ifade etmek için dekor ve kostüm tasarımları da yapmıştır. Balla ile 1913'te temasa geçen sanatçı, Wagner'in, Sembolistlerin ve Wassily Kandinsky'nin ses, renk, biçim ve hareket arasındaki sinestetik bir ilişki aracılığıyla ifade edilen sanat eserinin bütününe ilişkin teorilerinin etkisi altında kalmıştır. Ancak 1913'te Umberto Boccioni'nin bir sergisi Prampolini'yi Kandinsky'nin iç ifade dünyasından uzaklaştırmış ve daha dışsal bir plastik ve boyutsal paradigmaya doğru götürmüştür (Salter, 2010: 9). Ardından 1915'te **La Balza** dergisinde yayımlanan **Fütürist Sahne Tasarımı** bildirgesinde;

"Sahneyi yenileyelim. Yenilememizin tiyatroya getireceği en mutlak yeni özellik, boyanmış sahnenin ortadan kaldırılması olacaktır. Sahne boyanmış bir fon perdesinden ibaret olmaktan çıkacak ve ışıklı bir kaynaktan kromatik ışınlar tarafından güçlü biçimde canlandırılan boyasız bir elektromekanik mimariye dönüşecektir. Işınları, her sahne eylemiyle döner aynalarla uygun eşitlikte düzenlenmiş çok renkli cam kanatlardan oluşan elektrik reflektörler üretecektir" (Çalışlar, 1993: 77).

Prampolini'nin boyalı panolardan oluşan dekora karşı çıkışında Adolphe Appia'nın düşünceleri yankılanır. Fütüristler, geleneksel sahne çerçevesinin yerine, çok boyutlu mekân tiyatrosuna yönelmişlerdir. Bu çok boyutlu çerçeveli sahnenin yaratılabilmesi için, dikey, yatay ve çok boyutlu öğeler getirilmelidir. Aydınlatılan sahne yerine aydınlatan sahneyi getiren fütürist sahne tasarımı, yatay çizgiye takılıp kalan bakış açısını aşarak sahneye zenginlikler kazandırmıştır. Prampolini'nin mekanik devinimlerden, her tonda ışıklı renklendirmeler yayan floresan borulardan, sahnede aktörün yerini alacak 'gaz aktörlerden' coşkuyla söz edişi, endüstri devrimi karşısında insanın kendisini makineden daha küçük gördüğü bir çağda yaşandığını ortaya çıkarmaktadır.



Şekil 6- Igor Stravinsky - Feu d'artifice (1929), Sahne Tasarımı: Giacomo Balla

Sahnede hareket halinde figürlerin bir bütünlük içinde erimelerini öngören fütürist sahne tasarımına iyi bir örnek, 1919 tarihli İvo Pannaggi'nin (1901-1981) **Mekanik Danslar**'ıdır. 1917'de ise ressam Giacomo Balla (1871-1958), sahneyi dinamik gösteri alanı olarak adlandıracak olan eseri Igor Stravinsky'nin **Feu d'artifice (Havai Fişek)** için nesneler ve ışıklardan oluşan beş dakikalık bir görsel-işitsel koreografiyi gerçekleştirmiştir (Şekil 6). Hız ve dinamizm kavramlarını resme ve nihayetinde heykele dönüştüren Balla, Stravinsky'nin müziğini soyut üç boyutlu şekiller ve ışık geometrileriyle somutlaştıracak büyük ölçekli bir sinestetik medya-performans olayını yönetmeye yönelmiştir. Ahşaptan inşa edilen ve içeriden aydınlatılan Balla'nın formları, koniler, yarım diskler, üçgenler, piramitler ve prizmalardan oluşan bir sahne resmi oluşturmuştur (Salter, 2010: 9).

Fütürist sanatçılar, XX. yüzyıl endüstriyel modernizminde, performans ortamlarını hem dinamik, hem de duyusal-teknik aygıtlara dönüştürmede makinelerin etkisini açıkça kabul eden ilk hareketlerden biri haline gelmiştir (Salter, 2010: 8). Bireşim, fütüristlerin sahne tasarımı, tiyatro, pandomim vb. konulardaki bildirgelerinde sıkça kullandıkları bir kavramdır. Bu, sahnede belli sayıda durumu, düşünceyi, duygu, simge ve gerçekleri birkaç sözcük ve jeste odaklandırmak anlamına geliyordu. Bireşim tiyatrosunda dekorlar en aza indirgeniyor ve eylem olabildiğince kısa tutuluyordu (Candan, 2013: 57-59). İtalyan Fütüristlerin senografik devrimindeki diğer önemli figür Fortunato Depero (1892-1960)'ydu. Prampolini ile rekabet eden Depero, bütünselleştirilmiş mekanik, sinestetik mizansen kavramıyla daha da ileri gitmiş ve

1916'daki **Tiyatro Üzerine Notlar** adlı yazısında, hareketli manzara, salınan nesneler ve hareketli mimariden oluşan dalgalı bir mekân olarak filmin özelliklerini bünyesinde barındıran bir sahneyi tanımlamıştır (Salter, 2010: 10). Bu deneysel yapımlar sonrasında Rusya'da kübo-fütürist ve konstrüktivist sahne sahne tasarımlarının da ilham kaynağı olmuştur.

1.5. Rus Avangardı

1917 Rus Devrimi'nden sonra gelişen süreçte, arşivlerin ve sanat eserlerinin büyük bir bölümünün tahrip edilmiş olmasından dolayı, XX. yüzyılın başında Rusya'da ortaya çıkan avangart sanatın hikâyesini takip etmek çok kolay olmamaktadır. Buna rağmen, ortaya çıkan özgün fikirler, modern sanat, mimari ve tasarımın gidişatını etkilemiştir. Süprematizm gibi Fütürizm ve Neo-Plastisizm'den etkilenen Konstrüktivizm en çok Kübist heykelcilikten esinlenmiştir. 1913'te Rusya'dan Paris'e giden Vladimir Tatlin (1885 – 1953), Picasso'yu ziyaret etmiş ve onun deneysel üç boyutlu kolaj çalışmalarını incelemiştir. Tatlin, 1913 ve 1917 yılları arasında, tanımlanabilir herhangi bir obje ve temsili bir temaya atıfta bulunmayan renkli rölyefler ve bazı konstrüksiyonlar oluşturmuştur. Tatlin 1915'ten itibaren Alexander Rodchenko (1891-1956) ile birlikte çalışmıştır. Konstrüktivizm'i benimseyen diğer sanatçılar arasında ise Alexander Vesnin (1883-1959), Varvara Stepanova (1894 – 1958), Naum Gabo (1890-1977) ve Antoine Pevsner (1896-1962) yer almaktadır (Hodge, 2013: 124-127). Bu dönemde, Rus avangart sanatının Paris sanat ortamıyla ve kübizmle bağlantıları oldukça güçlüdür. 1912-1913 yılları arasında Paris'te Academia La Palette'de Faouconnier ve Fresnaye'den Kübizmin temel ilkelerini öğrenmiş olan Rus avangart sanatçılar Nadezha Udaltsova, Lyubov Popova ve Vera Pastel, bu bağlantıların birer örneğini teşkil etmişlerdir. Goncharova, Popova ve Pestel gibi sanatçılar ise Paris'teki öğrenimlerinden edindikleri birikimi Rusya'ya da taşımışlardır.

Resim, grafik ve heykelde konstrüktivizmin tipik tezahürleri soyut geometri, kolaj kullanımı, fotoğraf montajı ve mekânsal yapılardaki dinamizmdir. Devrim sonrası dönemde oluşturulan sanat programı, sosyal ütopya özelliklerini taşımış çünkü sanatsal tasarım, sosyal varlığı ve insanların bilincini dönüştürmenin, çevreyi inşa etmenin bir

yolu olarak tasarlanmıştır. Ressamlar ve senaryo yazarları bu eğilimin öncüleri olarak göze çarpmaktadır. Kazimir Maleviç, Varvara Stepanova, Lyubov Popova, Vladimir Dmitriev, Stenbergs kardeşler, Georgy Yakulov ve Alexander Vesnin, kendilerini sahnede daha çeşitli ve renkli süslemelerle daha çeşitli bir tarzda ifade etmiştir. Kompozisyon araçlarıyla sanatsal ifadeyi, basit hacimlerin karşılaştırılmasını ve metal, cam, ahşap gibi malzemelerin estetik özellikleriyle elde etmişlerdir. Üretim sanatının hareketine katılan bu eğilimin sanatçıları, dış formun doğrudan işlev, mühendislik ve tasarımla belirlendiği Sovyet tasarımının kurucuları olmuştur. Tiyatro performanslarının tasarımında, konstrüktivistler geleneksel resimsel dekorasyonun yerini, sahne alanını değiştiren dönüştürülebilir tesisler ve makinelerle değiştirmişlerdir. Konstrüktivizm, tüm bileşenleri (oyunculuk tekniği, müzik, plastik imaj) için ortak bir teoride bir araya gelen bir eğilim olarak ele alınabilmektedir. Konstrüktivizm, rampalar, merdivenler veya karmaşık bir yapı sağlamak için uygulanabilir diğer seviyeler, platformlar, hacimler veya birbirine eklemlenebilir yapıların kullanılmasıyla, dekoratif sanatın faydalanıcıya tabi kılan doğal sanatın ifadesi için bir eğilim olarak tanımlanabilir.

Vsevolod Meyerhold'un (1874 – 1940) 1907 yılından başlayarak yaptığı sahne uygulamalarında Dışavurumculuk, Fütürizm ve Konstrüktivizm akımlarının etkisi görülür. Oyuncunun dekor önündeki bir kabartma olarak değil de, gövdesi, kolları, bacakları ile mekân içinde devinen bir birim olarak ele alınması, modern tiyatro anlayışını etkilemiştir. Meyerhold, sahnenin tiyatroya özgü gücünü kullandığını ve tiyatro salonunu karartmayarak bu gücün seyirci üzerindeki etkisini açıkça gözlemleyebildiğini belirtmiştir. Sahnenin tüm teknik olanaklarını kullanmaya, oyunun tiyatralleşmesini ve doğalcı bir yanılsama yerine, plastik uzaklığı sağlamaya yönelik Konstürüktivist dekor anlayışını geliştirmiştir (Eryılmaz, 2010: 63). Meyerhold, 'senografi' olarak adlandırılan uygulamayı yaparak, hem yönetmen, hem tasarımcı olarak metni ele almış ve temalarını en iyi temsil edecek görsel formları bulmaya çalışmıştır. Oyuncuların bedenlerini, içsel durumların dışsal ifadesini yaratmak üzere akrobatlar gibi kullandığı 'biyomekanik' adı verilen fiziksel oyunculuk tarzını, sahneyi hareket eden bir makine gibi kavrayan tasarım biçemini kullanmıştır. Tasarım ekibi konstrüktivist ilkeleri kullanarak performans mekanizmalarını çıplak mekanik özüne kadar soymuştur. Örneğin, Lyubov Popova

(1889-1924) 1922 yılında sahnelenen **The Magnanimous Cuckhold (Yüce Boynuzlu)** adlı performans için yaptığı dekorda sahneyi tümüyle boş bırakacak biçimde detaylardan arındırmıştır. Çizgiler, şekiller, hareketler, ritimler ve doku oyunun içeriğini vurgularken makine, oyuncuların sahne önüne gelmeleri için eylemelerine olanak vermiştir. Bu uygulamalar Moskova Sanat Tiyatrosu'nun realist uygulamalarıyla doğrudan karşıtlık içinde bulunmuştur. Bu araçları uygulamada benimsemek, dünyanın diğer bölgelerindeki tasarımcılar için, farklı birçok tasarım tekniklerinin sunulmasından sonra gerçekleşmiştir (Benedetto, 2012: 46).

Rusya'da ortaya çıkan ve doğrudan Kübizm ve Fütürizm'den türeyen akımlardan biri de ressam ve teorisyen Kazimir Maleviç (1879-1935) tarafından geliştirilen Süprematizm'dir. Aralık 1915'te Maleviç, St. Petersburg'da, Süprematist çalışmalarını ilk kez O.10 Son Fütürist Sergi'de göstermiştir. Fütürist opera **Victory Over the Sun (Güneşe Karşı Zafer)** için yaptığı set ve dekor tasarımlarından yola çıkan **Beyaz Zemin Üzerinde Siyah Kare** (1913) adlı eserinin de aralarında yer aldığı otuz yedi soyut resim burada sergilenmiştir. Maleviç'in sergideki tüm tablolar sadece dikdörtgen, daire, üçgen ve haç motiflerinden, tonal geçişlerin olmadığı düz ve pürüzsüz renklerden oluşuyordu. Resimsel tüm unsurları basit geometrik şekillere, sade renk bloklarına ve monokrom tonlara indirgeyerek sanatsal ifadenin zirvesine ulaştığına ve resim sanatını olası tüm politik, sosyal anlam ve bağlantılardan arındırdığına inanmıştır. Süprematizm'in temelini oluşturan fikirler bazı açılardan evrenselken, bazı açılardan tamamen Ruslara özgüydü ve Avrupa geleneğinin dışında kalıyordu. İlk Süprematist yapıtlarında Maleviç, beyaz zemin üzerine daire ve haç gibi siyah şekiller çiziyordu. Bunu yaparken geleneksel ikona kompozisyonlarının izinden giderek esas objeyi tuvalin ortasında simetrik bir haç ya da dairesel bir haleye karşın yerleştiriyordu (Hodge, 2013: 120-123). Soyutlama eğilimini, geometrik imge kullanımıyla en uç noktaya taşıyan Süprematizm, resmi, resim olmayan elemanlardan arındırmasıyla resim sanatını sıfır noktasına götürmektedir. Böyle bir noktada ortaya çıkan resim, geometrik bir imge olarak yalın yüzey üzerinde bir kare olarak biçimlenir. İdesiz ve içeriksiz yaratmaları ifade eden Süprematizm, sanat için yeni bir çalışma alanı, suprema (en üst, en yukarı) alanı ifade eder. Kare, sanattaki saf yaratımın ilk adımıdır. Ondan önce yalnızca naif biçim bozmalar ve doğa taklidi vardır.

Doğadan imge taşımadığı için boş olan kare, aslında boş bir kare değildir. Nesnenin yokluğu ile doludur ve anlamla yüklüdür. Geometrik formlar düşünsel olanın, nesnel olana üstünlüğünü ifade eder. Düşünsel olan iç ve dış uzam arasındaki sınırları ortadan kaldırıldığından, kare sonsuzluğa açılan bir kapı olur ve sonsuzluk gözler önüne serilir (Öndin, 2009: 51-52).

Vladimir Mayakovsky'nin yazdığı fütürist oyun **Mystery-Bouffe**, 1918 yılında Meyerhold'un yönetimiyle Müzikal Drama Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Opera-bouffe tarzındaki oyun 1917 Devrimi yıldönümü için yazılmıştır. Temsilin dekor ve kostüm tasarımları ise Kazimir Maleviç tarafından yapılmıştır. Oyun, sonraki senelerde farklı sanatçılar tarafından tasarlanarak yeniden sahnelenmiştir. Bu diğer yapımlarda da soyut, geometrik formların dinamik bir biçimde kullanıldığı ve kübo-fütürist üslup etkileri göze çarpmaktadır. Özellikle 1921 senesinde Alexander Khvostenko-Khvostov'un (1895-1967) sahne tasarımını yaptığı Kharkov Heroic Theatre yapımı (Şekil 7) ve Irakli Gamrekeli'nin (1894-1943) 1924 yılında Rustaveli Tiyatrosu için tasarladığı dekor tasarımları ön plana çıkmaktadır.



Şekil 7- Vladimir Mayakovsky - Mystery-Bouffe (1918),

Sahne Tasarımı: Alexander Khvostenko-Khvostov

Vladimir Mayakovsky ve diğer Fütüristlerin hipotezlerini test edecek ilk yüksek düzeyde organize edilmiş multimedya performans etkinliği olan **Güneşe Karşı Zafer**'in prömiyeri ise, 1913'te St. Petersburg'da yapılmış ve Kazimir Maleviç'in dekorları ve kostümleri ile bu kübo-fütürist opera, *"Dünyadaki İlk Fütürist Gösteri"* olarak

adlandırılmıştır (Salter, 2010: 11). Temasının teknolojinin doğaya ve modern insanın güneşe karşı kazandığı zafer olduğu bilinen bu kübo-füturist tarzdaki opera için çizilen dekor ve kostüm eskizleri kübist özellikler taşımaktadır. Hazırlamış olduğu fon perdelerinden birisinin yatay olarak siyah ve beyaz alanlara bölünmüş bir kare biçiminde olması, sanatçının kendi açıklamalarına göre, Süprematizm sanat anlayışına yönelmesine yol açan etken olarak düşünülür (Lynton, 2015: 79). (Şekil 8) Maleviç'in kostümler için tasarladığı giysiler, hacimsel yapıları ve enteresan modelleri ile dikkat çekmekle birlikte sanatçının ileri dönemlerinde ortaya koyduğu figüratif eserlerinin de ilham kaynağı olarak görülebilir. 1923 yılında ise El Lissitzky (1890-1941), Maleviç'in 1913'teki tasarımlarından büyük ölçüde farklı olan kavramsal bir yaklaşım sergileyerek ve bir dizi mimari kostüm yaratarak **Güneşe Karşı Zaferi** operasını yeniden yorumlamıştır. Maleviç, hacimsel olarak şekillendirilmiş vücut kaplamalarını şok edici renk düzenleriyle birleştirmişti. Kostümleri, tüm geometrikleri için, hala insan formunu yakından takip ediyordu. Diğer yandan El Lissitzky, merakla beklenen ütopik makine çağında varlıklarını bulacağını düşünen esprili ajanlar olarak tasarladığı süprematist otomatlar tarafından giyilmesi gereken bir dizi kostüm önermiştir.



Şekil 8- Mikhail Matyushin – Güneşe Karşı Zafer (1913),

Sahne Tasarımı: Kazimir Maleviç

Dönemin Süprematist ressamlarından Ivan Kudryashev (1896-1972), 1921'de dekorasyon çizimlerini yaptığı Orenburg Sovyet Tiyatro binası iç tasarımını, basit geometrik şekiller ve sade renk blokları kullanarak minimal bir oditoryum plan çizimiyle

hazırlamıştır. Kazimir Maleviç, Vladimir Tatlin ve Aleksandr Rodchenko gibi sanatçılar, dinamik uzayın oluşumuna yardımcı olan üç boyutlu malzeme fikirlerini keşfetmek için performansa bir araç olarak bakmaya başlamışlardır. Ayrıca Maleviç, sahneyi kübist resmin ilkelerinin üç boyutlu, gerçek bir mekân gerçekleştirmesi olarak kullanma olasılığını görmüştür. Sanat, bir yapının kompozisyon güzelliğindeki estetik beğeni temelinde ve biçim ile renk arasındaki karşılıklı ilişkiden değil, ağırlık, hız ve yön temelinde bir yapı oluşturma yeteneğidir. Maleviç gibi Tatlin de resmi düz, iki boyutlu yüzeyinden çıkarmış ve malzemeler, hacim ve yapıda nesnel temeli olan yeni bir hacimsel sanatın keşfi yoluyla resim, heykel ve mimari arasındaki kayıp bağlantıları kurtarmak istemiştir. Yeni medyanın ekrandan fiziksel, medyayla güçlendirilmiş alana doğru değişen ilgisinden farklı olarak, sahne de Konstrüktivist'in makine hayal gücüne şövale yüzeyini ve resmin çerçevesini patlatma imkânı sunmuştur. Performans alanına giren konstrüktivistler, sahneyi, sosyal deneyleri test etmek ve yeni biçimsel fikirleri bütünselleştirilmiş, yapay olarak tasarlanmış bir teknolojik ortamda yaymak için bir mikro laboratuvar olarak değerlendirmişlerdir. Rodchenko'nun Birinci Çalışma Grubu'nun diktelerini takiben, sahneye yönelik Konstrüktivist yaklaşım, perdeler veya boyalı sahneler gibi geleneksel tiyatral dekorun süslerini sökerek ve tüm teknolojik mekanizmaları çıplak bir şekilde izleyiciye teşhir ederek, performans alanının işlevsel, faydacı bir modeline odaklanmıştır (Salter, 2010: 12-16).

Kübizmin nesneyi çok yönlü ifade etmeyi amaçlayan geometrik yaklaşımı ve Fütürizmin makine, teknoloji ve harekete odaklanan anlayışı Kübo-Fütürist çalışmalarda parçalanmış geometrik biçimlerle teknolojinin gelişimine yönelik göndermeler şeklinde ifade bulmuştur. Bu akımdan etkilenen birçok avangart sanatçı bu üslupta çalışmalar yapmışlardır. Kübo-Fütürizmle beraber, ortaya çıkan ve çok çeşitli soyutlama eğilimleri içeren gelişmeler de bu avangart sanatçıları bir tür katalizörlük görevine yönlendirmiştir (Müller, 2019: 46). Rusya'daki bu fütürist eğilimlere Rayonizm adı da verilmiştir. Rus sanatçılardan Larionov'un 1913 yılında yayımladığı bir manifestoda Rayonizm'in Kübizm, Fütürizm ve Orfizm'in bir sentezi olduğu öne sürülmüştür. Rus Kübo-Fütürizmi esas olarak resim için geçerli olup sık sık şiir için de kullanılmıştır. Kübizmle birlikte özümsendiği için Kübo-Fütürizm olarak nitelendirilen, Moskova ve St. Petersburg'da

Natalia Goncharova (1881-1962), Mikhail Larionov (1881 -1964), Kirill Zdanevich (1892-1969), Borys Korasev (1897-1994), Anatol Petrizky (1895-1964), Ignaty Nivinsky (1881-1933) ve Olga Rozanova (1886-1918) gibi sanatçıların benimsediği bu yeni eğilim, Rus halk sanatı ve ikonaları gibi geleneksel kaynakları geometrik ve mekanik görüntüler halinde sunmuştur. Bu isimler aynı zamanda tiyatro sahnesi için gerçekleştirdikleri dekor ve kostüm tasarımlarında da bu üslubu devam ettirmiştir. Kübo-fütürist sanatçılar arasında sahne ve kostüm tasarımlarıyla en dikkat çekici isim ise Alexandra Ekster (1882-1942)'dir. Pek çok farklı türü özümsemesiyle beraber, temelde fütürist ve kübist fikirleri benimseyen Ekster, renk ve ritme olan dikkatiyle ayırt edilebilir. Bulunduğu tüm sanatsal üretimler, mecra ne olursa olsun, onun farklı tarzıyla biçimlenmiş ve kompozisyon, konu, renk bakımından canlı, eğlenceli, dramatik ve teatral çalışmalar ortaya çıkmıştır. Ekster, dinamizmin, canlı kontrastların ve serbest fırça çalışmasının temel amaçlarını güçlendiren birçok geometrik kompozisyon unsuru kullanmıştır. Çalışmalarının dinamik amaçlarını tüm ortamlara yaymıştır. Ekster'in heykel, kostüm tasarımı, set tasarımı ve devrim niteliğindeki festivaller için süslemeler gibi tiyatral çalışmalarındaki geometrik unsurları, canlı renkleri ve keskin hatları onun üslubunu güçlü bir şekilde yansıtmaktadır. Kostüm çalışmalarındaki kumaşların şeffaflığı, hareketleri ve canlılığı üzerine denemeler gerçekleştirmiştir. Ekster'in sanat eserlerindeki fırça hareketleri, kostümlerindeki kumaşın hareketlerine de yansımıştır. Tiyatro setlerinde çok renkli boyutlar ve mekânsal yapılar denemiştir. Kukla tasarımlarında da bu deneysel eğilimlerine devam etmiştir. Sanatçının sahne ve kostüm tasarımlarıyla yer aldığı önemli tiyatro yapımları arasında **Salome** (1917) (Şekil 9), **Romeo ve Juliet** (1921) (Şekil 9), **Othello** (1927) ve **Don Juan** (1930) bulunmaktadır.



Şekil 9- Oscar Wilde – Salome (1917), Sahne Tasarımı: Alexandra Ekster

1.6. Bauhaus

Almanya'nın Weimar kentinde 'geleceği kurmak' idealiyle 1919'da açılan Bauhaus Okulu, Rus Konstrüktivistleri gibi, estetik amaçlardan çok toplumsal amaçlara yönelmiş bir yapı olarak kurulmuştur. Resim, heykel, mimarlık gibi alanlarda eğitim veren bu okulun kurucusu Walter Gropius'dur. XX. yüzyılda iki boyut üzerindeki resmin giderek terk edilmesi ve resmin burjuva sanatı olarak düşünülmesiyle üç boyutlu tasarımlar ve yapılar yükselirken, Konstrüktivizm ve Bauhaus'la birlikte toplumun yararına işler üretilmeye başlanmıştır (Ayteş, 2014: 42). Bauhaus, Wassily Kandinsky ve Paul Klee gibi soyut sanatın öncülerini de bütünlüklü çalışmalarda bir araya getirmiştir. Sanatın sahte olandan, zevk körlüğünden ve yüzeysel yaşantılamadan kurtuluşunu dile getiren Bauhaus, Soyut sanata doğru atılan önemli adımlardan biri olmuştur. Başta Klee ve Kandinsky gibi sanatçıları, yapı, yontu, süsleme ve kullanılan eşyalara kadar her şeyi içine alan ve belli bir insanlık ideali çerçevesine oturtan çalışmalar yapılmaktaydı (Gece, 2020: 185).

Bauhaus estetiğinin, sahne plastiğine katkısı, Appia estetiğinden edindiği etkileşimlerle, sahne oylumunun her noktasının işlevsel duruma getirilmesi olmuştur. Çizgisel görünümden oylumsal görünüme geçişte Bauhaus'un etkileri görülmektedir. Bauhaus, sahne uzamını, insanın doğal biçimine göre düzenlemektense, insan bedeni ile sahne uzamını birleştirmeyi amaçlamıştır. Oyuncular, gezici mimari yapılar olarak algılanmıştır. Sahneyle ilgili çalışmalarda temel alınan, mimarların mekân anlayışı olmuştur. Mekân, doğal mekân olarak hazır bulunmaz, kendine özgü kurallarla düzenlenen ve tasarlanan bir yaşama mekânı olarak kabul edilir. Mekân tasarımı insanla mekânın diyalektiğinden türetilir. Bauhaus'da uygulanan, sahne yapısı ile sahnelemeyi bir mekân sorunu olarak değerlendirme biçimi, Georg Fuchs'un soruna bakışından çok daha ileri gitmiştir. Fuchs, sadece benzer sorunları algılama açısından temalaştıran kabartma sahneyle ilgili tartışmaları ortaya atmıştır (Eryılmaz, 2010: 81). XVIII. ve XIX. yüzyıllardaki klasik yaklaşımların idealleri ve yenilenmiş bir bakış açısı ile Louis Sullivan'in ilkesi olan *"form fonksiyonu takip eder"* (form follows function) düşüncesi, sonrasında modern zamanların en etki bırakan okulu olan Bauhaus'a kadar tesir etmiştir. Senografik anlamda, içeriğe ve forma bağlılığıyla ve her zaman kullandığı disiplinler

arası yaklaşımla, Bauhaus akımıyla kıyaslanabilir. Bauhaus senografi düşüncesi, tam olarak içeriğe bir şekil sağlayarak tanımlamayı ve ona bir anlam vakfetmeyi öne çıkarır. Ardından bu fikirler ile elle tutulabilir objelerin içeriğine dair bir perspektif üretir (Avar, 2019: 39).

Bauhaus akımı, oyun yeri ile izleyici yerinin kaynaşmasının gerekli olduğunu ifade etmektedir. İzleyici oyun mekânının bir parçası haline getirilmelidir. Oyun, perdenin arkasında olmamalı, izleyicide oyuna katılmalıdır. Diğer bir taraftan mekânsal görüntüler eklenmeli ve bütün tiyatroya, sadece derinliksiz bir dekor yerine, üçboyutlu bir mekânla canlılık kazandırılması gerektiği bilinmelidir (Eryılmaz, 2010: 80). Seyircinin ruhunu etkileyebilmek, düşünenin görsel ve işitsel açıdan algılanabilen bir uzama dönüştürülmesine bağlıdır. İzleyici kitlenin sessizce izlemesine ve sadece kendi içinden etkilenmesine değil; katılmasına ve sahnedeki eylemle bütünleşerek arınmasına katkıda bulunan bir biçim gerçekleştirilmelidir. Çerçeve sahne ise bu söz konusu biçimsel arayışa uymamaktadır (Özüaydın, 2006: 25). Zaman içindeki olayların sunulduğu alan olarak sahne, biçim ve rengin devinimini sunar. Önce birincil biçimiyle, devingen, renkli ya da renksiz, çizgisel, tek boyutlu ya da plastik biçimler ortaya konacaktır. İnsan olarak oyuncu ise sahnenin kübik, soyut bir oylumu içinde yer alacaktır. Kübik mekânın kuralları, planimetrik ve stereometrik ilişkilerin mekanik olan ya da akıl tarafından yöneltilen, hareket yardımıyla dengeyi sağlar. Bu vücut hareketleri, ritmin ve jimnastiğin geometrisidir. İnsan bedeninin biçimsel değişimi, kostümle sağlanır. Sahne giysisi ve maske, görüntüyü destekler, değiştirir, özünü ortaya çıkarır ya da bu konuda insanı yanıltır. Ama tüm giysilerin, insan bedeninin sınırlarını değiştirme, uymak zorunda olduğu yerçekimi kuralını ortadan kaldırma olanağı yoktur. Bedene bağımlılığın kısmen ortadan kaldırılmasını, akrobasi sağlayabilir (Çalışlar, 1993: 122-123).

Bauhaus, tiyatro mimarisi ve sahne tasarımı alanında yenilikçi öncü denemelerde bulunmuş, daha çok dışavurumcu akıma bağlı sanatçılar topluluğu ve etkinlikleri olarak görülen Bauhaus Tiyatrosu 1921'de kurulmuştur. Sahnenin kendisini bir anlatım aracı haline getiren ve yeni anlatım biçimlerine olanak tanıyan bir mimarlık tekniğini tiyatroda kullanan Bauhaus, sahneyi ses, ışık, uzay, biçim ve devinimin etkin yoğunlaşması olarak tanımlamıştır. Bauhaus tiyatrosunun en önemli ismi olan Oskar Schlemmer (1888-1943),

resimsel denemelerini tiyatro sahnesine taşımıştır. Tiyatro sahnesindeki figürlerini ve onların kıyafetlerini matematiksel ilkelere göre hazırlamıştır. Kübik formlarla veya oylumlarla şekillenen figürlerini metafiziksel yollarla, teknik çizimlerle anlatım yolunu tercih etmiştir (Alpar, 2006: 65). Schlemmer, tiyatro sahnesindeki figürlerini ve onların kıyafetlerini matematiksel ilkelere göre hazırlamıştır. Onun Bauhaus'daki performanslarında örneğin; **Dance in Space (Boşlukta Dans)** ve **Metal Dance (Metal Dans)**, gösterilerinde dansçının giydiği beyaz tayt, beyaz maske, geometrik formlar ve ışıklarla oluşturulan açık koyu zıtlıkları veya geometrik formlar belirgindir. Schlemmer, 1927 yılında Bauhaus'daki **Dance in Space (Boşlukta Dans)** çalışmasında; dansçının hareketleriyle, eğri, dairesel ve çapraz çizgileri takip etmesiyle de yüzey üzerindeki geometrik planlar üzerinde, boşlukta bir objenin var olduğu hissini yansıtmaya çalışmıştır. Bu yüzden gösteri, maskeler ve elbiseler yoluyla sunulan sirk ve tiyatronun birleşimiyle ortaya çıkan **Gesture Dans (Beden dili Dansı)** yani **Space Dance**, izleyicilere final sırasında **Mathematical Dance (Matematiksel Dans)** yoluyla gösterilmiştir. Schlemmer'in oluşturduğu performansları, kâğıt üzerindeki çizimlerinin tüm boyutuyla sahneye taşınması olarak tanımlamak mümkündür. Sahnedeki, geometri, oran-orantı, denge, ritim, bütünlük, ışık-gölge, açık-koyu ve derinlik gibi resimsel elemanlar sanatçının kompozisyonlarının ve kostümlerinin tümüne yansımıştır. Sahnede gerçekleştireceği gösterilerde, figürlerin duruşlarından, kostümlerine kadar ortaya çıkacak olan görselliği önce kâğıt üzerinde tümüyle anatomik hesaplamalar dâhilinde kâğıda dökmüştür. Schlemmer'in performanslarına seyirci konumundan sahneye bakıldığında figürlerin sanki düzlemsel bir yüzeyde tüm estetiksel ve görsel elemanların ışığında tasvir edilmiş bir çizim olduğu düşünülebilir. Schlemmer, kâğıt üzerindeki resimsel hazzı sahneye taşıyarak yine aynı duyumu izleyicilere yaşatmayı amaçlamıştır (Ayteş, 2014: 48-49).

Schlemmer, soyutlanmış bedenin dönüşümleri ile tanımlanan kübik mekân kurgusunu elde edebilmek için bedenin sınırlarının yeniden tanımlandığı ve hareketlerinin sınırlandığı kostümler kullanılmıştır. Koreografinin kostüm etrafında kurulduğu çalışmalarında Schlemmer, hareket halindeki bedeni matematiksel ve dolayısıyla evrensel oranları simgeleyen farklı geometrilerdeki kostümlerle

sarmalamıştır. Kostümler aracılığıyla bedenin özellikleri dışa vurulabilmiş, aynı zamanda da bu özellikler belirli oranda kontrol edilip dönüştürülebilmiştir. Bu yaklaşımın en önemli örneklerinden biri olan **Triadic Ballet** (1921) kostüm tasarımları, geometrik ve mekanik koreografisi ve hareket ile mekân arasındaki ilişkinin yorumlanmasıyla öne çıkmaktadır (Şekil 10). Bu bale eseri, beden ile mekân arasındaki ilişkiyi geometrik düzlemde de tartışmaya açmış ve bu ilişkinin gerilimini bilinçli bir biçimde arttırarak yeni söylemler üretmeye imkân vermiştir. Schlemmer, üç farklı duruma ve renge odaklanan ve üç temel parçadan oluşan gösteriyi *"formun ve rengin dansı"* olarak tanımlamıştır. Birinci bölüm sarı, ikinci bölüm pembe ve üçüncü bölüm siyahtır ve toplamda on sekiz kostüm giyen üç dansçı tarafından sergilenmiştir. **Triadic Ballet**'de Schlemmer endüstrileşmenin ve makineleşmiş üretimin insan bedenine uyarlanmasını dansçıların akışkan hareketlerini kısıtlayan özel üretim kostümler aracılığıyla yorumlamıştır. İnsan vücudunu abartılı bir biçimde temsil eden kostümler, dansçıları geometrik ürünlere dönüştürmüştür (Uçar, Uğurlar, Soysal, 2019: 23).



Şekil 10- Oskar Schlemmer – Triadic Ballet (1921), Kostüm Tasarımları

Mekanikleşen, indirgemenin hâkim olduğu bir çağda, bedeni soyutlayarak, renk ve biçimlerin kurallarına uydurarak ve sahnenin kübik, soyut, makine özellikleri içinde kaynaştıran Schlemmer, bedenleri mimari nesneler olarak ele almıştır. Fakat bedenlerin hareketleriyle, bir bakıma bedensel özellikler taşıyan, canlanan mekânı bulmaya çalışmıştır. Sahne zaman içindeki olayların sunulduğu yerdir. Sahne, biçim ve rengin devinimini sunar. Öncelikle birincil biçimiyle, devingen, renkli ya da renksiz, çizgisel, tek boyutlu ya da plastik biçimlerdir. Aynı zamanda, değişken, hareketli bir mekân ve değişken mimari yapılardır. Sonsuza kadar değişebilen, belirli bir kurala göre

düzenlenmiş bu kaleydoskopik oyun, kuramda, mutlak tiyatro sahnesidir (Dervişoğlu, 2008: 21-23). Bu mekanik sahne yapısı fikrine göre 1928 yılında Heinz Loew (1903-1981), oluşturduğu oyuncu veya seyircisiz tamamen mekanik bir sahne olarak ölçekli bir model üretmiştir. Üç ray üzerine inşa edilmiş ve iki döner diskli bir yapıdan oluşan Loew'in mekanik sahnesi, farklı kompozisyon efektleri elde etmek için tümü mekanik olarak kontrol edilen üç boyutlu nesneler, doğrusal-statik formlar ve yarı saydam yüzeylerin bir kombinasyonunu harekete geçirmiştir. Bu şekildeki makine çağı performansı için teknik operatörlerin varlığının kabul zorunluluğu ve onları icracı olarak halkın önünde sergilemek gerekliliği üzerinde durmuştur (Salter, 2010: 43).

İsviçreli ressam Xanti Schawinsky (1904-1979), birinci nesil Bauhaus sanatçılarının bir parçası olarak kabul edilir ve bu nedenle XX. yüzyılın avangardını temsil eder. 1924'te Bauhaus'a katılmadan önce bir süre mimarlık stüdyosunda çalışmıştır. Sonrasında Bauhaus okuluna gelerek Walter Gropius, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Josef Albers, Oskar Schlemmer ile tanışmıştır. Özellikle tiyatro bölümünde üretilen her şeyde aktif varlığıyla öne çıkmış, Laszlo Moholy-Nagy ve Oskar Schlemmer'in takipçisi olmuştur. Odaklandığı projeler arasında müzik, kostüm ve ışık efektleri ile mekanik dansların etkileşimde olduğu ünlü Bauhaus Jazz Band ile yapılan şovlar vardır. Sahneyi keşfetmiş ve tiyatroyu estetik evreninin yaşayan çekirdeği haline getirmiştir. Tamamen avangart bir estetikte eskizlerle aktif çalışma üretimine devam etmiştir. Bunlar arasında **Circus**, **Olga Olga**, **Tiller Girls** ve **Feminine Repetitionen** projeleri vardır. Ayrıca Schawinsky, kendi içinde çeşitli teoriler içeren yenilikçi **Spectodrama** konseptini geliştirmiştir. Bu proje Bauhaus'taki ‘toplam tiyatro’nun ve görselliği geliştiren teknolojik tiyatronun yansıttığı bir multimedya gösterimi sunmaktadır. Bu projesini daha sonra Black Mountain College'da geliştirme fırsatı bulmuştur. Bazı teorisyenler tarafından ‘görüntü tiyatrosu’ olarak adlandırılan bu şovlar, aslında tiyatronun görsel-işitsel dünya çağına bir yanıt olarak istenen görsel efektleri elde etmenin bir yolu olarak teknolojinin ve sahne ışıklarının tüm gelişimini kademeli olarak tek yapımda birleştirmiştir.

1.7. Dadaizm

Dada, 1916'da Zürih'de doğmuş olan bir akımdır. I. Dünya Savaşı'nın katliamlarına ve budalalığına duyulan nefretten doğan bu hareket, şok etkisi yaratan taktiklerle alay ederek, teknolojik ilerlemeye körü körüne bağlanmanın yüzeyselliğini, Avrupa toplumunun yozlaşmasını, savaş, toplum, gelenek, din ve sanat gibi tüm yerleşik değerleri protesto etmekteydi. Dada hareketi yaratıcı sanatı canlandırma amacıyla yeni deneysel ifade formları bulmak için çaba göstermiştir. Savaşın bitmesinden sonra 1918'de Dada hareketi Almanya'ya sıçramış ve burada yükselen militer ve milliyetçi politikalara bir çeşit karşı duruş halini almıştır. Dadaizmin öncülerinden şair Tristan Tzara (1896-1963) 1917'de **DADA** dergisini çıkarmaya başlamıştır. Bu dergide dadaizmin öncüleri Ball, Hans Arp, Richard Hulsenbek ve Tzara, ses şiiri, anlam dışı şiir ve şans şiiri adını verdikleri yeni şiir biçimlerini denemeye başladılar.

XX. yüzyıla şüphesiz damgasını vuran savaş ve savaşın anlamsızlığına karşı duyulan rahatsızlıklar sanatsal yaratılarla Fütürizm'den sonra Dadaizm'de de tepkilerin ifade yolu olmuştur. Sanatçılar savaşın anlamsızlığı karşısında sanatın da anlamsızlaştırılmasından hareketle farklı oluşumları gündeme getirmişlerdir. Dada, edebi ve resimsel boyutu bir arada veya ayrı ayrı kullanarak bunu performanslara kadar taşımıştır. Dada'nın geniş yelpazesinde, Dadaist sanatçılar kendilerini resimler, şiirler, kolâjlar, asamblajlar, hazır nesneler ve dergiler yoluyla ifade etmiştir. Dadaizm, XX. yüzyıla damgasını vurmuş ve kendisinden sonraki sanatsal hareketleri tümüyle etkilemiştir. Bu avangart hareket, XX. yüzyıla damgasını vuran savaşın buhranlı havasından kaçan aydınların Zürih'e sığınmasıyla hareketlenmiştir. Hugo Ball, Kabare Voltaire adlı gece kulübünü Şubat 1916'da açmıştır. O ve onun etrafındakiler burada çeşitli gösteriler sunmuşlar, şarkılar ve şiirler söylemişlerdir. Dadaistler sadece Cabaret Voltaire'deki gösterilerle değil, buranın duvarlarına asılan afişlerle ve eserlerle de tavırlarını yansıtmaya çalışmıştır. Fakat Dada resim dışı olma isteğini Dadaist eylemler yoluyla daha etkili bir şekilde göstermiştir (Ayteş, 2014: 18-19). Her türlü estetik kuralcılıktan ve mantıksal çözümlerden bağımsız olarak, anlamsız olanı sanatın temeline koyan, biçimi ve dili yakın; ilkel, dolayımsız biçim ve dil ile kendiliğindenliğe dayandığı gözlemlenebilmektedir. Dadacı Tiyatro'nun başlıca gerçekleştirdiği gösterileri, maskeli

dansları, groteski, kukla kılıklı sahne giysilerini, kolaj sahne düzenini, kaba şiirli söylevleri ve gürültülü müziğini kapsamakta ve doğrudan hareket edilen izleyiciyi sarsıntıya uğratmak hedeflenmektedir (Eryılmaz, 2010: 34).

Modernist eğilim, eserin özerkliğini bilinçli bir şekilde sorgularken, eseri yöntemsel şekilde tahrip etmiştir. Tahrip, eserin geleneksel formunda söz konusu olduğundan, artık hiçbir şekilde eser kategorisine girmeyen etkinlik biçimleri de geliştirilir ki, Dada gösterileri bu bağlamda ilk örneklerdendir (Öndin, 2009: 88). Modemizm nezdinde Dada'nın montaj ve kolaj tekniklerine başvurması, 'zamanın mekânsallaştırılması' yönünde kullanılan bir yöntem olarak bilinmekte ve bu da modernizmin eleştirdiği popüler kültüre zemin hazırlamaktadır (Eryılmaz, 2010: 33). Kolaj ve asamblaj gibi tekniklere ağırlık veren, ifadede rastlantısallığı önemseyen, Batılı olmayan kültürlerin primitif ifadelerine ilgi duyan Dadacıların en büyük özelliği, sanat ile yaşam arasındaki sınırları yok etme arzusu ve bununla bağlantılı olarak gelişen sanat karşıtı tavırdır. Kolajı Kübizmle, doğaçlama performansları Fütürizmle, ket vurulmamış doğrudan ifadeye yönelik ilgiyi Dışavurumculuk'la ilişkilendirmek mümkündür. Ancak bu akımların hiçbirinde Dada'nın radikal sanat karşıtlığı yoktur. Örneğin; resimlerinde teknik illüstrasyonlardan kestiği ya da kopyaladığı mekanik aygıtlardan kolajlar yaparak bu eğilimin öncülüğünü yapan Fransız ressam Francis Picabia (1879-1953), makinelerin yaşamın bir uzantısı olmaktan çıkıp yaşamın ve insan ruhunun kendisi haline gelişini anlatmak istemiştir. Bu dönemde Picabia'nın yanı sıra Max Ernst'in makine ve insan öğelerini, söz gelimi savaş aygıtlarıyla insan organlarını iç içe kullandığı kolajlarından da söz edilebilir (Antmen, 2010: 124-126). Böylece dadaistlerin kes-yapıştır yöntemleri hem hiper-medyayı hem de etkileşimli kurguyu etkilemiştir.

Dada'nın çalışma tarzının etkisinde kalan bir başka Alman sanatçı olan Kurt Schwitters (1887-1948) de kendi ütopik hayali mimarisini ve performansını harmanlamıştır. Dada'nın Zürih ve Berlin tezahürlerinden bağımsızlığını korumak için kendi Dadavari, sanatsal projesini markalaştıran Schwitters'in 'Gesamtkunstwerk' kavramıyla bağdaştırılabilecek eseri olan **Merzbau**, belirli bir çalışmadan çok sanatçının dünyaya dair bütünsel bir vizyonu olarak görülebilir. Gazete parçalarından ve diğer materyallerden oluşan kolajlardan, en ünlü bileşeni olan sağlam ve somut şiir deneylerine

kadar birçok medyaya yayılan bir yapıt olan **Merzbau**, Schwitters'in evlerinin stüdyolarını ve odasını işgal eden kâğıt, karton ve diğer malzemelerden inşa edilmiş devasa, tuhaf ve mağara benzeri bir mimari ortamdır. Schwitters, bu eseriyle sanatın tüm dallarını sanatsal bir bütünlük içinde birleştiren ideal bir kompozit yapıt arayışı içinde sahneye çıkmıştır. 1923'te yazdığı **Merzbühne (Merz Sahnesi)** metni ise, Wagnerci bir set, nota ve metnin birleşimi olacak edebi olmayan bir olay olan Merz dramasının performansı için bir platform olarak hizmet etmek üzere benzer türde bir toplam senaryo önerisidir. Bununla birlikte **Merzbühne**, Wagner'in dramatik anlatı ve müziğe olan oldukça eski moda yaklaşımının çok ötesine geçmekte ve bunun yerine maddenin kendisinin bir performansını oluşturan **Merzbau** üzerinden, üç boyutlu nesnelerle yapılmış ve adeta diğer malzemelerle etkileşime giren bir tür canlı gibi vücut bulmaktadır. İpler, gazlar ve boşluk gibi şeylerin harekete geçtiği bir sahnede, madde artık bir şeyi temsil etmemektedir. Dolayısıyla **Merzbühne**, cansızın canlanabileceği bir performans bağlamının yaratılmasını sağlamaya çalışmıştır (Salter, 2010: 29-30).

Almanya'da Dada hareketinin savaş karşıtı üslubu ve mizahi yaklaşımıyla bağdaştırılan bir diğer önemli sanatçı ise ressam George Grosz (1893-1959)'dur. Grosz, Dada Berlin'in kuruluşunda önemli bir isim olarak öne çıkmaktadır. Onun öne çıkaran niteliklerinin şüphesiz en belirgin olanı, sosyal mücadelesinin yanı sıra, sanatında mizahı kullanmasındaki mahareti olmuştur. Grosz'un sınıfsal eleştiri temelinde oluşturduğu mürekkep, suluboya karikatürize çizimleri ve yağlıboya tablolarının yanı sıra sahne ve kostüm tasarımlarında da bu üslup görülmektedir. 1920'lerde Berlin'deki tiyatro yapımları, sanatçılar için sahneyi ve tuvali politik bir platform olarak kullanmaya başladığı zamanlardır. 1919 ve 1930 yılları arasında Grosz da, pek çok tiyatro yapımında yer almıştır. Örneğin; 1922'de sahnelenen **Methusalem** oyunu için tasarladığı kostümler, geometrik formlarda oluşturulmuş karikatürize tiplemeler ortaya çıkarmıştır (Şekil 11). Sanatçının yer aldığı yapımlarından en önemlisi ise Bertolt Brecht tarafından sahneye uyarlanan, Erwin Piscator tarafından yönetilen 1928 tarihli **Aslan Asker Şvayk** oyunudur. Bu yapımda Grosz, sahne tasarımı için bir dizi karikatür çizimleri gerçekleştirmiştir.



Şekil 11- George Grosz – Methusalem (1922), Kostüm Tasarımları

1896 yılında Alfred Jarry tarafından yazılan, sahneye konan ve ilk dadaist oyun olarak görülen **Kral Übü**'de ise ana karakter savaşa susamış bir anti kahramandır. Bu oyun, Dadaistlere esin kaynağı olan son derece banal olanı sahneye taşıma, oyuncuların kuklalar gibi sahnede hareket etmesi ve oyun boyunca süren anarşiye varan düzensizlik, tesadüflere ve şansa dayanan performans gibi pek çok sahneleme stratejisini kullanmıştır (Şeyben, 2016: 26). Oyunun 1896'daki ilk gösteriminde Ard-izlenimci ressam Paul Serusier ve Pierre Bonnard tarafından boyanmış sahne dekoru, iç ve dış (ayrıca tropik ve arktik) mekânları aynı anda tuhaf, fantastik bir şekilde temsil etmiştir. Jarry'nin, **Tiyatrodaki 'Teatral'in Boşluğuna Dair** adlı makalesinde tanımladığı iki tasarım ilkesinde belirttiği üzere: *"Dekor bir melezdir, ne doğal ne de yapaydır. İki çeşit dekor vardır: iç ve dış mekân"*. Jarry'nin amacı, grotesk kavramına (romantik ve modern sanatta temel bir ilke) sadık kalarak, bu sözde karşıtlıkları yıkmak olmuştur (Postlewait, 1988: 17). Macbeth'in skatolojik bir parodisi olan **Kral Übü**, Père (Pa) Übü ve karısı Mère (Ma) Übü'nün Polonya'da iktidara kanlı bir rota çizdiğini gösteriyor. Übü, siyasi rakiplerini dışkıyla kaplı bir tuvalet fırçasıyla gönderir, hayalet olarak geri dönen kralı öldürür ve tahtı ele geçirir. Koni şeklinde bir kafası ve karnında bir girdap olan kral figürü, Avrupa faşizminin bir kısaltması haline gelmiş ve Joan Miro'dan Marcel Duchamp'a kadar Dadaistler ve Sürrealistlere eserlerinde ilham kaynağı olmuştur. 1937 tarihli **Zincire Vurulmuş Übü** oyununun Paris'teki ilk gösteriminde, sahne tasarımını Dadaizm ve gerçeküstücü akımın önemli temsilcilerinden ressam Max Ernst (1891-1976) gerçekleştirmiştir. Yıllar içerisinde pek çok kez sahnede yorumlanan Kral Übü oyunu,

1964 yılında ise Stockholm'de Mionetteatern'da Michel Meschke yönetimiyle tekrar sahnelenmiştir. Bu temsilin sahne tasarımları ise İngiliz ressam ve illüstratör Franciszka Themerson (1907 – 1988) tarafından, Dada estetiğine uygun düzensiz ve kaba çizgilerle karikatürize biçimde gerçekleştirilmiştir (Şekil 12).

Dada; öncü batı tiyatrosuna, özellikle de vahşet tiyatrosu, gerçeküstücü tiyatro ve absürd tiyatro üstünde büyük etki yaratmıştır. Her türlü estetik kuralcılıktan ve mantıksal çözümlerden bağımsız olarak anlamsızı sanatın temeline koyan, biçimi dili yıkan; ilkel naif, dolayımsız bir biçim ve dil ile sanatsal (anti-sanatsal) bir gösteri üretmek istemiştir. Dadaist performansların sanatla hayat arasındaki çizgiyi eritme amacı, performansın tam da hayatın içinde gerçekleşmesi düşüncesiyle paralel ilerlemiştir. Dadaizm bundan sonraki gelişimini gerçeküstücülüğe devredecektir ve 1925 yılında Breton'nun kaleme aldığı Sürrealist Manifesto ile Sürrealist hareket yolunda devam edecektir (Ayteş, 2014: 27).



Şekil 12- Alfred Jarry – Kral Übü (1964), Sahne Tasarımı: Franciszka Themerson

1.8. Gerçeküstücülük

Gerçeküstücülük, 1920'lerde Avrupa'da ortaya çıkan bir akımdır. Gerçeküstücü terimi ilk kez Fransız şair ve eleştirmen Guillaume Apollinaire (1880-1918) tarafından kullanılmıştır. 1924 yılında Andre Breton'un manifestosu ise gerçeküstücülüğe öncülük etmiştir. Gerçeküstücü akım da Dada gibi geleneksel sanata, burjuva ve değer yargılarına karşı bir başkaldırıdır. Akım bilinçaltına, rüyalara, aklın ötesine odaklanır ve ahlaksal açıdan iflas eden toplumdan uzaklaşmak ister. Sigmund Freud'un psikanalitik yöntemi

Sürrealist sanatın oluşumunu etkilemiştir. Freud, bilinçten bilinçaltına atılan anılar ve arzuların nevrozlara neden olduğunu ve rüya analizi ya da serbest çağrışım gibi yöntemlerin bilinçaltında yer alanları dışarı çıkaracağına inanmıştır. Bilinçaltı, bilinçli bir sanatsal eylem yerine bir otomatizm halinde ortaya çıkar. Fakat her ne kadar bilinçaltını yansıtan eserler olsa da gerçek dışı gözükmelerine rağmen Rönesans sanatını hatırlatan bir ustalığa sahiptirler (İpşiroğlu, 1993: 28-29). Gerçeküstücü sanatçılar yeteneği umursamadan, sanat eleştirmenlerini yok sayarak, kendilerini esinlenmeye bırakarak yapıtlarını ortaya koymuşlardır. Akımda sanatçının müdahalesi en az seviyede gerçekleştiğinden, gerçeküstücü eserde mantığın yönlendirmesi eylem dışı bırakılır. Max Ernst'e (1891-1976) göre ressamın görevi bilinçaltındaki olayları kavrayıp dışa vurmaktır. Gerçeküstücü sanatçı Salvador Dali (1904-1989) ise, eserlerini halkın anlamamasına şaşırmadığını, çünkü kendisinin de anlamadığını söyler. Sanatçı paranoyak duyguların yansımalarını göstermeye çalışır. İzleyici, gerçeküstü eserlerde bireysel bakışa göre değişen biçimler görürler yani birey kendi eğilimine göre bir yorum geliştirir. Dada hareketinin içinde yer alan pek çok sanatçı daha sonraları gerçeküstücü hareket için de etkili olmuştur. Dadaist üsluptan çok Sürrealist objeler ve resimlerde bilinçaltındaki gerçekler somut ve görülebilir hale getirilirken, Andre Breton'un 1924'te yayımladığı Sürrealist Manifestosu'nun tam ardından gerçekleşen Francis Picabia'nın balesi **Relache (Rahatlama)** ise bir gerçeküstü performans örneğidir (Ayteş, 2014: 34).

Bilinçten kaçarak bilinçaltına yönelen gerçeküstücülükle birlikte nesne, gündelik yaşamdaki değerlendirilmesinin dışına çıkarılır. Nesnenin kabul edilmiş değer, tasarım değerinin ardında yitip gider. Tasarım değeri, nesnenin esin verici gücünü vurgular. Gerçekliğin dolaysız verilmiş olana göre, gizli gerçekte daha çok bulunduğu inancı ile nesneye yönelme, ona yeni bir ad vererek, nesneyi amacından saptırma eylemini gündeme getirir. Sözcüklerle şeylerin gizemli özdeşleştirilmesini kabul etmeyen gerçeküstücü ressam Rene Magritte (1898-1967), kullandığı görsel imgelerin, sözcüklerin şeylere gönderimde bulunmaması gibi, herhangi bir varlığa işaret etmemesine özen gösterir. Geleneksel Batı düşüncesinde, dil nesneden tümüyle ayırmadığından resme, mimesis anlayışı doğrultusunda, perspektif ve göz aldatmacası (trompe l'oeil) girer ve imge ona esin kaynağı olan örnek ile özdeşleştirilir. Böyle bir canlandırma,

görselliğin içine yine de dilsel öğeyi alma anlamını taşır. Rene Magritte, bilinen imgeleri ele alarak, onların tanınabilirliğini, akıldışı veya anlamsız birleştirmelere ortadan kaldırmaktadır. Bilinen imgeleri yıkıma uğratarak tartışılır hale getirmektir. Gerçeküstücülerin bilinçaltının ifadesi saydıkları otomatik resimde gerçeklik kopyalanmadığı gibi, aynı zamanda yorumlanamaz. Bir bütünlüğün, bir amacın yaratılması söz konusu olmadığından kendiliğindenlik resmi oluşturur. Burada sanatçı yaratmanın her türlü kuralından ya da dayatmasından kurtulur ve kendini öznelliğin içinde bulur. Üretim sürecinde herhangi bir hedeften yoksunluk eserin rastlantısal, diğer bir deyişle, keyfi olmasını sağlar (Öndin, 2009: 62-64).

Gerçeküstücülük, bilinçaltının egemenliği ile ruhsallığın giderek ön plana alındığı yeni bir sanatsal okumaya bilinçleri davet ederken hayatın içinde bir anlam arama arzusunda olan sanatçı, bunun kendi araçları olan formlarda ve renklerde bulunduğunu keşfetmiştir. Dünyadaki bitimlilik, süreklilik ya da tesadüfler, yaratma ve yok etmenin ekseninde, soyut formların dünyayı yansıtmaya daha uygun olduğunu görmüşlerdir. Bu soyut formlar, varoluşçu felsefenin saçma kavramının da aslında anlamsız olmadığına göndermede bulunur (Gece, 2020: 70).

Gerçeküstücü sanatın tiyatroya etkisi dolaylı olmuştur. Savaş sırasında tiyatro etkinlikleri kısıtlandığından ve oyuncuların çoğu ordu için temsil vermek üzere tiyatrodan ayrılmış olduğundan, tiyatro sanatı bir duraklama dönemine girmiştir. Savaş sonrasında ise sanatsal niteliği olan oyunlar değil, eğlenceli bulvar oyunları rağbet görmeye başlamıştır. Bu durumu değiştirmek isteyen öncü tiyatro sanatçıları yeni bir sanat arayışı içinde cüretli denemeler yaptıkları gözlemlenebilmektedir. Gerçeküstücü Tiyatro, akıl dışı olanı, mantık dışı olanı, düş ve hayal dünyasını, bilinçaltı saplantıları, cinsellik içgüdüsünü, iç dünya otomatizmini, psikolojik mekanizmi, açık fanteziyi ve saçmanın tasarımını vererek, düz gerçekliğin arka yüzünü ortaya sermeye, gerçekliği yıkarak, düş ile gerçek arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya çalışmayı amaçladığı bilinmektedir. Bundan dolayı için de fantastik ve yanılsamacı sahneleme tekniklerine başvurur; oyunu bilinçaltı çağrışım ve imge dünyası içinde ele aldığı görülmektedir. Olaylar düşte görüldüğü gibi, kesikli bir kurgu yapısı içinde verilmesi, üst üste bindirilmiş karşılıklı ve kendi kendine konuşma düzeni, zaman ve mekânın dolayımsız bir anlatım aracı olarak

alınması, gerçeküstü tiyatronun özellikleri arasında görülmektedir. Yazar olarak Alfred Jarry, Guillaume Apollinaire, Tristan Tzara ve Antonin Artaud'nun öncülüğünde, Superville, Salacrou, Audiberti, Cocteau, Schehade, Arrabal; sahne tasarımcısı olarak ise Salvador Dali, Christian Berard, Giorgio de Chirico, Joan Miro ve Marc Chagall gerçeküstücü tiyatro bağlamında yer alan başlıca kişiler olmuşlardır. Biçimsel ve deneysel yenilikler getirmiş olması bakımından öncü tiyatroyu etkilemiş ancak kendine özgü bir drama yaratamamış olan gerçeküstücü tiyatro, 1925'lerde doruk noktasına vardıktan sonra 1940'larda 'modası geçmiş' bir özenmecilik olarak etkisini yitirmiştir. Ancak gerçekliği yıkmaya çalışmasıyla absürd tiyatro yazarları Ionesco ve Adamov'u etkilemiştir (Eryılmaz, 2010: 38-40).

İlk gerçeküstü sahne yapıtı olarak kabul edilen **The Parade (Tören)** oyunu, dört büyük avangart sanatçının ortak yaratısıdır. Mayıs 1917'de sahnelenen bu dans gösterisinin metnini Jean Cocteau (1889-1963) yazmış, müziğini Eric Satie bestelemiş, koreografisini Leonide Massine gerçekleştirmiştir. Ballets Russes topluluğunca Theatre du Chatelet'de oynanan oyun, gezgin bir sirk topluluğunun, uğrak yerindeki temsilden önce seyirci toplamak için bir geçit biçiminde yaptığı küçük numaralardan oluşmaktadır. Oyunun program dergisinde, şair Apollinaire, savaşın etkisinden yeni sıyrılmakta olan Parisli seyirciyi burada çağın yeni ruhunu izlemeye çağırmıştır. **Parade**'ın perde ve kostüm tasarımları Pablo Picasso tarafından tasarlanmıştır (Şekil 13). Özellikle müdür karakterlerinin kostümleri üç boyutlu birer kübist tablo gibi yaratılmıştır. Biçimlerin parçalandığı, geometrik ve köşeli biçimlerin kullanıldığı kostümler biraz da çizgi roman etkisi yaratmaktadır. Giysiler hem kübist hem de konstrüktivist bir etkiye sahiptir. Müdür karakterinin çağrışımlarından da yola çıkılarak kişiye insan olmaktan daha fazlası yüklenmiştir (Günay, 2017: 82).



Şekil 13- Jean Cocteau – Parade (1917), Sahne Tasarımı: Pablo Picasso

Parade temsilinde Picasso'nun kübist biçemde bir büyük kent betimlemesiyle donattığı fon perdesi önünde sirk kişileri tek tek geçit yapmıştır. İlk olarak sirkin 2,5 metre yükseklikte bir kostüm giyen Birinci Müdür'ü çıkıyordu. İkinci Müdür, bir Amerikalıydı ve bunu betimleyen bir gökdelen kostümü içindeydi. Üçüncü Müdür ise, at üstünde beliriyor ve kendisini izleyen akrobatlara tanıtıyordu (Candan, 2013: 68). Picasso, **Parade** gösterisi için sahne perdesi hazırlarken bu resmin üzerine Pegasus gibi mitolojik figürler ile birlikte masada oturan sirk ve Commedia dell'Arte karakterleri yerleştirmiştir. Bu figüratif ve klasik perde, kübizm etkili kostümlerin parçalı görünümü ile kesin bir tezat oluşturmakta ve bu durum klasik idealin yeniden yorumlanması olarak gösterilebilecek yeni bir bakış açısıyla balenin avangart ve düzene dönüş olarak tanımlanabilecek iki ruh hali arasında gidip geldiği izlenimi yaratmaktadır. Perde üzerindeki sahnede bir grup sanatçı, bir tiyatro sahnesi üzerinde bulunan bir masa etrafında oturmaktadır. Bu sahneyi çevreleyen perdelerin kıvrımları, sahneyi zengin bir üslupta süslemekte ve tiyatro temasına gönderme yapmaktadır. Fondaki illüzyonist dekor, sahnenin gerçekçi üslubunu güçlendiren bir manzara görünümü sunmaktadır. "Tiyatro içinde tiyatro" etkisi yaratan perdenin üzerindeki figürler seyircileri izlemekte ve onları birer aktöre dönüştürmektedir (Prokopchuk, 2019: 60).

1903'te Guillaume Apollinaire tarafından yazılan **The Breast of Tiresias** oyunu, bizzat yazarı tarafından gerçeküstü drama olarak tanımlanmıştır. İki perde ve bir prologtan oluşan bu oyun, 1917'de ilk kez sahnelenmiştir. Oyunda dünya savaşı sonrası toplum yapısı hakkında ciddi mesajlar bulunmaktadır. Ayrıca Apollinaire bu oyunda, kendi ideal tiyatro yapısını sunmaktadır. Bu yapıda iki temel yuvarlak sahne vardır.

Bunlardan biri merkezde, diğeri ise seyirci etrafında olacaktır. Bu sahneler hayatın ta kendisini temsil etmektedir ve sesler, kargaşa, jestler, renkler, müzik, dans, akrobasi, şiir, resimler, aksiyon ve dekorlar hayatla bütünleşecektir. Oyunun 1917'de gerçekleştirilen gösterimi için dekor ve kostüm tasarımlarını ressam Serge Ferat (1881-1958) gerçekleştirmiştir (Brockett, 2010: 248). Gerçeküstücü tiyatronun dekor tasarımlarında, zaman ve mekânın mantık bağını koparması, sahnede şekilleri bozması, çarpıtması, değiştirmesi üzerinde durulmuştur. Bunun için fantastik ve yanılsamacı sahne tekniklerine başvurulmuş ve oyunlar, bilinçaltı çağrışım ve imgeler dünyası içinde ele alınmıştır.

Gerçeküstü özellikte bir diğer sahne yapıtı da 1921'de ilk kez temsili gerçekleştirilen **Les Maries de la Tour Eiffel** (Eyfel Kulesi'nde Düğün) adlı oyundur. Jean Cocteau tarafından yazılmış, İsveç Bale Topluluğu'nca Theatre de Champs Elysees'de sahnelenmiştir (Şekil 14). Oyunda, pantomim, dans, vodvil öğelerinin fazla mantık taşımayan, özgür bir çerçeve içinde bir araya gelmelerinden oluşmaktadır. Sahne, dev bir fotoğraf makinesinin içi gibi tasarlanmıştır. Oyunda evlenen bir çift ve onların yanı sıra rastlantısal olarak kameramanın görüntüleyebildiği başka pek çok figür sahneyi ard arda doldurmaktadır. Bir yandan da gramafon hoparlörü görünümünde bir kadın ve erkek anlatıcı, olaylara sözlü yorum getirmektedir. Milhaud, Poulenc, Auric, Tuilleferre gibi çağdaş bestecilerin müzikleri, düşsellikler ve özgür çağrışımın egemen olduğu oyun düzenine eşlik etmiştir (Candan, 2013: 68). Oyunun dekor tasarımı Fransız ressam Irene Lagut (1893-1994), kostüm tasarımları ise ressam Jean Hugo (1894 – 1984) tarafından gerçekleştirilmiştir.

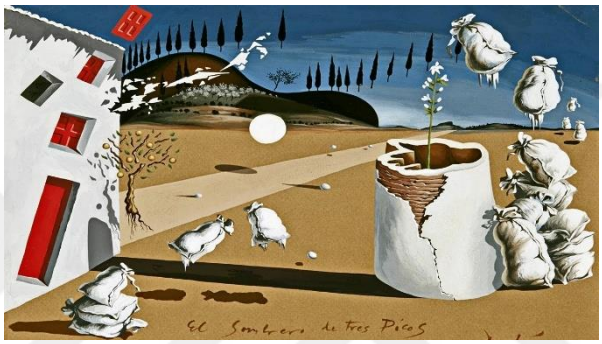


Şekil 14- Jean Cocteau - Les Maries de la Tour Eiffel (1921), Sahne Tasarımı: Irene Lagut

Salvador Dalí'nin tiyatroya olan ilgisi ise sahne dekorunun ve kostümün ötesinde anlatıya uzanmaktadır. Örneğin; **Bacchanale** (1939) ve **Labyrinth** (1941) baleleri için librettolar kaleme almıştır. Dalí, 1930'ların sonları ve 1960'ların başları arasında, Léonide Massine'nin New York'taki **Bacchanale** temsili ile başlayan ve Maurice Béjart'ın Venedik'teki Gala'sı (1961) ile biten bale için bir dizi işbirliğine girişmiştir. Dalí'nin "İlk Paranoik Gösteri" olarak tanımladığı gerçeküstü bale Bacchanale'nin dekorunda, perdenin üzerine yayılmış kanatları olan kırık bir beyaz kuğu ('Leda', aşkın sembolü) ve kırılma sırasında bir tapınak ortaya çıkmaktadır. Kuğu arkasında da ateşli figürlerle dolu bir gökyüzü vardır. Bu sahne manzarası, bir dinozor iskeleti ve canlı bir şemsiye ile birlikte gerçeküstücü görüntülerle donatılmıştır. 1939'da yapılmış olsalar da, bu esrarengiz görünümler, XX. yüzyılın sonundaki kavramsal sanat düşüncesinin birer parçası olabilir. Dalí'nin librettosunda anlatıldığı gibi, **Bacchanale**'nin hikâyesi Bavyera Kralı Ludwig'in halüsinasyonlarına dayanmaktadır. Dalí'nin bale tasarımlarının bir diğeri ise, sanatçının klasik Theseus ve Ariadne efsanesine dayanan librettosunu da kaleme aldığı Massine'nin **Labirent** (1941) dekorudur.

Bir sanatçı olarak gelişiminin başlarında Dalí, resmin mimari yapısına büyük ilgi göstermiştir. Manuel da Falla'nın **The Three-Cornered Hat (Üç Köşeli Şapka)** oyunu için yaptığı dekor kompozisyonu, Dalí'nin sanatta klasik düzen, orantı ve yapı ile süregelen ilgisini yansıtmaktadır. Gösterinin 1949'daki temsili için yaratılan sahne resminde, ufkun üzerinde düzensiz bir çizgi oluşturan koyu dikey serviler, gitar şekli ve çuvalla kaplı hava dolu kumaş çantalar, mimari yapının birer parçası haline getirilmiştir (Şekil 15). Klasik düzen ve gerçeküstücü fantezi unsurlarını birleştiren bu tür görüntülerle, Ana María tarafından koreografisi yapılan İspanyol dansları, boyalı yüzey önünde görsel bir bağlam sağlamıştır. Genel fonun daha büyük düzlemleri, derin uzaya uzanan ve geniş bir gökyüzüyle buluşan düz, illüzyonist bir manzaraya bölünmüştür. Sanatçı, yaratıcı hayal gücünü beslemek için rasyonel ve irrasyonel bilinçdışından yararlanan çok sayıda yöntem kullanmıştır. Ufkun üzerinde konumlanan servi ağaçları, manzarayı gökyüzüne doğru uzatmıştır. Dalí'nin baştan sona canlı renkler kullanması ve kostümleri karakterlerin bireyselliğine uydurma çabası, genel olarak güçlü bir görsel sunum sağlamıştır. Çeşitli sanatlar arasında deneysel işbirliklerine davet eden

modernizmin sanatsal tenoru ve dünyanın dört bir yanından görsel sanatçıların, müzisyenlerin ve dansçı-koreografların 1940'lı yıllarda New York'ta bir araya gelmesi, tiyatral işbirliği için alışılmadık fırsatlar sağlamıştır. Dalí'nin bale için tasarladığı sahne dekorları, onu XX. yüzyılın bu tür işbirliklerine katkıda bulunan en önemli kişileri arasına yerleştirir. Dali'nin sahne ve kostüm tasarımlarıyla yer aldığı diğer sahne yapımları ise **Don Juan** (1950), **Romeo ve Juliette** (1942), **Salome** (1949) ve **The Miller** (1949)'dır (Carter, 2000: 9-12).



Şekil 15- Manuel de Falla - The Three-Cornered Hat (1949),

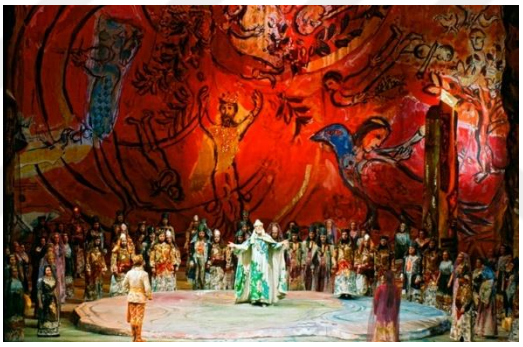
Sahne Tasarımı: Salvador Dali

Gerçeküstücü sanatçıların en önemlilerinden biri de Joan Miro (1893-1983)'dur. Sanatçının kendine özgü ve şiirsel bir resim dünyası vardır. Miro, oldukça eğlenceli gerçeküstücü eserler yaratmıştır. **Soytarılar Karnavalı** (1925) isimli resmi de bu tarzda bir eserdir. Sahneyi yükselen balonlar, birbiriyle alakasız nesneler; kedi, uçan periler, notalarla doldurur. Tüm imgeler Ortaçağ izlenimi bırakan biçimde resmedilmiştir (Hille, 2015: 458). Joan Miro da Ballets Russes ekibinde dekor ve kostüm tasarımları yapmış ünlü ressamlardan biridir. Ekibin 1926 yılında sahnelenen **Romeo et Juliette** yapımı için tiyatro sahnesi ve kostümlerinde yaptığı tasarımlarda minimal bir üslup gözlenmekte ve resimlerinde gördüğümüz grafiksel basit formlar ve canlı renkler uyum içindedir. Miro'nun 1932 yılında sahnelenen **Jeux d'enfants (Çocuk Oyunları)** bale gösterisi için gerçekleştirdiği sahne tasarımında ise oyunun ruhuna ve havasına uygun, canlılığı arttıran, duyguyu yükselten ve görsel estetik birliği sürdüren bir üslup kullanmıştır. Sahne düzenlemesi bir fon perdesi, iki yan panel ve birkaç taşınabilir kare duvar panosundan oluşmaktadır. Kostümler ve sahne tasarım öğeleri olarak oyuncaklar ve parlak renk

soyutlamalarıyla biçimlendirilmiş hareketli parçalardır. Küçük Kız'ın balerin eteği ve erkek dansçıların pierrot kıyafetleri, sahne anlatısındaki mutluluğu göstermek için uygun göstergeler haline gelmiştir. Oyun tasarımının, sanatçının tarzıyla ilişkisi. **Jeux d'enfants** ortamının renk lekeleri, Miro'nun resim üslubuyla benzerlik göstermektedir. Parlak renkler ve serbest formlar, sanatçının o dönemdeki tablo çalışmalarını bu bale dekoruna çok yakın kılan tasarım öğeleridir (Barr, 1950: 82-83). Sanatçının yer aldığı bir diğer sahne yapımı olan Alfred Jarry'nin **Kral Übü** oyun karakterinden esinlenilerek yazılmış **Mori el Merma (Merma Asla Ölmez)** oyunu ise 1977'de, La Claca Theatre Company tarafından sahnelenmiştir. Yapımın sahne tasarımını oluşturan maske ve kuklalar, Joan Miró'nun kendine has gerçeküstücü resimsel üslubunun üç boyutlu biçimlemelere dönüşmesiyle şekillenmiştir.

Marc Chagall (1887- 1944), birçok modern ressam gibi tablolarında kendi hayatını anlatmış ve izleyiciyi gerçeküstü dünyalara sürüklemiştir. Kübist üslubu halk sanatı motifleri ile birlikte kullanmıştır. Aynı zamanda sanatçı Fovizm'den de etkilenmiştir. Sanatçının **Vitebsk Üzerinde** (1915) adlı yapıtı, yaşlı Yahudilerin trajik hayatlarını yansıtmaktadır. Havada uçan adam, evlerin üstünde süzülerek, Yahudi insanların varoluşlarının bir metaforunu yansıtır. Bu eserde birçok kübist etki görülmektedir ve biçimlerin hacimselliği ön plandadır (Hille, 2015: 434). On sekiz yaşında Petersburg'da dekorasyon ressamı Leon Bakst'ın atölyesinde tiyatro dekorları yapma fırsatı bulan Chagall, kendi resim dünyasının duygu sıcaklığını, bir çeşit mistisizm ve halk türkülerine özgü içtenliği sahne tasarımlarına da yansıtmıştır. Resimlerinde figürlerin anatomik yapısını bozup parçalayan ve deformasyon da yaparak insanı farklı bir biçimde resmeden Chagall, kübist akımı kendine özgü denemeleri ile biraz daha farklı bir anlayışta yorumlamıştır. Bu akımın kökeninde gerçeküstü bir nüve olduğunu düşünmüştür. Onun bu kişisel düşüncesi, tinsel anlamda mistik öğelerle de örtüşmektedir. Yaptığı resimlerin bazılarında, dinsel temalı semboller de yer almaktadır. Marc Chagall, ressamlığı yanında Leon Bakst ile beraber çalışma fırsatı bularak tiyatro alanında da üretimini sürdürmüştür. İlk olarak 1921'de Moskova'da kurulan Musevi Oda Tiyatro'sunda çalışmaya başlamıştır. Buradaki oyunlarda sahne fonu için büyük boyutlarda resimler yapmıştır. Tiyatro çalışmalarına sonrasında New York Metropolitan

Operası ve Paris Operası'nda da devam etmiştir. 1942'de dâhil olduğu New York Bale Tiyatrosu yapımı **Aleko**, onun ilk bale çalışmasıdır. Amerika'da çalışma fırsatı bulmuşken, Meksika sanatını ve duvar resimlerini de araştıran Chagall, bu örneklerde gördüğü primitif yaklaşımları ve renk detaylarını, bale için tasarladığı dört büyük sahne resmine de yansıtmıştır. Onun tasarladığı kostümleri ise Meksikalı terziler dikmiştir. 8 Eylül 1942'de prömiyeri yapılan gösteriye Diego Rivera ve Jose Celemente Orozco gibi ünlü duvar ressamları da izlemeye gelmiştir. Chagall'ın sahne tasarımı, oyunun Metropolitan Operası'ndaki gösterimde kaldığı süre içerisinde çokça beğenilmiş ve övgü almıştır. Ardından burada sahnelenen **The Firebird** (1945) (Şekil 16) ve **Sihirli Flüt** (1967) yapımlarında da Marc Chagall'ın sahne tasarımları görülmektedir.



Şekil 16- Wolfgang Amadeus Mozart – The Magic Flute (1945),

Sahne Tasarımı: Marc Chagall

İtalyan sanat akımı "Metafizik Resim" (Pittura Metafisica)'in önde gelen ressamlarından Giorgio De Chirico (1888 - 1978), 1911'den 1915'e kadar Paris'te yaşamıştır. Güçlü bir perspektif, dramatik gölgeler, gizemli figürler ve garip ışık efektleriyle resmettiği tüm mekânlar zamanda donmuş gibidir. Tüm resimlerde klasik unsurlar içeren dramatik bir mimari, abartılı perspektifler ve aykırı öğeler bulunmaktadır. Yarattığı akılda kalıcı ve rahatsız edici imgelerle günlük hayatın görünen katmanlarının altında yatan daha derindeki boyutları ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Kaskatı ve suskun duran bina ve anıtlar, uzun ve esrarengiz gölgeler, uzaktan geçen trenler ve boş sokaklarda zamanı gösteren saatler onun kompozisyonlarını oluşturan nesneler haline gelmiştir. Resimlerde zaman ve mekânlar kesin olarak belirtilmemekle beraber, izleyicilere farkında olmadıkları kaygı dolu ve muallak hisler aktarmıştır (Hodge, 2013: 136-139).

Aslında De Chirico'nun bütün resimleri birtakım dekorlardan oluşur. Bu, sanatçının estetiğini tamamlayan bir yaklaşımdır. Çünkü bu estetiğin kaynağındaki Rönesans düşüncesinde, mimarlık, perspektif ve tiyatro hep birbiri içine geçer. Hafıza tiyatrosu da bunlarla eklemlenir. Bu kaynaşma, Nietzsche gibi, De Chirico'nun da Wagner'in ortaya attığı 'Gesamtkunstwerk' idealine karşılık gelmektedir. Sanatçı, Münih'teyken, Adolphe Appia'nın Wagner için yarattığı yenilikçi sahne tasarımlarını inceleme fırsatı bulmuştur. İlk enigmalardan, 1909'da boyadığı **Kâhinin Enigması**, tamamıyla Appia'nın **Tristan ve Isolde** operası için geliştirdiği dekorlardan etkilenmedir (Baldacci, 1997: 79). Ballets Russes tarafından 1929 yılında sahnelenen **Le Bal (Balo)** Balesi'nin kostüm, dekor ve perdelerini tasarlayan Chirico, gerçeküstücü üslubu ile öne çıkan bir sanatçıdır. Balenin kostümleri derinlik ve hacim algısını bozan bir biçimde desenlendirilmiştir (Şekil 17). Giysilerin üzerine çizilen sütun ya da bina gibi desenler hem giysi yüzeyindeki konumlanmaları hem de renkleri ve kalın konturları ile düzleşmiş; biraz masalsı biraz da gerçeküstü bir his yaratmıştır (Günay, 2017: 84).



Şekil 17- Serge Diaghilev – Le Bal (1929), Sahne Tasarımı: Giorgio de Chirico

2. BÖLÜM

SAHNE TASARIMLARINDA MODERN RESİM ALINTILARI

2. BÖLÜM

SAHNE TASARIMLARINDA MODERN RESİM ALINTILARI

Bir sanatçının, bilerek ve etken bir biçimde var olan bir yapıtı ya da yapıttan bir bölümü farklı bir resimsel uzama taşıması ve böyle bir yer değiştirme işlemiyle yeni anlamlar yaratması işleminden "alıntı" olarak söz edilmektedir (Aktulum, 2016: 115). Eski dönem sanatçıların yapıtlarını taklit etmek, onları kopyalamak, şu ya da bu biçimde gönderme yapmak sanat tarihinde bilinen bir uygulamadır. Eskiden olduğu gibi günümüzde de ötekinin yapıtını resim dışında değişik sanatsal biçimlerde alıntılamak sıklıkla başvurulan bir yöntem haline gelmiştir. Alıntının, yeniden resmetmenin, yeniden yaratmanın, yeniden üretmenin vb. resim dışında, sanatın değişik biçimlerindeki yaygın kullanımı ve izlerini somutlaştırmak amacıyla örnekler sunmak mümkündür (Aktulum, 2016: 27).

Başka bir resimden kesilen bir unsur ya da yapıtın tümü bir bağlam değiştirme işleminden geçirildiğinden, alıntı devingen hale gelmektedir. Güncel ya da geçmişe ilişkin bilgiler de onunla harekete geçirilir. Bu kullanıma başvurulurken temel kazanımlardan birisi sanatsal, resimsel bir mirası, bilgiyi yeniden güncele aktararak yaşama döndürmektir (Aktulum, 2016: 108). Alıntı, açık olduğundan onu saptamak kolaydır ancak alıntıyı yorumlarken ve tanımlarken daha dikkatli yaklaşmak gerekir. Alıntılanan resmin seçimi, alıntının sınırları, montaj edilme biçimleri, yeni eserde ona verilen anlam, alıntının anlaşılması için gerekli unsurlardır. Buna göre alıntı unsurun bir gösterge durumuna gelebilmesi için tanınması, bilinmesi gerekir. İzleyicinin buradaki rolü alıntılanan kesitin kaynağını bilmek, alıntılanan görüntünün anlamsal olarak içini doldurmaktır. Alıntılanan unsurlar aracılığıyla sanatçılar sanat tarihinin içerisine katılmak isterler ve ünlü sanatçıların yapıtlarını yineleyerek sanatlarını haklı kılmaya uğraşırlar (Aktulum, 2016: 49-65). XX. yüzyıl öncesinde üzerinde şimdiki kadar kafa yorulmayan resimlerarası alımlama, bu yüzyılın sonrasında farklı bir doğrultuda tartışılmaya başlanmıştır. Varlığı kabul edilmeyen alımlama özellikle güncel sanatta özgün olup olmama durumunun önem kazanmasıyla daha sert tartışmalara sebep olmakla birlikte, çeşitli kavramlarla sınıflandırma ya da meşrulaştırılma durumundadır. Birçok durumda

resimlerarasılık herhangi bir resmi tekrar dolaşıma sokan sanatçının (eğer resme ya da fikrine dair bir eleştiri ortaya koymuyorsa) onun gücünü kullanmak arzusundan öteye geçmemektedir. Esere yeni bir bağlam üretmenin çok çok gerisinde kalan bu tavır, yetersizliğin "parodi", "pastiş", "ironi", "hiciv", "esinlenme", vb. günümüz moda kavramları ile meşrulaştırılma çabası olarak da görülmektedir (Tatar, 2017: 7-8). Günümüz eserlerinin bu çoğulcu/bireşimci yaklaşımları, çok kültürlülük gibi özellikler ile karşımıza çıkmakta, sanat yapıtı ve üzerine yeni düşüncelerin yorumlanmasına yönelik gerekliliğe ihtiyaç duymaktadır. Örneğin; içinde yaşadığımız çağın yeni kavramlarından biri olan "pastiş", sadece plastik sanatlar açısından değil, tüm sanat alanlarında karşımıza çıkabilecek derecede önemli görünmektedir.

1870-1960 yılları arasına denk gelen modern sanat dönemi, birbiriyle etkileşimli resim akımları ve farklı disiplinlerde üretim yapmış ressamlardan oluşmaktadır. Pablo Picasso, Salvador Dali, Marc Chagall, Fernanad Leger gibi resim alanında tanınmış isimler aynı zamanda sahne tasarımı örnekleri de ortaya koyarak üsluplarını daha geniş çerçeveye taşıdığından araştırmanın önceki bölümünde bahsedilmiştir. Dönemin sanatçılarının resim dilini, kompozisyon yaklaşımlarını, çizgi, form ve renge dair fikirlerinin incelenerek bu öğelerin birer tasarım parçası haline getirilmesi ise günümüzde halen gözlemlediğimiz bir olgudur. Modern sanat döneminde üretilmiş ve birer başyapıt haline gelmiş eserler aynı zamanda görsel olarak farklı disiplinlerde yeniden yorumlanarak tasarım öğesine dönüşebilmektedir. Bu yaratım süreçlerinde kimi zaman sadece çıkış noktası kimi zaman sahnede yaratılan dünyanın sınırlarını çizen bir etmen halini almaktadır. Sahne tasarımı özelinde resim kompozisyonlarının iki boyutlu, statik yapısının üç boyutlu ve hareketli olarak canlı bir performansla tekrar biçimlendirilmesi farklı tasarım yaklaşımlarına da kapı açmaktadır. Çünkü tiyatro sahnesinde anlatıya hizmet edebilecek, sergilenen eseri görselleştirecek birçok yüzey, yöntem ve katman mevcuttur. Bu yaklaşım çeşitlemeleri hem mevcut resim kompozisyonuna yeni bakış açıları kazandırabilmekte hem de canlı insan algısına hitap eden zaman ve hareket boyutunu katarak durağanlığını kırmaktadır. XX. yüzyılın başında tiyatro sahnesi üzerinde çağın görsel dilini yakalayacak türden yaratıcı dünyalar yaratmak da çoğunlukla ressamlar aracılığı ile gerçekleşmiştir. Bu türden disiplinler arası etkileşimlerin de

etkisiyle dönemin resim üsluplarının sahne tasarımlarına yansımaları incelenirken, çağın sanat anlayışı çizgisinde ortaya çıkan kompozisyonlar ve bunların dramaturjik karşılıkları tez araştırmasının bu bölümünde örnekler ışığında incelenecektir. Modern sanat dönemi sonrasında, modern resim kompozisyonları ve bunları oluşturulan özgün resim dilleri profesyonel sahne tasarımcıları için yer yer görsel referans niteliği taşımıştır. Bu bölümde örneklerle ele alınacak olan tasarım yönelimleri, seçilen bir modern resim eserinin tiyatro sahnesinin görselliğine taşınırken izlenen yollar, tercihler ve amaçlar dâhilinde bölümlenmiştir. Böylece yıllar içerisinde çeşitli sahne tasarımcılarının farklı yöntemlerle bir modern resim kompozisyonunu sahne tasarımı etmeni veya kaynağı olarak kullanım şekilleri de zaman zaman sahneleme biçimlerine yenilikçi yaklaşımlar kazandırmıştır.

2.1. Biyografik Sahne Eserlerinde Tasarım Öğesi Olarak Resim Alıntıları

Resim sanatının ve sahne tasarımının buluştuğu örnekler, eser üzerinden ve sanatçı üzerinden olmak üzere ikiye ayrılabilir. Mevcut eserlerin sahne üzerinde dramatik aksiyona hizmetine yönelik dönüşümünde, bir resim kompozisyonu tasarım parçası olarak deformasyona uğratılabilmekte ve kolaj malzemesi olarak kullanılabilmektedir. Özellikle sahne üzerinde canlandırılan hikâye, gerçek hayattan bir ressamın hayatı ise eserlerinin de onunla beraber tekrar yaşatılması, sembolik olarak onun yaşamıyla bütünleştirilmesi çokça kullanılan bir yöntemdir. Özellikle modern ressamların dışavurumcu yönelişleri, onları daha da eserleriyle bütünleştirici hale sokmakta ve biyografik anlatımlarda hayatlarını görselleştirme konusunda referans parçalar olarak tablolarını öne çıkarmaktadır. **Van Gogh** (Gordon Smith), **Frida**, **Goya-Ya Sanat Ya Ölüm** (Antonio Buero Vallejo), **Bir Picasso Lütfen** (Jeffrey Hatcher), **George ile Parkta Bir Pazar** (Stephen Sondheim) vb. kaleme alınmış oyunlar, metin içerisinde de yaşamı anlatılan ressamların eserleri üzerinden diyaloglar, sahneler kurgulanarak, sahne tasarımında resimsel kompozisyonların kullanımına kapı açmışlardır. Bu iki sanat dalının bir diğer buluşma yöntemi olarak gördüğümüz, bir ressamın tasarısı olan oyun sahnelerinde ise, sanatçının bütünlüklü olarak dekor ve kostüm tasarımında kendi üslubunu yansıttığı gözlemlenmektedir.

Biyografik oyunlarda sanatçı ve yazar figürlerinin yaygın bir biçimde kullanıldığı ve özellikle geleneksel/gerçekçi üslupta benzer mitsel algılarla biçimlendiği dikkati çeker. Sanatçı biyografilerini kullanan oyunları edebiyat kuramındakine benzer bir biçimde "künstlerdrama" olarak adlandırabiliriz. Büyük adam geleneği romantizmin derin otonom benlik tasarımının bir sonucudur. Romantizmin bireysellik nosyonu sanatçıyı içsel bir devrim yaşayan, bilinçli bir şekilde bağımsızlığına ulaşmaya çabalayan bir dahi olarak görmüştür. Romantik sanatçılar, daha otobiyografileştirerek kendilerini imajlarda stilize etmektedirler. Yaşam ve sanat arasında kurdukları yoğun ilişki onları biyografik özne olarak cazip kılmaktadır. Romantizmin sunduğu şiirsellik ile tarihsel gerçekliğin ötesine geçme, öznenin öyküsünün nezdinde hayatın asıl gerçeğini bulma amacına yönelir biyografik dram yazarları. Bu gerçek, sanatçı-öznenin kişisel mitinde kendini gösterecektir. Kişisel mit sadece yaşantıda değil, ondan da fazla sanat eserlerinde ortaya çıkacaktır. Öngörülen yaşam-sanat bağı sanat eserlerinin de oyuna çeşitli düzeylerde dâhil olmasını ve sanatçının gerçek yaşantısını sürdürdüğü uzam olarak kullanılmasını sağlayacaktır (Ünlü, 2015: 219). Örneğin; romantizm akımının önde gelen isimlerinden olan İspanyol ressam ve gravür sanatçısı Francisco Goya'nın sanat hayatının son dönemlerinden bir kesit sunan **Goya (Ya Sanat Ya Ölüm)** oyununda, ressamın en karanlık eserlerini verdiği sıkıntılı dönemi resimleri ile bütünleştirilmiştir. Antonio Buero Vallejo'nun kaleme aldığı oyun metninde sahne sahne, sembolik olarak kullanılacak resimlerin isimleri de belirtilerek, Goya'nın **Kara Resimler** olarak anılan, kendisi için yaptığı resimler birer sahne tasarımı parçasına dönüşmüştür. 1998'de Ankara Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenen bu oyunda, metinde belirtilen eserler de her bir sahneye uygun olarak, sahne fonuna projeksiyonla yansıtılmıştır.

Fovizm akımının en önemli ressamlarından Henri Matisse (1869 – 1954)'in hayatından bir kesiti sunan Jesse Kornbluth'un yazdığı ve Vantage Theatre tarafından 2018'de sahnelenen **Color of Light (Işığın Rengi)** oyununda da bu tarz bir sahne tasarımı yaklaşımı görmekteyiz. Bu temsilde Matisse'in renk teorilerine dair görseller ve resim estetiği, hikâye akışı içerisinde sanatçının çizimlerinden parçalar ve desenlerle sahne fonunda senkronize olarak yansıtılmıştır. Modern resim akımlarından sanatçıların hayatları, sahne üzerinde dramatize edilirken yaşadıkları, sanata dair görüşleri ve üretim

aşamaları görsel olarak adeta iç içe geçmektedir. Ressam Egon Schiele (1890 – 1918)'nin resme yaklaşımını ve yaşadığı sıkıntıları anlatan **Pass the Blutwurst, Bitte (Siyah Pudingi Uzat Lütfen)** oyunu da buna bir örnektir. John Kelly tarafından yönetilen ve koreografileri tasarlanan oyun 2012'de New York'ta sahnelenmiştir. Sahne tasarımı için referans alınan Egon Schiele resimleri ise bazı sahnelerde arka planda projeksiyonla gösterilmiş, bazı sahnelerde fiziksel olarak tuvallerle ön plana getirilmiş ve bazen de sahne odağında oyuncular tarafından canlandırılmıştır.



Şekil 18- Van Gogh – Tiyatro Gerçek (2012)

2012 yılında Tiyatro Gerçek tarafından sahnelenen, Gordon Smith'in yazdığı tek kişilik biyografik oyun olan **Van Gogh**'un sahne tasarımı Nurullah Tuncer tarafından yapılmıştır (Şekil 18). Oyun sırasında ünlü ressamın hayatından kesitler Hakan Gerçek'in ünlü ressamı canlandırmasıyla anlatılırken, anlatıyı oluşturan zaman dilimleri sahne üzerindeki perdeye, projeksiyon ile yansıtılan resimlerle görselleştirilmiştir. Kronolojik bir biçimde Van Gogh'un Paris'ten Arles'e taşınma süreci ve bu yeni kentteki yaşamı anlatılırken, dekorda ressamın atölyesini temsil edecek parçalar ve dekor üzerindeki projeksiyonda anlatıyla paralel zaman çizgisinde Van Gogh'un resimleri yer almaktadır (Akmen, 2010).



Şekil 19- Frida – Florida Grand Opera (2019)

Frida Kahlo (1907-1954), çalkantılı ve acılı yaşam hikâyesi ile pek çok kez farklı ülkede, farklı yapımlarda tiyatro sahnesi üzerinde canlandırılmış bir ressamdır. Resimlerinde hep kendi portresini farklı gerçeküstü kompozisyonlarda gördüğümüz Kahlo'nun, hayatını dramatize eden bu tiyatro yapımlarında da kendi resimleri referans alınmıştır. Bu yapımlardan birine örnek olarak Florida Grand Opera'nın 2019'da sahnelediği **Frida** oyununu ele alabiliriz. Bu oyunda Frida Kahlo'nun yaşamından en önemli anlar, dekor tasarımında onun resimlerinden parçalarla görselleştirilmiştir. İki boyutlu olarak projeksiyonla sahne üzerinde ortadaki bir beyaz perdeye yansıtılan bu resimlere ek olarak, Kahlo'nun resimlerinde zaman zaman görülen kelebek, kalp gibi motifler de sahnede üç boyutlu dekor unsuru olarak yer almıştır (Şekil 19). Adeta Kahlo'nun resimlerinden yaratılmış üç boyutlu bir kolaj izlenimi veren bu sahne tasarımı ve resimlerde ön plana çıkarılan detaylar, ressamın hayatından kesitler gibi dramatizasyona yansımıştır.

Soyut Dışavurumculuk akımına dâhil edilen ünlü ressam Mark Rothko'nun (1903 – 1970) hayatından bir kesitin konu edildiği **Red (Kırmızı)** oyunu ise, daha çok sanat eserinin yaratım sürecine, resmin akımlar içindeki dönüşümüne, sanat-sermaye ilişkisine odaklanmaktadır. Oyun hem kurgusunda hem kişileştirmesinde öylesine yalın tasarlanmıştır ki sanatsal tartışmalara uzak izleyiciyi bile içine çekebilmektedir. Rothko, ününün doruğunda olduğu döneminde, New York'taki Seagram binasının çatısında açılacak Four Seasons adlı bir restoran için duvar resimleri siparişi almış ve bu resimleri asistanı ile birlikte hazırlama sürecine girmiştir. Oyun, seyirciye bu resimlerin yaratılma

sürecini dramatize ederek aktarmaktadır. Böylece ressamın eseri ve çoğu eserinde kullandığı kompozisyon biçimi odak noktasına alınmıştır. Soyut Dışavurumculuk akımında görülen resim görselliği kadar performans etmeni de böylece oyun aracılığı ile ön plana getirilmiştir. Oyunda sanatçının özel yaşantısına dair hemen hiçbir bilginin bulunmaması ve atölye dışında bir yaşamın gösterilmemesi, Rothko'nun adeta atölyede yaşar gibi sunulması ressamın son yıllarının oyuna kaynak oluşturduğunu göstermektedir. Oyunda Rotkho, Seagram Binası resimlerini, kübizmi yıkan soyut dışavurumculuğun yeni parlamakta olan pop-art tarafından yerinden edilmek üzere olduğu bir dönemde yapar. Oyunda sanatçı, resimleri üzerine uzun süre nasıl düşündüğünü ve bunun resim yapmanın en önemli parçası olduğunu, katman katman defalarca boyayarak bir resmi oluşturduğunu anlatmaktadır. Seyirci de sahnede düşüncenin olgunlaşıp resme dönüşme anına ve bu anın kutsallığına, kırılganlığına da böylece şahit olmaktadır (Ünlü, 2015: 297 – 303).



Şekil 20- Başımı Döndürüyorsun – Marco Mammucci (2016)

Marco Mammucci'nin yazdığı ve yönettiği 2016 yapımı **Tu Me Fais Tourner La Tete (Başımı Döndürüyorsu)** isimli fiziksel tiyatro eseri, gerçeküstücü ressam Marc Chagall'ın (1887- 1985) oyun kişisi olarak da canlandırıldığı ve resimlerindeki kompozisyonlardan yararlanıldığı bir fiziksel tiyatro örneğidir. Sözel anlatıdan çok fiziksel performansa odaklanan oyunda referans alınan Chagall resimlerinden figürler ve duruşlar sahnede performatif olarak görselleştirilmiştir (Şekil 20). Sahne üzerinde dekor kullanımından ziyade, kostümler ve ışıklarla resimlerdeki atmosfer ve renkler yakalanmaya çalışılmıştır. Fiziksel kısımlar dışında, sözel anlatının oluşturduğu

kısımlarda ise Marc Chagall'ın performe edilen resim kompozisyonlarını resmetme anları, tıpkı ressamın görsel dili gibi masalsı özelliklerle anlatılmaktadır.

2.2. Dramatik Anlatımın Sahne Fonunda Modern Resimle Görselleştirilmesi

Resim kompozisyonlarının tiyatro sahnesine aktarılma sürecinde iki boyutlu fiziksel yapısı bozulmadan dramatik anlatıyla bütünleştirilmesi pek çok sahne yapımında tercih edilen bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle modern dans gösterilerinde ve opera eserlerinin modern yorumlarında, gerek fiziksel koreografi ile gerek destansı anlatıyla görsel katmanda paralellik kurabilecek resim kompozisyonları, sahne fonunda sembolik olarak kullanılabilmektedir. Böylece dans gösterilerinde sahnenin fiziksel hareket alanının, opera eserinde ise kalabalık oyuncu kadrosunun oyun alanının kısıtlanmaması için sahne tasarımı görselliğinde seçilen modern resim eseri, sahnedeki diğer tasarım etmenleriyle estetik anlamda uyumlanacak biçimde sahne fonunda yerini almaktadır.



Şekil 21- Pictures at an Exhibition – New York City Ballet (2014)

Bu kullanıma bir örnek olarak 2014'te New York City Ballet tarafından gösterimi yapılan **Pictures at an Exhibition** dans gösterisinde, koreograf Alexei Ratmansky'nin hareket düzenine uygun olarak sahne tasarımcı Wendall K. Harrington, Wassily Kandinsky'nin **Color Study: Squares with Concentric Circles** resminden parçaları, projeksiyon aracılığı ile fonda iki boyutlu olarak kullanmıştır (Şekil 21). Böylece Kandinsky'nin soyut sanata dair düşünceleriyle uyum göstererek renkler ve şekiller, hareket ve müzikle bütünleşmiştir (Battista, 2016). Resim kompozisyonunu oluşturan kare ve yuvarlak parçalar sahne değişimlerine göre, parçalı olarak farklı

kombinasyonlarda kullanılmıştır. Dansçıların kostüm tasarımlarındaki renkler de bu şekillerin renkleriyle uyumlu olacak şekilde tasarlanmıştır. Resim kompozisyonlarının bale gösterimlerinde sahne tasarımının önemli parçası olduğu örneklerden bir diğeri ise 2014 yılında Finzi Pasca Company ekibinin sahnelediği **La Verita** gösterisidir. Salvador Dali'nin **Tristan and Isolde (1944) ve Mad Tristan (1944)** resimlerinden esinlenen sahne tasarımcısı Hugo Gargiulo ve kostüm tasarımcısı Giovanna Buzzi, gösteride yer yer kostüm ve aksesuar tasarımlarında da bu resim kompozisyonundaki figürleri üç boyutlu olarak sahnede hareketlendirilecek şekilde hayata geçirmiştir (Lino, 2015).

Kübizm akımının önde gelen ismi Pablo Picasso'nun resimlerinden kompozisyonlar veya bu resimleri oluşturan etmenler de sahne görselliğinde kaynak eser olarak çeşitli yapımlarda kullanılagelmiştir. 1937 yılında Bask bölgesindeki Guernica kentinin Almanya savaş uçakları tarafından yerle bir edilmesi üzerine Picasso, **Guernica** adlı tablosuna başlamıştır. Ardından bu resim birçok tartışmaya da yol açmıştır. Pek çok izleyici, resmi belirsiz olmakla suçlamış, savaş yanlısı hükümetler ise kendilerini savunmak için resme saldırmışlardır. Ancak resim kısa sürede efsaneleşmiştir. XX. yüzyılın en ünlü resimlerinden olan **Guernica**, özelde faşizmin, genelde ise modern savaşın acımasızlığına karşı sürekli bir protesto imgesi olarak görülmüştür. Bu eserini yaparken Picasso zaten kafasında bulunan görünüşte çok farklı olan bir temada uyguladığı özel imgeleri kullanmıştır. Picasso'nun acı çekmeyi nasıl imgelediği hakkında örnek bir resimdir. 2009 yılında Teatro Regio di Parma tarafından sahnelenen **I Lombardi alla Prima Crociata (İlk Haçlı Seferi'nde Lombardlar)** eserinde, Paolo Bregni sahne tasarımını gerçekleştirmiş ve bu yapımda Picasso'nun **Guernica** resmi, ışık yansıtmasıyla büyük ölçekte kullanılmıştır (Franceschini, 2009). Eserin savaş teması ile örtüşecek biçimde, savaşın trajik tarafı bu şekilde simgesel olarak tekrar sahnede resmedilmiştir (Şekil 22). Sahne görselliğinde **Guernica** tablosunun alıntılandığı bir diğer yapım olarak ise 1952 yılında Staatstheater tarafından sahnelenen W. Shakespeare eseri **Troilıs ve Cressida** örnek olarak gösterilebilir. Ressam ve sahne tasarımcısı Helmut Koniarsky (1913-1991), bu yapımın sahne tasarımını gerçekleştirirken, oyunun savaş temasıyla örtüşecek görsellikteki **Guernica** tablosundan yararlanmıştır (Abacı, 1990: 32).



Şekil 22- I Lombardi alla Prima Crociata - Teatro Regio di Parma (2009)

Yönetmen ve koreograf Paulo Bortoluzzi'nin 1986'da sahnelediği **Picasso'ya Saygı (Homage to Picasso)** adlı dans gösterisinde ise performansın odak noktası isminden anlaşılacağı üzere Picasso imgeleri ve görselliğidir. Yapımın sahne tasarımcısı Beni Montresor (1926-2001), bu görselliği yaratmak adına sanatçının resim kompozisyonlarını bütünlüklü olarak sahne fonunda birebir sergilemektense, resimlerdeki kübik figürlerden ve nesnelerden parçaları büyük boyutlarda monokrom ve iki boyutlu olarak yeniden yorumlamıştır.

2.3. Farklı Resim Kompozisyonlarının ve Stillerinin Sahne Tasarımını Oluşturması

Tiyatro yapımları için üretilen sahne tasarımlarında kullanılan modern resim örneklerinin, eserin sanatçısından bağımsız olarak sözel anlatı oluşturulmuş bir oyunda kullanımlarına değinilecek bu bölümde, performans alanını görselleştiren veya şekillendiren farklı dönemlere ve sanatçılara ait birden fazla eserin eklektik biçimde sahnede kullanımına odaklanılacaktır. Kompozisyon bütünlüklerinin bozulmadan farklı resimlerin mekân veya atmosfer oluşturma amaçlı sahnede kullanımlarında dikkat edilen hususlar, genellikle sahne tasarımında yer alan bu resimlerin stil, renk, estetik gibi açılardan uyumlu olması üzerinedir. Birden fazla resim kompozisyonunun kullanımı sahne değişimlerine göre sıralanan eserler olabilmekte veya farklı resimlerden alınan görsel etmenlerin tek mekânda buluşturulması ve kaynaştırılması da olabilmektedir.

Örneğin; Opera Philadelphia'nın 2018 tarihli **La Boheme** yapımında projeksiyonla sahne değişimlerine göre yansıtılan izlenimci resim örnekleri, oyun

atmosferini vurgulamak için tercih edilmiştir. Oyunun sahne ve kostüm tasarımcısı Davide Livermore, mekan değişimleri ve atmosfer yaratımı amacıyla sahneye tablolar şeklinde yerleştirilen projeksiyon panolarına yansıtılacak resimleri ünlü izlenimci ressamların öne çıkan eserlerinden seçmiştir. Bunlar arasında Camille Pissarro'nun **Güneşli Öğleden Sonra Fuar**, Pierre Auguste Renoir'in **Anemonlar**, Vincent Van Gogh'un **Yıldızlı Gece** ve Edgar Degas'ın **Little Dancer Age Fourteen** tabloları bulunmaktadır. Resim kompozisyonları renk veya biçim olarak değiştirilmeden tasarım öğesi olarak ve oyun içerisinde hem mekân betimlemelerine hem de duygu durumlarının ifadesine karşılık gelecek biçimde kullanılmıştır. Ayrıca Edgar Degas'ın **Little Dancer Age Fourteen** adlı tablosunun görsel öğeleri sadece fonda değil, kostüm tasarımlarında da yer almıştır (Sekoff, 2017).

Gerçeküstücü ressam Rene Magritte'in resim kompozisyonları sinema ve tiyatro alanında pek çok esere ilham kaynağı olmuştur. Sahne sanatları özelinde bakacak olursak bu örneklerden ilki, 1960 yılında resmettiği **The Postcard** isimli tablonun 1990 yılında Ralph Koltai'nin sahne tasarımıyla sahnelenen The Royal Ballet'in **The Planets** isimli yapımıdır. Bu tasarımda Rene Magritte'in gerçeküstücü resminin odağında görmüş olduğumuz elma figürü, Ralph Kotai'nin sahne tasarımı fonunda gökyüzü perdesine resimdeki benzer oranlar ve renklerde yerleştirilmiştir. Resim kompozisyonunda bulunan insan figürünün nesneleri ölçeklendirmemizi sağlaması sayesinde, gökyüzünde devasa bir elmanın süzüldüğünü algılıyoruz ve sahnede yaratılan görsellikte de sahne ölçeklendirmesi bu algıya göre oluşturulmuş durumdadır. Sahne odağındaki elma figürü haricinde resimde görülen mekânsal unsurlar ise sahne tasarımından çıkarılmıştır. Sahne zemini, dans gösterisindeki hızlı ve geniş hareketlere alan sağlayacak ölçüde boş bırakılmıştır. Dalhouise Opera'nın 2016 yapımı Mozart'ın **Sihirli Flüt** yorumunda ise sahne tasarımı, yine Rene Magritte kompozisyonlarından izler taşımaktadır. Özellikle ressamın **Galconda** (1953) **ve The Son of Man** (1964) isimli resimlerindeki figürler, dekor ve kostüm tasarımlarında, anlatı ile bütünlük oluşturacak şekilde yerleştirilmiştir. Bir diğer örnek olarak State Theatre Company'nin 1990'da Avustralya'da sahnelediği William Shakespeare'in **Yanlışlıklar Komedyası** oyununda sahne tasarımcıları Shaun

Gurton ve Browyn Jones, mekân ve atmosferin görselliğinin oluşturulması aşamasında Rene Magritte eserlerinden ilham almıştır.

Rene Magritte'in resimlerinden yola çıkılarak oluşturulmuş sahne tasarımlarına son örnek olarak ise Marylan Opera Stüdyosu'nun 2004'te sahnelediği **Hoffmann'ın Masalları** yapımı gösterilebilir. Erhard Rom bu oyun için dekor ve kostüm tasarımlarını oluştururken Magritte'in birden fazla resminden yararlanmıştır (Şekil 23). Renk ve biçim açısından birbiriyle uyumlu hale getirilen resim etmenlerini kaynaştırarak, sahne üzerinde gerçeküstü bir atmosfer oluşturulması amaçlanmış ve oyunun masalsı anlatımıyla da bütünlük oluşturması sağlanmıştır.



Şekil 23- Hoffmann Masalları – Marylan Opera Stüdyosu (2004)

Canadian Opera Company'nin 2015 senesinde sahnelediği **Pyramus ve Thisbe** eserindeki sahne görselliğini incelediğimizde bütünüyle soyut dışavurumcu ressam Mark Rothko'nun üslubundan esinlenilerek tasarlandığını görmekteyiz. Sahne tasarımını Paul Steinberg'in ve kostüm tasarımlarını Terese Wadden'in yaptığı oyunda tamamen boş bir sahnede merkeze yerleştirilmiş uzun ve alçak bir platform ve büyük duvar parçaları vardır. Sahnenin arka duvarı, Mark Rothko'nun renk alanı resimlerini anımsatan büyük renk blokları şeklinde boyanmıştır (Şekil 24). Sanatçının eserlerinde baskın olarak gördüğümüz biçimlendirme, opera sahnesinde devasa ahşap panolar üzerinde kullanılınca hem klasik esere modern bir görsel yorum katılmış hem de renklerin yoğunluğu sayesinde dramatik anlatıya yeni bir katman sağlanmıştır. Böylece resim, **Pyramus ve Thisbe**'nin bir duvarla ayrılmasını ve ölümdeki nihai birlikteliğini soyut olarak ifade etmektedir (Kustanczy, 2015).



Şekil 24- Pyramus ve Thisbe – Canadian Opera Company (2015)

2.4. Mekân Öğesi Olarak Sahne Tasarımında Modern Resim Referansları

Modern resim akımlarında gerçekliğin kırılması ve daha soyut anlatımlara yer verilmesi gözlemlenmektedir. Bu eğilim resimlerde tasvir edilen iç veya dış dünya görüntülerinin daha yenilikçi ve sanatçıya özgü estetikle yaratılmasını sağlamıştır. Sanatçılar çoğu zaman resimlerinde kullandıkları mekânları veya uzamları da özgün çizgi, boyut ve renk kullanımları ile oluşturmuşlardır. Resmettikleri mekânların ve nesnelerin biçimine de duygu durumlarını görsel olarak yerleştirmişlerdir. Sahne tasarımlarında görülen modern resim referanslarında ise mekânı ve atmosferi tanımlayacak türden resimsel elementler, kaynak alınan resmin iki boyutlu yapısına üçüncü boyutu katarak ve sahne uzamına tamamen yerleştirilerek elde edilmiştir.

Resim kompozisyonlarının veya figürlerinin iki boyutlu, yüzeysel formundan sıyrılarak sahne hacmine yayıldığı veya oyuncular tarafından bedene kavuşturulduğu sahne tasarımlarına örnek olarak **André Chénier** yapımı incelenebilir. Avusturya'nın Bregenz şehrinde her yıl ağustos ayında düzenlenen Bregenz Festivali, dünyanın en büyük yüzen sahnesinde gerçekleşmektedir. Her sene etkileyici ve devasa sahne tasarımlarına ev sahipliği yapan bu festivalin yapımları arasında 2012'de sahnelenen **André Chénier Operası** yer almaktadır. Bu yapımın sahne tasarımında neo-klasik dönem ressamlarından Jacques Louis David'in (1748 – 1825) **Marat'ın Ölümü** (1793) tablosundan esinlenilmiştir. Bu tabloda yer alan figürün büyük ölçekte üç boyutlu olarak inşa edilmesi sonucunda, oyun sahnelerinin üzerinde oynanabileceği anatomik figüratif

bir platform oluşmuştur. Oyuncular da bu devasa beden üzerinde oynamaktadır. Klasik resimde gördüğümüz iki boyutlu görüntü, adeta bir heykel gibi üç boyuta kavuşmuş ve opera sahnesine dönüşmüştür.

Modern resim örnekleri üzerinden bakacak olursak; San Francisco Opera'nın 2012'de Giuseppe Verdi'nin **Rigoletto** sahnelemesinde, sahne tasarımını gerçekleştiren Micheal Yeargen, Giorgio de Chirico'nun metafizik resimlerindeki mekânlar, yapılar ve mimarisinden etkilenmiştir. Tasarımcı, sahne ışıklamasında da bu metafizik resimlerdeki atmosferi yakalayabilmeyi amaçlamıştır (Hodge, 2012). Giorgio de Chirico'nun resimlerinde gördüğümüz mimari üsluplar, ışık kontrastları ve renk geçişleri bu oyunun dramatizasyonunda etkili olarak yer almıştır (Şekil 25). Bu sahne tasarımında gördüğümüz yaklaşım, referans alınan bu resim kompozisyonlarından sadece mekân ve ışığa dair elementleri kullanarak atmosferi oluşturmaya yönelik bir örnektir.



Şekil 25- Rigoletto – San Francisco Opera (2012)

Ard-izlenimcilik akımının tanınmış ressamlarından Henri Rousseau (1844-1910) resimli kitaplardan, botanik bahçelerden ve doldurulmuş vahşi hayvanlardan ilham almış bir ressamdır. Fransa'nın Meksika işgalinden gelen askerlerle ordudayken tanışmış ve onların karşılaştığı tropik hayat hikâyelerini dinlemiştir. Eleştirmen Arsène Alexandre'a sık sık gittiği **Jardin des Plantes'ı (Bitki Bahçesi)** eserini şu şekilde anlatmıştır: *"Seralara girip egzotik diyarların yabancı bitkilerini gördüğümde, sanki bir rüyaya girmiş gibi oluyorum."* Egzotik manzaralarla beraber şehri ve banliyölerinin ufak topografik resimlerini de yapmıştır. **Manzaralı Portre** adını verdiği bir tür geliştirmiş ve

bu resimlerde şehrin en sevdiği manzarasını çiziyor, sonra da manzaranın önüne birinin portresini yapıyordu. Vocal Theatre Carmina Slovenica tarafından 2012 yılında sahnelenen Heiner Goebes'in yönettiği **When the Mountain Changed its Closed** oyununda sahne tasarımını gerçekleştiren Klaus Grünberg, Henri Rousseau'nun **Ormandaki Aslan** resmini mistik mekân yaratmak için birebir kullanmıştır. Performans sırasında mekân yaratma amacıyla farklı ressamların eserlerinden de yararlanılmıştır. Henri Rousseau'nun resminin kullanıldığı sahnede ise, resimde yer alan aslan figürü çıkartılmıştır. Böylece resim sadece mekânı belirtici bir öğe olarak fonda yer almış ve görsel betimlemeler olarak oyunla fon ve zemin yüzeyi üzerinden bütünleşmesi sağlanmıştır.

Bir resim kompozisyonunu oluşturan etmenlerin katmanlı bir şekilde tüm sahne dekorlarını oluşturacak şekilde yerleştirmesine örnek olarak ise İstanbul Oyun Atölyesi'nin 2008 yılı yapımı **Testosteron** oyununun sahne tasarımı gösterilebilir. Sahne tasarımcısı Bengi Günay, oyunun sahne görselleştirmesinde Salvador Dali'nin **Mae West'in Yüzü** (1935) adlı tablosundan yararlanmıştır. Resimdeki üç boyut etkisi, sahne derinliğine katmanlı şekilde yayılarak, oyun boyunca başroldeki erkeklerin, kadınlarla ilişkileri üzerinden yaratılan komedi ve çatışmayı bu resim üzerinden sembolleştirerek çerçevelemiştir.



Şekil 26- Bir Bebek Evi – Huntington Theatre Company (2016)

Henrik İbsen'in **Bir Bebek Evi** (1879) adlı oyunu Huntington Theatre Company tarafından 2016 yılında sahnelenmiştir. Bu yapımda ise sahne tasarımını gerçekleştiren

James Noone, dekor tasarımında atmosfer yaratımı açısından Edvard Munch'un **Çığlık** (1893) adlı tablosunun renkleri ve çizgilerinden yararlanmıştır (Şekil 26). Dekorun üç boyutlu formunu oluşturulan ve oyunun tek mekân olarak geçtiği ev, bir kesit olarak tüm iç mekânı görülecek şekilde tasarlanmıştır. Bu evin arkasındaki gökyüzü perdesine ise dış dünyanın korkutuculuğu ve gerginliğini simgeleyecek şekilde **Çığlık** tablosundaki sıcak renklerde dalgalı çizgilerden oluşan gökyüzü tasviri yerleştirilmiştir (Marx, 2017).

2.5. Modern Resim Stillerinin Kostüm Tasarımlarıyla Etkileşimi

Figüratif resimlerde görülen kompozisyonlar genellikle bir tiyatro sahnesini andıracak şekilde dramatize edilerek kurulmaktadır. Bu algıyı özellikle Klasik, Barok ve Romantik resimlerde görülen duruşlar, tavırlar, mekân yerleştirmeleri ve gerçekliği en estetik biçimde yorumlama tercihleri oluşturmaktadır. Micheal Fried, XVIII. yüzyıl Fransız Resim Sanatı üzerine yazdığı **Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot (İçe Kapanma ve Teatrallik: Diderot Çağında Resim ve Resme Bakan, Berkeley, 1980)** adlı kitabında mizansende başka birinin algısıyla ortaya çıkan bir olumsuzluktan bahsetmektedir. O, 'tiyatral' kavramını birçok resimde görebileceğimiz figürler için kullanmıştır. Güçlü renklerle resmedilmiş figürler sanki kendilerinin bir ressam tarafından çizildiklerinin farkındaymış gibi dururlar. Böylece tiyatral olarak sınıflandırılabilirler. Onların davranış tarzları önceden kurgulanmıştır. Fried, bu tür tiyatral davranışlar sergileyen figürlere içe kapanan davranışlar gösteren figürlerden daha düşük bir değer atfetmektedir (Fischer-Lichte, 2016: 318).

"Tableau Vivant", XVIII. yüzyılda doğan, 1900'lerin başında Avrupa'da geliştirilen ve daha sonra **Ro.Go.Pa.G** (1963) ismindeki orta uzunlukta bir filmde yer alan ve çeşitli sanatçılar tarafından kullanılan eski bir etkileyici modalitedir. Fransızca bir terim olan Tableaux Vivants, "canlı tablolar" anlamına gelir ve birden fazla aktör veya model içeren statik bir sahneyi tanımlar. Hareketsiz, sessiz ve dikkatli bir şekilde pozlandırılmışlardır. Aksesuarlar, sahne dekorları kullanılır ve tiyatral olarak aydınlatılır. Böylece tiyatro ve görsel sanatların ifade biçimlerini birleştirir. 2011'de İtalya'da projelerine başlayan Teatri 35 ekibi, bu tekniği yaşatan ve çeşitli festivallerde sergileyen gruplardan biridir. Ekibin şu ana kadar tablolarını canlandırdığı ressamlar Leonardo Da

Vinci ve Caravaggio'dur (Şekil 27). Bu ressamların en ünlü ve figür sayısı bakımından kalabalık tablolarını sadece tiyatro sahnesi değil, kilise, şehir meydanı gibi çeşitli alanlarda da canlandırmışlardır. Bu gösterimler tablolardaki mekân görselliğini ön plana çıkararak değil, kostüm, aksesuar ve figür duruşlarının kompozisyondaki gerçeğine uygun olmasına dikkat edilerek gerçekleşmektedir. Örneğin; **Caravaggio's Tableaux Vivants** adlı gösterimde 15'e yakın Caravaggio tablosu klasik müzik eşliğinde iki dakikalık aralıklarla canlandırılmakta ve sahnelenmektedir.



Şekil 27- Caravaggio's Tableaux Vivants – Teatri 35 (2013)

Bu tekniğe yakın olarak çeşitli tiyatro veya festival yapımları mevcuttur. Bunlar arasında **Pageant of Masters (Ustalar Geçidi)** festivalini sayabiliriz. 1933 yılında itibaren Amerika Birleşik Devleti'nin California eyaletinde Sanat Festivali olarak düzenlenen bu etkinlikte, pek çok sanatçı klasik tabloları, mekân görselliğini de az bir derinlikle sağlayarak canlandırmaktadır. Burada canlandırmadan kasıt, sahne üzerinde yaklaşık bir dakikalık sürelerle, tablolardaki figürlerin, resme uygun duruşlarda hareketsiz olarak kompozisyonu büyük boyutlarda, resim estetiğiyle oluşturmasıdır. Bu tekniğin dramatik bütünlüklü bir tiyatro eseri içerisinde kullanımına ise yine Amerika Birleşik Devleti Güney Carolina eyaletinde 2020'de sahnelenmiş **Living Gallery** isimli yapım gösterilebilir. Bu yapımın sahne tasarımı için seçilen resim kompozisyonları ise oyunun konusuna uygun olarak İncil anlatılarının tasvir edildiği Rönesans tablolarıdır. Bu yapımda oyuncuların canlandırdığı tarihsel karakterler, ara sahnelerde bu teknikle üç boyutlu tablolar oluşturmaktadır. Kostüm ve makyaj tasarımları da resimsel bütünlüğü tamamlayacak şekilde seçilmiş ve renklendirilmiştir.

Sahne tasarımı Angrette McCloskey ve kostüm tasarımı Maggie Whitaker tarafından gerçekleştirilmiş 2019 yılı yapımı Left Coast Chamber Ensemble tarafından sahnelenen **Artemisia** operasında ise, Barok ressam Artemisia Gentileschi'nin (1593-1656) hayatındaki başarı ve çöküş anları canlandırılmıştır. Yer yer sanatçının resim kompozisyonları sahne arkasında fon olarak tasarım etmenine dönüşmüş ve sahne üzerinde oyuncuların duruşları ile figüratif resimlerde görülen duruşlar arasında bağ kurulmuştur. Gentileschi'nin hayatı sahne üzerinde dramatize edilirken, sahne tasarımında arka plana yerleştirilen parçalı panolar üzerine, sanatçının resmettiği yağlı boya tablolar yansıtılmıştır. Bu tasarım yaklaşımı ile hem ressamın sanat hayatından önemli eserler birden fazla kareyle seyirciye iletilmiş hem de bu resimlerde görülen sahneler canlı olarak performe edilerek derinlikli dramatik tablolar canlandırılmıştır. Oyuncular belirli sahnelerde, sahne fonuna yansıtılan bu tablolardaki figür duruşlarını, grup pozlamalarını ve mimikleri canlı tablolar gibi durağan şekilde performanslarına yerleştirmiştir.

Stardust Theatre'ın 2007'de sahnelediği **Rembrandt Müzikali**'nde ise Barok dönemin en önemli ressamlarından Rembrandt'ın çalkantılı yaşamına yeni bir şaşırtıcı bakış getirilmektedir. Müzikalin sahne tasarımında yer yer dönemin mimarisini yansıtan işlemeler kullanılmıştır. Kostüm tasarımında da XVII. yüzyıl dönemi kıyafetlerine uygun bir üslup kullanılmıştır. Bazı sahnelerde Rembrandt'ın (1606-1669) resimlerinden portreler fon perdesine yansıtılmıştır. Koreografi tasarımında, Rembrandt'ın en meşhur ve en kalabalık resimlerinden **Gece Devriyesi** (1642)'nin canlandırması mevcuttur. Bu sahnede resim kompozisyonunda görülen tüm karakterlerin yerleşimi, sahnede birebir taklit edilmiş ve resmedilmiştir.

Ard-izlenimciliğin öncüsü sayılan Georges Seurat (1859-1891), sanatsal ve bilimsel bir teknik olan Noktacılık (Pointillism) üslubunda da anılan sanatçılardandır. Bu teknikle paletindeki renklerin ayrı ayrı duygular taşımasını ve belirli optik bir sistem yaratmayı amaçlamıştır. Sanatçı, her rengin izleyicide neşe, acı, hüzün gibi farklı duygular uyandıracağına inanmıştır. Bu duygu tepkimeleri "chromoluminarism" tekniğini oluşturmuştur. Optik etkileşimin bireysel nokta veya lekeler halinde renk ayrılması olarak tanımlanan bu boyama tekniği ard-izlenimciler tarafından çok kullanılan

resimleme biçimine dönüşmüştür. Bu sanatçıların eserlerindeki hacimli biçimler, uzaktan bakıldığı zaman ton değişiklikleri yaratarak birbiriyle bütünleşen renkler, form kazanan nesneler ve hacimsellik veren farklı renk noktalarından oluşmaktadır. Seurat, eserlerinde güncel konuları işlemiştir. Ayrıca Kübizm ve Konstrüktivizm gibi akımların habercisi olma niteliği taşıyacak türden denemelere de imza atmıştır. 1884-86 yıllarında yaptığı **La Grande Jatte Adasında Bir Pazar Öğleden Sonrası** isimli tablosu gerçek hayattan alınarak yapılmış eskizlerden oluşur. Resim bir adanın dingin bir köşesini gösterir ve kentlilerden oluşan bir kalabalık, güzel havanın keyfini çıkarmaktadır.



Şekil 28- George ile Parkta Bir Pazar – Booth Theatre (1984)

Stephen Sondheim'ın (1930-2021) **George ile Parkta Bir Pazar** oyununun 1984'teki Broadway yapımı, ressam Georges Seurat ile onun **La Grande Jatte Adasında Bir Pazar Öğleden Sonrası** isimli resminde görünen modeli 'Dot' arasındaki ilişki hakkındadır. Booth Tiyatrosu'nda sahnelenen oyunun sahne tasarımı Tony Straiges, kostüm tasarımı Patricia Zipprodt ve Ann Hould-Ward tarafından yapılmıştır (Şekil 28). Sondheim'ın Seurat'sı için resim yapmak düzen, tasarım, simetri, denge ve uyumu cisimleştiren bir sanat eseri yaratmak üzere dünyayı yeniden düzenleyip geliştirerek, gerçeğin çirkin karmaşasını dönüştürme sürecidir. Sahne tasarımı, resim sanatını nasıl algıladığı ve icra ettiğini göstererek Seurat'nın iki yıllık bir başyapıt üretme sürecini canlandırmaktadır. Performans sırasında Seurat, ön sahnede üç boyutlu oyuncular ve arka planda iki boyutlu siluetlerle resmini yapar vaziyette canlandırılmaktadır. Oyuncular ve boyalı karakterler sahnede bir arada yer alır. Seurat bu başyapıtını seyircilerin gözleri önünde oluştururken Straiges'in dekorları zemin boyunca fırlayarak ortaya çıkar. Ön

sahne, gerçek karakterlerin mekânın arka sahne hacmini dolduran boyalı karakterlerden ayırt edilmesine olanak sağlar. Straiges, fon resminde perspektif duygusunu yaratmak için iki boyutlu açılır dekorları yerleştirerek perspektifi dönüştürmüştür. Sahne arkası ölçeği, ön sahnedeki oyuncularla orantılıdır. İki boyutlu açılır dekorlarla üç boyutlu oyuncuları birleştirilerek boyalı imge düzleştirilmiştir. Oyunun ışık tasarımı ise Richard Nelson tarafından yapılmıştır. Özel efekt ekibiyle, Seurat'nın stüdyosunun ve parkın üç boyutlu dekoru ile resmin bitmiş halinin sahne büyüklüğünde replikasını yapmak için yakın işbirliği halinde çalışmıştır. Seurat'nın fırça vuruşlarının dokusunu verebilmek için pin spotlarla aydınlatma kullanmıştır. Nelson, resmi körü körüne yeniden yaratmak yerine ressamın tekniğini sezdirecek bir atmosfer yaratmıştır (Benedetto, 2012: 172-176). Bu tasarım yaklaşımlarının birleşimiyle bu sahneleme örneğinde, bir resim kompozisyonunun nasıl iki boyutlu bir zeminden derinlik halde üç boyuta evrilebileceğini görmekteyiz.



Şekil 29- George ile Parkta Bir Pazar - Yale Drama Okulu (2012)

Oyunun odak noktası olan resmin figüratif ve kalabalık bir sahne olması ile birlikte tüm resim kalabalık oyuncu kadrosuyla tiyatro sahnesine yayılmaktadır. Böylece sanatçının iki yıl süren bir yaratım süreci dramatik olarak canlandırılırken, yarattığı tablo içerisindeki kalabalık figür pozları, sahne üzerinde "tableau vivant" tekniği ile yansıtılmaktadır. Resimsel figürlerin kıyafetleri de tabloda bulunan haliyle kostüm tasarımlarına yansıtılmıştır. Bu müzikal eser, yıllar içerisinde pek çok kez farklı ekipler tarafından yeniden sahnelenmiş ve bu yapımlarda yeni ışıklama teknolojilerinin gelişimiyle, farklı sahneleme teknikleri denenmiştir (Midgette, 2014). 2007'de

Roundabout Theatre Company'nin Sam Buntrock yönetmenliğiyle sahnelenen yorumunda, sahne ve kostüm tasarımlarını David Farley, ışıklama tasarımını ise Timothy Bird gerçekleştirmiştir. Dört tarafı kapalı bir oda olarak tasarlanan sahnede, mekânın duvarları üzerinde resim yüzeyi dijital animasyon tekniği ile hareketlendirilmiş ve tüm sahneye yansıtılmıştır. Bu şekilde üç boyutlu hacme yayılmış hareketli bir resimsel doku ortaya çıkmıştır. 2012 yılında Yale Drama Okulu'nun sahnelediği yorumda ise sahne zemini boş bir tuval olarak betimlenmekte ve oyun ilerledikçe resmin eskizleri ile birlikte renk noktalamaları hem dekor parçaları hem de ışık hüzmeleri olarak birleşerek, oyuncularla beraber resmin bütününü oluşturmaktadır (Şekil 29). Son olarak Theatre du Chatelet'in 2013 tarihli müzikal yapımında ise sahne tasarımını gerçekleştiren William Dudley, Seurat'nın farklı resimlerinden görselleri de sahne değişimlerinde kullanarak, hem bu resimsel üslubun gelişimini dramatik anlatıya yaymış hem de sanatçının **La Grande Jatte Adasında Bir Pazar Öğleden Sonrası** tablosunun kare kare detaylı parçalarını tüm sahneyi resimleyecek şekilde bir kolaj haline getirmiştir (Şekil 30).



Şekil 30- George ile Parkta Bir Pazar - Theatre du Chatelet (2013)

Kostüm ve makyaj tasarımlarındaki modern resim etkilerini inceleyebileceğimiz diğer tiyatro yapımı örnekleri arasında, 2016 yılında İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen **Huzur** oyunu yer almaktadır. Ahmet Hamdi Tanpınar'ın 1948'de kaleme aldığı aynı adlı romanından uyarlanan oyun, II. Dünya Savaşı'nın hemen öncesinde İstanbul'da yaşayan başkarakterler üzerinden dönemin batılılaşma ve varoluş sancıları tasvir edilmektedir. Kurgusal hikâye çerçevesinde anlatılan dönemin değişim süreçleri, başkahramanlar üzerinden sembolize edilirken bir yandan döneme etki etmiş sembolist

sanatçılar da alıntılanmıştır. Buna paralel olarak romanın 2016'daki tiyatro yorumlamasında aşk ve ölüm temalarının yarattığı melankolik atmosfer, sahne tasarımında görsel olarak alıntılanan, sembolist ressam Arnold Böcklin'in **Ölüler Adası** (1883) adlı tablosuyla desteklenmiştir. Kostüm ve makyaj tasarımlarını Şirin Dağtekin Yenen'in yaptığı bu oyunda Art Nouveau ve İzlenimcilik resimlerinde görülen desenler ve süslemeler, kıyafet tasarımlarında dikkat çekmektedir. Özellikle Vincent Van Gogh'un ve Gustav Klimt'in resimlerinden motifler kostüm tasarımlarında biçimlendirici ve renklendirici unsur olarak kullanılmıştır (Şekil 31). Oyuncuların makyaj tasarımlarında ise resimsel etkiyi destekleyecek şekilde fırça darbesi biçimleri ve çizgileri kullanılmıştır.



Şekil 31- Huzur – İstanbul Devlet Tiyatrosu (2016)

Kostüm Tasarımları: Şirin Dağtekin Yenen

Rossini'nin **Il Viaggio a Reims (Reims'e Yolculuk)** adlı eseri 2017'de Opera Australia tarafından sahnelenmiştir. Bu eserin sahne tasarımını Paolo Fantin, kostüm tasarımlarını Carla Teti gerçekleştirmiştir. Yapımın sahne tasarımında sanat tarihinden pek çok ünlü resmin figürleri canlandırılmıştır. Bazı sahnelerde sahne çerçevesi içerisine, tekrar bir resim çerçevesi eklenerek bu ek çerçeve içinde canlandırılan klasik resim kompozisyonu, kalabalık bir oyuncu kadrosu tarafından resmedilmiştir. Yapımın galeri sahnelerinde ise modern döneme ait eserlerden figürler, bulundukları resimlerin yanında canlı birer figür olarak vücuda getirilmiştir (Selar, 2019). Bunlar arasında, Frida Kahlo'nun otoportesi, Van Gogh'un otoportesi, Pablo Picasso'nun **Dora Maar** (1937) tablosu, Rene Magritte'in **Adamın Oğlu** (1964) tablosu ve Keith Haring'in çöp adam

figürü resimsel görünümleriyle bulunmaktadır (Şekil 32). Gerek kalabalık bir klasik dönem resim tablosunu sahne üzerinde atmosfer, ışık ve kompozisyon olarak yeniden canlandırma ve yaratma, gerekse modern resim örneklerinden figürlerin kostüm tasarımlarıyla aslına uygun biçimlendirilmesi açısından bu yapım, tasarım alanında etkileyici bir resimsel alıntı örneği ve görselliği oluşturmuştur. Aynı zamanda sanat tarihinden pek çok tablonun aynı sahne tasarımında uyumlu bir şekilde bütünleştirilebilmesi açısından başarılı bir uygulama olarak göze çarpmaktadır.



Şekil 32- Reims'e Yolculuk – Opera Australia (2017)

2.6. Modern Resim Görselliğinin Sahne Tasarımında Yeniden Yorumlanması

Sahne tasarımlarında kullanılmak üzere kaynak seçilen modern resim kompozisyonları, farklı tasarım etmenleri üzerinde kullanılarak etkisini gösterirken, eserin birebir görüntüsü seyirci tarafından da hissedilir veya fark edilirse alıntılanan sanatçıyla oyun metni arasında duygusal veya düşünsel bir bağ izleri aranabilmektedir. Birebir eser referansında, kullanılan görsel eserin yapıldığı dönem, eserin sanatçısı, eserin konusu, simgeleştirdiği fikir gibi birçok katmandan dramatik anlatı ile eklemlenme durumuna geçebilir. Bu durumda ele alınan resmin, bütünlüklü haliyle görsel veya düşünsel katmanda, içinde bulunduğu sözel ve fiziksel anlatıya uyumlanmaması izleyicinin yanlış iletilere yönlendirilmesine sebep olabilir. Ayrıca sahne gösterimi içinde yer alan ve görsel tasarımın çoğunluğunu oluşturan resme fazla anlam yükü binebilir. Öte yandan sanat tarihinde çokça karşılaşılan, birçok esere göre yazılı kaynaklarda veya tasarım ürünlerinde daha çok ön plana çıkan popüler veya ikonik modern resim eserleri,

seyirci gözünde planlanmamış farklı imgeler ve fikirler anımsatabilir. Sahne tasarımını oluşturan dekor, kostüm, aksesuar, ışıklama, makyaj gibi birden fazla katmanı hazır bir resim kompozisyonu üzerinde birleştirmenin verimli yollarından biri de tasarımcının referans aldığı sanatçı veya eserlerin estetiğine, biçimine kendi yorumunu katarak sahne görselliğine taşımasıdır.

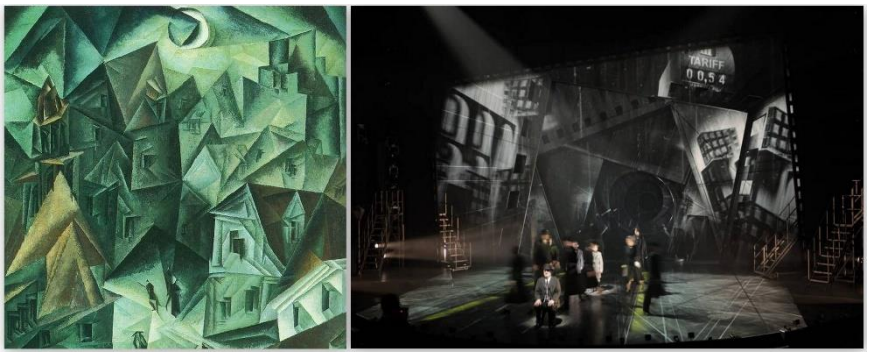
Resim, animasyon, baskı, performans sanatları gibi farklı disiplinlerde çalışmalarını sürdüren çok yönlü sanatçı William Kentridge'in yönetmenlik ve sahne tasarımı çalışmalarında da bu yönde pek çok modern ressamın etkisi gözlemlenmektedir. Örneğin, New York Metropolitan Operası'nın 2015'de sahnelediği **Lulu** yapımında Kentridge, sahne görselliğini oluştururken ürettiği kaligrafik çizimlerle Pablo Picasso, Henri Matisse, Emile Nolde, Max Beckmann ve Otto Dix gibi modern ressamların stillerini, figür biçimlerini görsel olarak tekrar ele almıştır (Şekil 33). Hem kostüm tasarımlarında hem sahne üzerinde projeksiyonla yansıtılan çizimlerin bütünlüklü bir çizgi estetiği oluşturulmuştur (Mccoy, 2015). Metropolitan Opera'nın 2017 yapımı **Wozzeck**'te ise yönetmen William Kentridge, multimedya ışıklama teknikleriyle sahneyi tamamen tuval gibi kullanıp, kendine özgü imza motiflerini ve kaba hatlı çizimlerini, yaralı yüzleri ve savaş sonrası perişan manzaraları betimlemek için fotoğrafik kolajlar ve sinematik montajlar kullanmıştır. Salzburg Festivali'nde gösterimi yapılan bu yapımda dekor tasarımını Sabine Theunissen ve kostüm tasarımını Greta Goiris yapmıştır. 2018'de Park Avenue Armory'de sahnelenen **The Head and The Load (Kafa ve Yük)** adlı tiyatro yapımında ise William Kentridge, Dada akımı içerisinde gördüğümüz görsel estetiği tüm sahne tasarımına yaymıştır. Kentridge plastik sanatlardaki çalışmalarının yanında operadaki yönetmenlik kimliğiyle paralel bir kariyer oluşturmuş ve sahne onun resimsel dünyasını yansıtabileceği devasa bir tuval haline gelmiştir. Onun için oyuncu bedeni ile resimsel görüntüler yakından ilişkilidir ve güçlü projeksiyon teknolojisi, hareketli çizimlerinin sahnedeki karakterlerle ilişki kurmasını sağlamaktadır. Bazı durumlarda sadece birkaç santimetrede oluşturulan çizimler, yirmi metre genişliğe kadar bir sahne önünü dolduracak şekilde genişletilebilir. Bu uygulamalar, seyircinin tiyatral olmayan bir geçmişe sahip birinden bekleyebileceği statik üretim tarzından oldukça farklıdır. Ancak

bu tasarım yaklaşımı sahne üzerinde tüm dramatik performansla homojen olarak bütünleşmiş bir görsel katman yaratmıştır (Rea, 2017).



Şekil 33- Lulu – New York Metropolitan Operası (2015)

2013 yılında Londra Ulusal Tiyatrosu tarafından sahnelenen **Emil and the Detectives** yapımında ise Alman Dışavurumcu resim estetiğiyle biçimlendirilmiş bir mekân tasviri görülmektedir. Sahne tasarımcısı Bunny Christie'nin gerçekleştirdiği tasarımda, karanlık bir şehrin diyagonal çizgiler ve birbirine çarpık formlarla betimlenmesi ressam Lyonel Feininger'in (1871-1956) resimlerini anımsatmaktadır (Şekil 34). Feininger'ın resimlerinde çoğunlukla görülen dışavurumcu şehir tasvirleri, keskin hatlar ve homojen koyu-açık renk geçişleri, sahne tasarımındaki ışıklamayla paralellikler göstermiştir (Billington, 2013).



Şekil 34- Lyonel Feininger - City In Moonlight, 1916 (solda)

Emil and the Detectives - Londra Ulusal Tiyatrosu, 2013 (sağda)

Royal Shakespeare Company'nin 2016'da sahneye koyduğu **Hamlet** yapımında ise, sahne tasarımcısı Paul Wills ve kostüm tasarımcısı Cathy Hill tarafından, oyunun görsel dili soyut dışavurumcu ressam Jean Michel Basquiat'nın (1960 – 1988) resimleri, fırça darbeleri, simgeleri referans alınarak oluşturulmuştur. Klasik bir Shakespeare eserine modern bir yorum katan bu görsel tercih ile Basquiat resimlerinde görülen şekiller, çizgiler ve semboller dekor, kostüm, aksesuar tasarımlarının tümüne işlemiştir. Sahne tasarımını oluşturan etmenlerin görselliğine bakıldığında, Basquiat'nın tasarladığı bir mekânda, dramatik bir hikâye izleniyor etkisi yaratmaktadır (Şekil 35). Ancak bu tasarım yaklaşımında ressamın tek bir resmi kaynak alınıp, sahneye uyarlanmamış, sanatçının resim dili oyunun bütün yüzeylerine göre parçalanıp, yorumlanarak aktarılmıştır (Howes, 2018). Jean Michel Basquiat'nın resimsel üslubunun sahne tasarımında görüldüğü bir diğer Shakespeare yorumu ise Stockholm Royal Dramatic Theatre'ın 2014'te sahnelediği **III. Richard** temsilidir. Bu yapımda sahne tasarımcı Rufus Didwiszus, Basquiat'nın tablolarından aşina oluğumuz siyah renkte ve keskin fırça vuruşlarıyla resmedilmiş dışavurumcu stildeki figürleri, kapalı bir mekan olarak inşa edilmiş sahne mekanı duvarlarına kolaj tekniğiyle dağınık bir şekilde boyamıştır.



Şekil 35- Hamlet – Royal Shakespeare Company (2016)

3. BÖLÜM

MODERN RESİM ESTETİĞİNİN SAHNE TASARIMINDA KULLANIM YÖNTEM ÖNERİLERİ

3. BÖLÜM

MODERN RESİM ESTETİĞİNİN SAHNE TASARIMINDA KULLANIM YÖNTEM ÖNERİLERİ

Sahne sanatları adına hem ressamlar hem profesyonel sahne tasarımcıları tarafından yaratılan görselliklerde farklı yönelimler ve yöntemler üzerine ele alınan temsil örnekleri sonrası araştırmanın bu bölümünde modern resim estetiğinin ve kompozisyonlarının sahneye uyarlanma aşamaları, gelişen ışıklama teknolojileri ve inter-disiplinler tekniklerden yararlanılarak oluşturulmuş yenilikçi yaklaşımlar ve örnek uygulamalar üzerinden incelenecektir.

3.1. Sahne Uzamı ve Mekânını Betimleyen Resimsel Soyutlamalar

Batı tiyatrosunun perspektifle olan bağı, Denis Diderot'nun natüralist tiyatro anlayışını doğrudan biçimlendiren görüşleriyle pekişmiştir. Seyir yerini kapalı bir tablo gibi kurgulayarak tam bir gerçeklik yanılsaması üretmeyi amaçlayan bu yaklaşım, temsilin teknik uygulama kriterlerini önemseyen Batı sanatının (ve tiyatrosunun) doruk noktasıdır. Öte yandan modern anlatılar ve görsel temsiller, bu olanağın geçersizliğini kanıtlama çabasının sanatıdır. Merkezi perspektifin kapsamı ve kısıtları ise, temsil olanağı bakımından açıktır. Doğa sürekli hareket ve bir akış halindeyse, bir parçasının temsili olarak bakışın sınırlı bir kesitinde dondurulması, bütününün çalışma prensibiyle örtüşmemektedir. Diğer bir deyişle, bütünündeki dinamizmden ötürü doğanın perspektif yasalarıyla birebir temsili olanaksız görünmektedir. Perspektifin tiyatroyla ilişkisi bilindiği üzere sahne resminin (skenographia) icadıyla dekorun tiyatroya dâhil edilişine, yani Antik Yunan dönemine kadar uzanır. Sahne dekorunun kullanıma girmesindeki temel dürtü, mekânı olabildiğince gerçekliğe benzetmek ve bir gerçeklik illüzyonu yaratmaktır. Bu sebeple Pavel Florenski (1882-1937), perspektifin asıl kökeninin tiyatroda olduğunu ve *"dünyanın perspektifle yapılan temsilinin tiyatral"* olduğunu söylemiştir. İzlenmek üzere resmedilen bir tablonun da, seyircinin karşısına konumlandırılmış bir İtalyan sahnenin de temsili kurgulayış yöntemi birbiriyle aynıdır.

Her ikisi de dünyayı bir çerçeve içine yerleştirmekte ve tüm bu çerçeveyi, bir tür imkânsız ‘mükemmel görü’ noktasına göre inşa etmektedir (Akım, 2019: 193).

Tiyatro sahnesinde dekorun en belirgin işlevi, bilgi verici bütünsel bir görsellik oluşturmaktır. Oyun aksiyonunun geçtiği çevreyi resimleyerek mekânı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel serimsel bilgileri sağlamaktadır. Sahnede bu görsel serim, boyalı resim halinde verildiği gibi, çeşitli ölçülerde gerçekçi olandan en soyut olana değişen üç boyutlu biçimde de olabilmektedir (Esslin, 1996: 60). XX. yüzyılda tiyatronun yazın alanından ayrılıp bağımsızlığını kazanmasıyla birlikte kendi içinde gelişip özerkleşen asal öğelerden biri de uzamdır. İtalyan sahnesinin perspektife dayalı düz uzamının hacimli uzama dönüşmesinin sonucunda günümüzdeki değerini kazanmıştır. Böylece dekorun betimlediği, çerçevelediği yerden, insan davranışlarını belirleyen ortama, dolayısıyla çoğul uzama geçiş gerçekleşmiştir. Özellikle sahne uzamı, içinde tüm anlam katmanlarının barındığı alan olarak değer kazanmıştır (Çamurdan, 2013: 58). Uzam, özellikle 1970'li yıllardan itibaren kullanılmaya başlanan bir terimdir. Modern tiyatroda, sahne tasarımına dönüşen bir dekor anlayışıyla birlikte, mekân yerine uzam söz konusu olmuştur. İnsan bilimlerinin temelinde artık bir uzama yerleşme çabası vardır. Tiyatro ise bir uzam belirleme sanatı haline gelmiştir. Antonin Artaud şöyle der: *“Tiyatro uzamı, evrende karışık olarak bulunan göstergelerin belirli bir uzam içinde, sistematik olarak (Yaratıcının yorumuna göre sistematize edilmiş olarak) düzenlenmesidir. İşte bu uzam, tiyatro uzamıdır.”* İşitsel ve görsel göstergeler, sahnenin yeri ve oyuncunun bedensel konumu bize sahnenin uzamını verir. Sahne uzamında iki önemli öğe vardır. Bunlar, bakan ve bakılandır (Karayel, 2010: 1-3). Sahne mekânı sadece bir art alan, bir zemin değil, performansın diğer bileşenlerini de yansıtan, yapılı bir çevre halini almıştır. Böylece sahne mekânı, varoluş koşulları yeniden tanımlanan bedenin işleyiş biçimlerinin gözlemlenebileceği, yeni bir bakış noktası sağlayan özerk bir dünya olarak çalışır.

Modern sanat düşüncesinin önemli kurumlarından Bauhaus’un mimari mekânını ressamlar hazırlamıştır. Paul Klee ve Wassily Kandinsky sadece resim yapmanın başka bir tarzını değil, başka bir mekânsal özelliğini de keşfetmiştir. Özellikle Paul Klee, tablo

üzerinde resmedilmiş nesneyi etrafını çevreleyen şeyle, tablonun bütün mekânıyla hissedilir, okunur ve görülür bir ilişki içinde algılamıştır. Klee ile birlikte mekân, öznede heyecan uyandıran ve ifade eden şeyden koparak, kendini anlamsal olarak gösterir. Pablo Picasso ise gözün ve resim fırçasının analiz ettiği nesnenin çeşitli veçhelerini tuvalin üzerine eş zamanlı olarak yansıtırken, Klee için boyalı yüzeye yansıyan gözün rehberliğindeki düşünce, gerçekten de nesnenin etrafında döner. Nesnenin etrafı böylece görünür olur. Dolayısıyla, mekân içindeki nesne bir mekân temsiline bağlanır. Picasso yeni bir resim yapma tarzı keşfederek, tablonun tüm yüzeyini, ufuk çizgisi ya da arka plan bırakmadan işgal ederken, bu yüzeyi resmedilen figürlerin yüzeyi ile onların etrafındakilerin yüzeyi şeklinde parçalamıştır (Lefebvre, 2015: 307 – 310). Picasso, resmindeki her bir figürün tek başına birer heykel gibi düşünülebileceğini söylerken izleyicinin optik olarak tek yüzeyde; resim yüzeyinin kendisinde; algıladığı nesneleri ve figürleri üç boyutlulukları içinde kavramış ve yansıtmıştır. Bu doğrultuda izleyicinin önünde açılan bir pencere varmış gibi kurgulanan geleneksel resimlerdeki perspektif derinliğini dışlamıştır. Resim, artık izleyicinin önünde açılan bir pencere değil, adeta optik olarak dokunulabilecek yassı bir yüzeydir. Resmin gerçeği, gerçekçi temsilin ötesine geçmiştir. Picasso, resimlerinde üçüncü boyutu geleneksel perspektif ve gölgelendirmeyle değil, renk tonalitesiyle elde etmiştir.

Mekân anlayışı her yüzyılda farklı bir kurguyla karşımıza çıkar fakat Rönesans dönemi ile XIX. yüzyıl sanatına kadar sınır oluşturan çerçeve insana güven duygusu vererek, etkisi günümüze kadar devam etmiştir. XIX. yüzyıl sanatında resimde sıkça yer alan perspektifin kullanımı azalmış ve diğer öğelerin geri planında kalmıştır. Yüzyıllar süren dönemler içinde, derinlik yanılsamasının hâkim olduğu doğayı kopyalama ve tek noktadan bakış yerine, kübizm ile nesnelerin dört bir tarafını gösteren dördüncü boyutu ve en başından beri mekânı ortadan kaldıran anlayış, sonunda düzlemi parçalarına ayırmıştır (Gerekli, 2018: 15-17). Modernizmle birlikte başlayan soyutlamacı eğilimlerde de tuvale yerleştirilen imgeler yavaş yavaş dışarıya atılmaya başlamıştır. XX. yüzyılda plastik sanatlarda başlayan saflaşma eğilimleri mekânı resme değil, resmi mekâna dâhil etmeye başlamıştır. Örneğin; Lucio Fontana (1899-1968), canlı parlak renklerle boyadığı tuvallerinde ince yarıklar açarak dış mekânla ilişki kurmak istemiştir. Yeni sanatın temel

formlarını, renk-mekân, ses-zaman, zaman-mekândan oluşan harekettir diye tanımlamıştır (Mulla, 2013: 24-25). Sanatçı, 1946'da kaleme aldığı **Beyaz Manifesto (Manifesto Blanco)** ile başlayan bir dizi manifestoda, dördüncü boyutun bir ifadesini elde etmek için teknolojiyi kullanabilen "mekânsalcı" bir sanat için amaçlarını ilan etmiştir. Resim düzlemine yönelik çözüm arayışlarının sonunda, *"geleneksel sanat görüşünü arkamda bırakıyorum diyerek"* oluşturduğu derinliklerle düzlemi yırtıp geçmiştir (Gerekli, 2018: 19). Geleneksel resim düzlemini ve onun yapay gerçeklik anlayışını sorunsallaştıran, resmin mekânsal özelliğini öne sürerek geleneksel resim karşısında farklı gerçeklik taleplerini tartışan Fontana, öncülük ettiği Minimalizm ve Arte Povera akımlarına da sanat eserinin nesnelliğini, izleyici ile kurduğu boyutsal gerçeklik teması ile aktarmaya çalışmıştır. 1949 yılında tuvali delerek ya da keserek oluşturduğu monokrom resimlerle, klasik resim algısını sarsan bir üslupla, izleyicileri amansız yakalayan tanımsız bir boyut, boyutlar arası bir delik veya boşluk yaratmıştır. Böylece Fontana, eserlerinde üçüncü boyutun izleyici olmasını sağlamıştır. Bir tuvalin tam ortasında açılmış olan yarık, izleyicide optik bir bilinçaltı yaratmaktadır. Bu eserlerde barındırılan tanımsız alanlar, arka planlar, çizgisel yarıklar, noktasal delikler, ışığı, zamanı, izleyicinin mekânını ve belleğini de resmin mekânsal varoluşuna davet etmektedir (Bulut, 2018: 54-55).

İki boyutlu düzlem olarak tuval üzerinde farklı bakış açılarını ve boyutları aynı görsel kompozisyonda birleştiren ve yeni resimsel dil oluşturan modern ressamlardan sonra post-modern sanat çalışmalarında ise resimsel ifadeler tuvalden çıkmış ve çerçeve sınırlandırmasını kırarak üçüncü boyuta doğru ilerlemiştir. Resmin iki boyutlu biçimlerini üç boyutlu yüzeylere doğru genişleterek çalışmalarında bu deneyselliği estetik biçimde üreten sanatçılardan biri Zhang Enli'dir. Sanatçının 2013'te Londra Çağdaş Sanat Enstitüsü'nde gerçekleştirdiği **Space Painting** çalışması, soyut resimsel dilin hacim ve uzama yansıtılması olarak okunabilir (Wang, 2013) (Şekil 36). Mekânsallaşan sanat yapıtı, bir nesnenin veya öznel bir tavrın sunumundan çok, bir imkân alanı olarak sunulur. Kimliğinden arındırılmış mekânlar, zaman zaman bireyleri alışılmışın dışında tecrübelere davet ederken, bireylerin kimliklerini ve güvenli bir alan olarak öznelliklerini de deneyimleme imkânı sağlayabilmektedir (Önuçak Bozdurgut, 2012: 14). Sanat

üretimlerinde bu şekilde bulunduğu mekânla bütünleşen, tanımlanan veya biçimlenen eserler "in situ" olarak sınıflandırılmaktadır. Resim, heykel, enstalasyon gibi pek çok ifade biçimini kapsayan bu kategorideki eserler kurulacağı ve sergileneceği alanın dinamiklerine, boyutlarına göre biçimlenip, çevresel unsurlarla etkileşime girmektedir. Bu tarzda pek çok eser vermiş Alman ressam Katharina Grosse de, disiplinler arası yaklaşımla mimari, heykel ve resim sanatını bütünleşik bir ifade aracı olarak kullanmaktadır. **One Floor Up More Highly** (2011), **Untitled Trumpet** (2015), **Mumbling Mud** (2018) ve **It Wasn't Us** (2020) adlı örnek eserlerinde sanatçı, soyut resimsel dilini gerek mekânın görsel sınırlarını belirleyen iki boyutlu yüzeysel materyaller üzerinde gerekse mevcut mekânın tanımladığı boşlukta hacimsel bir amorf nesneye dönüştürerek açığa çıkarmaktadır. Bu açıdan Grosse'nin "in situ" çalışmaları, mekânın hacimsel alanıyla tanımlanan resimsel görsellik üzerinden, tiyatro oyun alanının üç boyutlu devinimsel alanıyla tanımlanabilecek ve onla bütünleşecek bir soyut resimsel tasarım anlayışına ilham vermektedir.



Şekil 36- Zhang Enli – Space Painting (2013)

Bir resim doğal olarak belirli bir bağlam içindeki konumu ile anlam kazanır. Dolasıyla bu bağlam içinde klasik anlamda bir nesne olarak değil bir iletişim olayı olarak değerlendirilmelidir. Sistemik yaklaşım açısından amaç, sanat nesnesi yerine onun çevresel koşullarını betimlemek değildir. Sanat nesnesinin içinde bulunduğu ortamda kendi sınırlarını nasıl oluşturduğunu, çevre kaynaklarını nasıl kullandığını kavramaktır (Bayraktar, 2017: 45). Modern dönemde, resimler artık gözümüzün önünde yine düzenli bir dünya olarak serilmektedir. Renk lekeleri, kaotik bir halde değil, yine sanki belli bir

perspektif varmış gibi yan yana ve ardı ardına sıralanmıştır. Şu halde, eski geometrik perspektifin yerini, başka bir perspektif almış bulunuyor. Bu yeni perspektif, renk lekelerinden başka bir gerçekliği ve içeriği olmayan objeleri, nesneleri, yeni bir prensip olarak düzenliyor. Bu yeni düzen prensibi ise hava'dır. Hava, nesneleri çeviren, kuşatan, nesnelerin, içinde yer aldığı ortamdır (Tunalı, 2008: 74). Kompozisyonlarda kullanılan bir diğer öğe olarak ritim ise, çalışmaların algılamasında çok önemli bir yere sahiptir ve ritmin dayandığı temel ise devinimdir. Ritmi oluşturan unsurların, yapıtlarda belli bir düzen içerisinde, tekrarların dolaşımından doğan bir hareketlilikle elde edilmesine yardımcı olduklarına tanık olunabilir. Yapıtı izleyen bir süjenin, gözünün yapıtın bir yönüne takılmadan, çevresinde kesintisiz dolaşımını sağlamaktadır (Bulat, 2010: 76).

İzleyici kendi deneyimini, şeklin içinde bulunduğu hacim üzerinden kurar. Bu durumda, kompozisyon için esas malzeme pozitif ve negatif alanların hacimleridir. Ancak bu belirleme birtakım sorunlar topluluğuna kapı aralar. İzleyicinin eserle yaşadığı deneyimi amaçlanan düzeyde belirleyebilmek ve yönlendirmek, kompozisyonun kuruluşunu merkeze taşır. Kompozisyon, eserin soyut olup olmadığından bağımsız olarak eserdeki nesnelerin soyut değerleriyle kurulur. Deneysel ya da geleneksel, spekülatif ya da normatif olsun biçeminden bağımsız olarak 'orada olan' kompozisyon, içinde bulunduğu sınırları (çerçeve) kendisi için mekanlaştırır (Noyan, 2020: 11). Böylece hareket halinde yakalanmaya çalışan yaşantı birbirinden farklı şekillerde tasvir edilebilir. Bu tasvirlerin zenginliği, yaşamın zenginliğidir. Soyut sanat, bu zenginlik içinde bazı ayrıntıların daha da fark edilir olmasına sebep olurken ruh yaşamına zenginlik ve derinlik kazandırmıştır (Gece, 2020: 66). Modern sanat, eşzamanlık hareketi içinde izleyicide görsel anlamda bir derinlik yaratmayı istemiştir. Görmenin devingen bir süreç olduğu, izleyiciyi tuvalin içine sokacak kadar yakınlaştırmaya çalışan derinlik boyutu ve sıradan algının kırılması ancak zaman ve mekânın yeni algısını gerektirmiştir (Gece, 2020: 126). Fransız kübist ve soyutlamacı ressam Jacques Villon'un (1875-1963) **Dans** (1932) ve **Tiyatro** (1962) adlı resimlerinde dört köşeli çerçeveyle sınırlandırılmış bir tuval yüzeyinde, çizgisel perspektifle oluşturulan derinlik içerisine yerleştirilen devingen ve uzamsal anlatılar, soyut biçimlerle adeta hareketin zaman içerisindeki görsel formu şeklinde resmedilmiştir. Modern resmin oluşturduğu soyut formlar ve tasvirler,

sonrasında pek çok multidisipliner sanatçı için hareketin ve uzamların görselleştirilmesi için ideal biçimler haline gelmiştir. Pek çok sahne yapımında, iki boyutlu ve hareketsiz fiziksel özelliğini koruyan resimsel tasvirler, koreografik devinimler ve ışıklama değişimleri ile görsel anlamda birleşerek tiyatral anlatının mekânsal hareketine katılmıştır.

Sahne sanatlarında resimsel unsurların üç boyutlu mekânsal ve hacimsel yüzeylere yayılarak, kendini ifade etmeye devam etmesine örnek olarak gösterebileceğimiz sanatçılardan Glugio Nicandro (Gronk), sahne tasarımı çalışmalarında resimsel üslubunu devam ettirmiş isimlerdendir. Santa Fe Opera'nın 2005'de sahnelediği **Ainadamar** yapımının sahne tasarımını gerçekleştiren Gronk, resim üretimlerinde gördüğümüz görsel dili sahnede de uygulayarak, sahnenin tüm yüzeylerine bu estetik dilini yansıtmış ve performansa alan açan hacimli bir resimsel yapı ortaya çıkarmıştır. Sanatçının bir diğer sahne tasarımı çalışması ise 2013'te Perm Opera, Teatro Real ve İngiltere Ulusal Operası'nın ortak yapımı olan **The Indian Queen**'dir. Yönetmenliğini Peter Sellars'ın yaptığı bu gösteride, Gronk bu sefer resimsel dili sadece sahne yüzeyine değil kostüm ve aksesuar tasarımlarına da yansıtmıştır (Şekil 37). Böylece soyut dışavurumcu fırça darbelerinin, renklerin ve çizgilerin tüm sahne tasarımına yayıldığı, hacimsel ve hareketli resim algısı yaratan bir sahne görselliği oluşturmuştur. Peter Sellars'ın yönetmenliğini yaptığı ve yine bir ressamla ortaklaşa çalıştığı diğer bir örnek yapım ise 2016'da Hollanda Ulusal Operası'nda sahnelenen **Only the Sound Remains (Sadece Ses Kalır)**'dir. Bu yapımın sahne resmini oluşturan soyut dışavurumcu sanatçı Julie Mehretu, tablolarında kullandığı soyut görsel dili oyunun sahne fonunu oluşturan devasa tuvalde kullanmıştır. Japonya Noh tiyatrosu örneği olan bu oyunda, sahne resminin dokusu, ışıklama unsurları sayesinde hem renk değiştirmekte hem de oyuncu bedenlerinin oluşturduğu gölgeler üzerinden sahne hareketliliğiyle etkileşime geçmektedir.



Şekil 37- İngiltere Ulusal Operası - The Indian Queen (2013)

Modern resmin kendi malzemesini görünür kılması ve iki boyutluluğa yönelmesi onu "bir bez üzerindeki fırça lekeleri" yapmamıştır. Modern resim, Clement Greenberg'ün tanımladığı türde biçimcilik olarak; *"bir çerçevenin; bir sınırın içinde yer alan, bir yüzey üzerindeki fırça lekeleri"* olarak görülür. Bu açıdan bakıldığında bu resimlerin temsilci resimden tek farkları soyut olmalarıdır. Yani bu resimler her ne kadar kendilerine de referans verseler de, hâlâ imgeleri betimlemektedir (Bayraktar, 2017: 123). Soyut Dışavurumcular resmin yüzeyini bir mekân olarak ele almışlardır. Sanatçılar, gerçeküstücülerin kullandıkları yöntem olan ruhani bir otomatizmle resim yüzeyini bir tür sahneye: mekân'a dönüştürmüşlerdir. Resim yüzeyi, belli bir nesneyi göstermek yerine belli bir eylemi taşıyan yüzey halini almıştır. Artık ressam yüzeye, zihninde belli bir imgenin varlığıyla yaklaşmamakta, tuvalle giriştiği mücadele sonucunda bir imge yaratmaktadır. Bu imge, herhangi bir dış gerçekliğe göndermede bulunmayan ve ancak resimle ifade bulan bir dışavurumun göstergesi olmuştur (Şenel, 2016: 24). Sanatçının kurguladığı ve yapıntı bir malzemeye dönüşmüş olan sanatsal imgenin gerçekliği ise kurgusal gerçeklik olarak adlandırılan ikincil düzlemi meydana getirmektedir. Kurgusal düzlem her ne kadar somut olandan beslenerek meydana gelse de, fiziksel dünyanın gerçekliğine sahip değildir. İzleyicinin, bu sanat karşısındaki tutumu ise üçüncü bir gerçeklik düzlemi yaratır. Yoruma dayalı ve değişkenlik gösteren bu düzlem, alımlayıcının hem toplumsal hem de kişisel birikimine ve hayal gücüne göre şekillenen duygusal gerçekliktir (Zeren, 2019: 79). Bu soyut resimsel görsellikler, kullanım alanına ve izleyici bakış açısına göre hareket, ışık, zaman, devinim gibi unsurlara renksel,

biçimsel, estetik birer yüzey ve zemin oluşturabilmektedir. Amerikan modern resim sanatında ön plana çıkan birçok soyut dışavurumcu ressam, performans mekânını resmetmek veya hacimsel bir resim alanı oluşturmak yerine oyuncuların veya performansçıların hareketleriyle uyumlanacak, sahne uzamını görselleştirecek türden disiplinler arası çalışmalarda da yer almıştır. Bunlara, William de Kooning'in (1904-1997) **Labyrinth** (1946) yapımı için resmettiği sahne fonu resmi, Robert Natkin'nin (1930-2010) Sanasardo Dance Company yapımı **Footnotes** (1970) gösterimi sahne tasarımı ve Nicholas Krushenick'nin (1929-1999) Minnesota Opera Company yapımı **The Man in the Moon** (1968) dekor tasarımları örnek olarak gösterilebilir. Amerikan soyut dışavurumcu resmi ve pop-art alanlarında multi-disipliner olarak yer almış ressam, heykeltıraş, fotoğrafçı ve baskı sanatçısı Robert Rauschenberg (1925 – 2008) ise, performans alanındaki çalışmalarında pek çok sahne ekibiyle üretimlerde bulunmuştur. Canninghum Dans Topluluğu'nun **Travelogue** (1977) ve **Minutiae** (1954) adlı gösterileri, Napoli Tiyatrosu'nun **Lateral Pass** (1985) oyunu ve **Xover** (2008) adlı dans gösterisi bunlara örnek olarak verilebilir. Bu yapımlarda sanatçının genel olarak tasarım yaklaşımı soyut resimsel dille hem fon perdesi hem aksesuar, hem kostümlerde performansçının uzamını biçimlendirecek, renklendirecek, estetik katacak etmenler ortaya koymak olmuştur.



Şekil 38- Mark Morris Dance Group - Mozart Dances (2016)

İngiliz soyut dışavurumcu ressam Howard Hodgkin (1932 – 2017) ise **Gece Müziği** (1981), **Pulcinella** (1987), **Leyla ile Mecnun** (2017), **Gümüşle Kafiyeli** (1997), **Mozart Dances** (2016) (Şekil 38), **Kolam** (2002) yapımlarındaki dans koreografilerinin

hareket uzamının çizgisel ve renksel karşılığı olarak yarattığı fon resimleriyle sahne görselliği oluşturmuştur. Dansçıların bu büyük ölçekteki soyut resimler önündeki ahenkli fiziksel hareketleri, resmin fırça darbelerinin hareketi ve renk geçişleri ile seyirci odağında birleşerek görünmez sahne uzamını adeta görünür kılmaktadır. Sahne tasarımı çalışmalarında resim estetiğini, dramatik boyuta taşıyan ressamlara başka bir örnek isim Daniel Richter'dır. Salzburg Operası'nın 2008 yapımı **Lulu** adlı oyununda, sahne değişimlerine göre farklı soyut dışavurumcu dokularla sahneyi renklendiren ve görsel olarak zenginleştiren sanatçı, bu çalışmasında hacimsel soyut bir doku oluşturmuştur. Dramatik anlatıya fon oluşturan bu soyutlamacı doku içerisinde görülen figüratif etmenler de sanatçının resim çalışmalarında görülen üsluba yakındır. Alman yeni-dışavurumcu ressamlarından Georg Baselitz ise, görsel tasarımını gerçekleştirdiği Bavyera Devlet Operası'nın sahnelediği **Parsifal** (2018) yapımında, resimlerinde kullandığı figür biçimlemelerini, sahne perdesinde de uygulamış ve oyunun öyküsüyle uyumlu ve sembolik olarak bağdaştırılabilecek bir biçimde kullanımını sağlamıştır. Sahne resimlerine hâkim olan bu dışavurumcu fırça darbeleri ve dokuları, kostüm tasarımlarında da kendini göstermiştir.

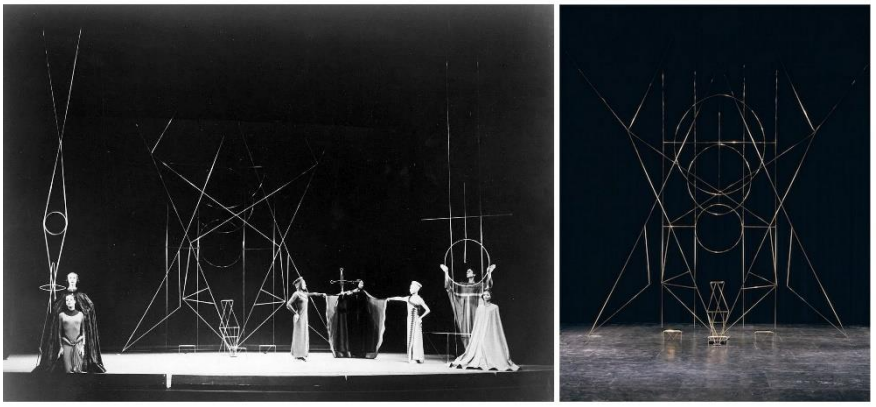
Soyut formların opera, bale ve dans gösterileriyle bütünleştiği sahne yapımlarına, bu geometrik şekillerin ve biçimlerin üç boyutlu hale getirilerek, sahne üzerinde hareket alanı, hatta hareketin kendisini oluşturacak uzamsal öğelere dönüştüğü gösterileri de eklemek mümkündür. Soyut dışavurumcu ressam ve heykeltıraş Alexander Calder'in (1898 – 1976), plastik sanatlarda soyut formlar ve biçimler üzerinde hareketli nesneler oluşturmak için yaptığı çalışmalarıyla birlikte, sahne tasarımlarıyla yer aldığı bale ve dans gösterilerinde de bu kinetik üzerine yaklaşımının uzantılarına rastlamak mümkündür. Sergei Diaghilev'in Ballets Russes yapımlarında dönemin pek çok modern ressamıyla birlikte çalışması ve bunun sahne görselliğine uyumlu bir şekilde yansımasına hayranlık duyan Calder, kendisi de resim ve heykel çalışmalarındaki görsel kimliğini ve deneysel uygulamalarını dans sahnesine taşımaya çalışmıştır. Sahne için yarattığı canlı renklerde, hareketli dekor parçalarının üzerinde Fernand Leger, Joan Miro ve Pablo Picasso'nun sahne tasarımı çalışmalarının etkisi görülebilmektedir. Calder, **Nucléa** (1952), **Horizon** (1936), **Panorama** (1935) ve Erik Satie'nin senfonik draması **Socrate** (1936) dâhil olmak

üzere bir düzineden fazla tiyatro prodüksiyonu için sahne tasarımları yaratmıştır. Sanatçının kendi özgün yapımı olan **Work in Progress** gösterisi ise sonrasında "danssız bale" olarak tanımlanmıştır (Şekil 39).



Şekil 39- Teatro dell'Opera di Roma – Work in Progress (1968)

1968 yılında Teatro dell'Opera di Roma tarafında sahnelenen yirmi dakikalık bu gösteri, Calder'in resim ve heykellerinde görülen şekiller ve tasvirlerin, elektronik müzik ile hareketledirilmesi üzerine kuruludur. Hikâye veya durum anlatısı olmaksızın tamamen görsel olarak şekiller, boyalı yüzeyler, işitsel unsurlar ve ışık renklerinin ön planda olduğu bu yapım, Calder'in sanat hayatı hikâyesinin, işaretler ve sembollerle bir anlatımı gibidir. Bu türden soyut formların, dans ve bale sahnesinde üç boyutlu olarak, uzamsal devinime ve bedensel harekete sembolik ve ikonik görsellik sağladığı sahne tasarımlarına Isamu Noguchi'nin (1904-1988) çalışmaları da örnek gösterilebilir. Isamu Noguchi'nin dekor tasarımlarını gerçekleştirdiği **King Lear** (1955), **Kouros** (1945), **The Kite** (1958), **The Season** (1947) ve **Seraphic Dialogue** (1955) (Görsel 40) yapımlarındaki soyutlamacı yaklaşım, Alexander Calder'in performans alanını biçimlendirme bakış açısıyla benzerlikle göstermektedir. İki boyutlu biçim, üç boyutlu bir nesnenin yansıması, ana kalıbı ise, üç boyutlu biçim de, dört boyutlu bir nesnenin ana kalıbıdır. Üç boyutlu dünyada yaşayan gözlemci, katı bir kütlenin, düzlem üzerindeki yansımasını, bir boşluk olarak görürken, dördüncü boyuttan görünümünü yıkarak, onun pozitif varlığını oluşturacaktır (Öndin, 2009: 93).



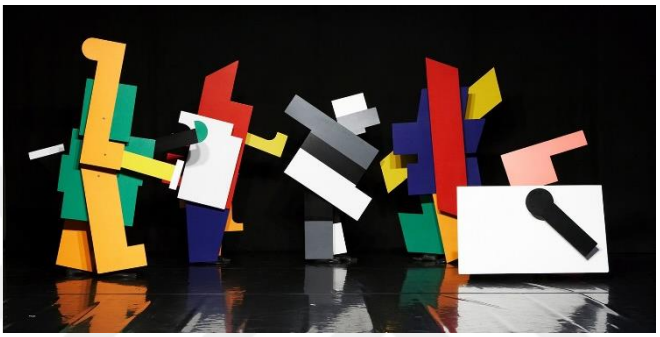
Şekil 40- Martha Graham Dance Company - Seraphic Dialogue (1955)

Modern resim akımlarında gerçek dünya temsillerinin terk edilerek soyut anlatımlara, gerçek dünyadan farklı renk paletlerine geçildiği, duyguların, fikirlerin görsel olarak dışa vurulduğu, nesne ve figürlerin aynı anda farklı açılardan resmedildiği yönelimler, tiyatro sahnesine aktarım süreçlerine ve tasarımlarına da yer yer bu şekillerde kaynak oluşturabilmektedir. Modern resim eserlerinin gerek bütünlüklü bir kompozisyon gerek parçalanmış bir tasarım öğesi olarak sahne tasarımına aktarılmasında ise bu gözlemlediğimiz yenilikçi yöntemler bir kılavuz oluşturabilmektedir.

3.2. Sahne Devinimi ve Kostüm Tasarımlarında Modern Resim Formları

Modern sanatın yarattığı özgün resimsel anlatılar, farklı disiplinlerden üreticilerin ve sanatçıların zaman zaman ilham kaynakları olagelmiştir. Modern tiyatro çalışmalarında da sanatçıların sahne üzerinde daha evrensel bir görsel anlatı oluşturma adına yaptıkları deneysel üretimler, oyuncu bedeni ve hareket uzamını soyut, kübik ve fütüristik imgelerle bütünleştirmeye doğru ilerlemiştir. Bauhaus Tiyatrosu sanatçılarından Xanti Schawinsky'nin 1938 yılında Black Mountain College'da yaptığı **Spectrodrama** çalışmaları buna bir örnek olabilir. Bauhaus öğrencileri Kurt Schmidt ve Georg Teltscher'in **Mekanik Bale** (1923) adlı yapıtı ise, tasarımı, müziği ve tiyatroyu büyüleyici bir sanatsal sentezde birleştirmiştir. Soyut figürler, Konstrüktivizm, Fütürizm ve Mekanik Tiyatro'nun kesiştiği noktada modern müziğe taşınmıştır. Bu gösteri eseri, yeni bir toplum arayışını yansıtmış ve o zamanki modern makine odaklı dünyanın avangardın fikirlerine dayalı olarak formları ve hareketleri nasıl yeniden

düzenleyebileceğini araştırmıştır. Bu balenin yeniden canlandırılması ise 1987'de Düsseldorf'taki Theater der Klänge tarafından geliştirilmiştir (Şekil 41). Koreografiden aslına uygun şekilde yeniden inşa edilen kostüm ve müzikler böylece geleceğe taşınmıştır. Modern resim sanatından isimlerin sahne sanatlarındaki çalışmaları, bu örnekte olduğu gibi çoğunlukla görsel tasarımı aslına uygun olarak yeniden sahnelenmektedir. Buradan yola çıkarak, metin olarak var olan sahne eserinin, görsel anlamda biçimlendirildiği ilk tasarımı ile adeta bütünleştiği gözlemlenmektedir.



Şekil 41- Theater der Klänge – Mekanik Bale (1987)

Avangart akımlarda sahne tasarımcısı olarak da yer alan modern ressamların görsel estetiğini yansıtan bu gösteriler, yeniden sahnelenirken teknolojik gelişmelerden yararlanılarak ışıklama ve mekâna yerleştirme açısından güncellense de kostüm ve hareket tasarımlarında aslına uygun, fazla görsel değişikliğe uğramadan gerçekleştirilmektedir. Bu uygulamalara birkaç örnek vermek gerekirse, 2018'de Moskova Stas Namin Tiyatrosu, Kazimir Maleviç'in tasarımlarını yaptığı **Güneşe Karşı Zafer** eserini yeniden sahnelerken kostüm tasarımlarında, Maleviç'in çizimlerine ve reji yaklaşımına sadık kalmıştır (Şekil 42). Yine 2018'de Yunanistan Ulusal Dans Okulu tarafından sahnelenen **Dünyanın Yaratılışı** eserinde de 1923'teki Fernand Leger'in özgün tasarımları aynı şekilde uygulanmıştır. Bir diğer örnek ise 2011'de Perm Akademik Opera ve Bale Tiyatrosu'nun **Jester** operasını, 1921'de Mikhail Larionov'un fütüristik tarzıyla sahneye koymasıdır. Modern resim sanatından bu isimlerin, tiyatro eserleri için ürettikleri tasarımlar, gösterilerin güncel yorumlarında da birer özgün sanat eseri olarak

kabul edilmiş ve böylece bu yazılı sahne eserlerinin görsel kimliği ve hareket noktası haline gelmiştir.



Şekil 42 - Moskova Stas Namin Tiyatrosu – Güneşe Karşı Zafer (2018)

Modern sanat döneminin avangart sanatçılarının bu çalışmaları ve soyut, gerçeküstü, kübik görsel anlatıların tiyatro sahnesine taşınması, dramatik mekân oluşumu ve dramatik mekanla görsel olarak uyumlu fiziksel bedenin sınırları konusundaki değişimleri de tetiklemiştir. Bu örnekler arasında resim-tiyatro ilişkisi bağlamında ele alınabilecek ve kategorizasyonu zor, en deneysel üretimlerden biri soyut dışavurumcu ressam Jean Dubuffet'in (1901-1985) **Coucou Bazar** (1973) adlı performans ve koreografi çalışmasıdır. Bir saatlik süre içerisinde aktörler ve dansçıların canlandırdığı bir dizi resimden oluşan bu gösterinin müziklerini ise İlhan Mimaroğlu bestelemiştir. Yirmi farklı karakteri canlandıran oyuncuların kostümleri, boyalı ipek kumaş, reçine ve lateks malzemelerinden yapılma maske, şapka, eldiven, çizme ve elbise şeklinde çok parçalı kıyafetlerdir. Dubuffet'in resimsel üslubunu oluşturan renk, çizgi ve formların birer sahne ve kostüm tasarımına dönüşmesiyle müzikli sahne canlandırması olarak sahnelenmesi, plastik sanatlarla dramatik sanatlar arasındaki eşsiz bir kesişim noktasını oluşturmuştur. Bu eserde sanatçı, dışavurumcu resim örneklerinde karşılaştığımız renk, doku, çizgi ve grafiksel yüzeyleri dramatik bir anlatı çerçevesinde, oyuncu bedenine ve hareketlerine göre biçimlendirilerek tekrar yorumlamış ve kostüm tasarımı açısından özgün bir çalışma ortaya koymuştur (Şekil 43).



Şekil 43- Jean Dubuffet – Coucou Bazar (1973)

Modern resim biçimlerinin, figürlerinin, çizgilerinin, desenlerinin kostüm tasarımlarında oyuncu bedeniyle ve hareketleriyle bütünleşecek şekilde yorumlanması için referans alınabilecek tasarımları, moda tasarımı alanında üretilmiş kıyafetlerde de görebilmekteyiz. Moda tasarımı alanında görülen bu görsel alıntılar ise tiyatro sahnesindeki modern resim çizgilerinin oyuncu bedeniyle bütünleşeceği türden kostüm tasarımlarına referans oluşturmaktadır. Örneği; İtalyan moda tasarımcısı Francesco Maria Bandini'nin tasarladığı kıyafetlerde çoğunlukla modern resim etkileri görülebilmektedir. Fovizm, De Stijl, Kübizm akımları dâhilinde üretilmiş resimlerde gördüğümüz renkler, hatlar ve konturlar Bandini'nin 1990-1991 yılları arası tasarladığı kıyafetlerde beden hatlarıyla uyumlu şekilde birleşmiştir (Şekil 44).



Şekil 44- Francesco Maria Bandini – Neoplastisizm Etkisindeki Koleksiyonu (1991)

Fransız modacı Yves Saint Laurent (1936-2008) da farklı dönemlerde ürettiği kıyafet tasarımlarında modern resim görselliğini kullanmıştır. 1960 – 1988 yılları arasında Pablo Picasso, Vincent Van Gogh, Henri Matisse ve Piet Mondrian gibi

sanatçıların resimlerinden etkilenerek özel koleksiyonlar yaratmıştır (Şekil 45). Bu moda yaklaşımlarına örnek diğer isimler ise, Soina Delaunay'ın orfizm estetiğine yeni bir moda yorumu katan Junya Watanabe, Salvador Dali'nin gerçeküstü resimlerindeki figürlerinden yola çıkarak kıyafetler tasarlamış Elsa Schiapareli (1890-1973), Kazimir Maleviç'in resimlediği suprematist figürlerin formlarını elbise tasarımlarına yansıtan Kim Shui ve Rus avangart sanatçılarının çizgileri ve renklerini moda tasarımlarına yansıtmış Ksenia Isaeva gösterilebilir.



Şekil 45- Yves Saint Laurent – Henri Matisse (1980) ve Piet Mondrian (1965) Resimlerinin Etkisinde Kıyafet Tasarımları

Moda tasarımcısı, makyaj sanatçısı ve fotoğrafçı Serge Lutens ise 1973'te Vogue dergisi için yaptığı çekimlerde kıyafet, makyaj ve saç tasarımlarında modern resim tarzlarını referans alarak resimsel fotoğraf kareleri oluşturmuştur. Estetik anlamda referans aldığı sanatçılar Fernand Leger, Georges Seurat ve Auguste Renior'dir (Şekil 46). Moda tasarımı alanından gözlemlenen bu örnekler, tiyatro sahnesinde modern resim etkilerinin, kostüm ve makyaj tasarımlarına aktarım süreçlerine yeni bakış açıları ve yenilikçi yaklaşımlar sağlayabilmektedir.



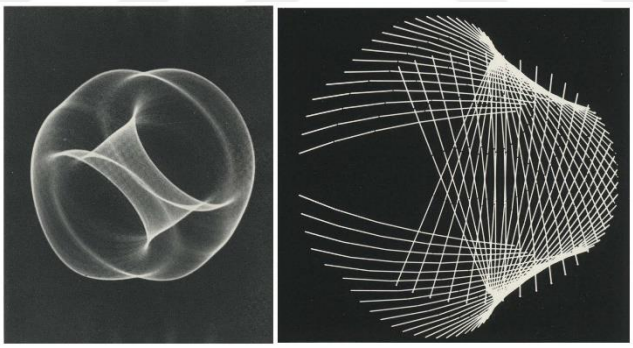
Şekil 46- Serge Lutens – Fernand Leger resim estetiğinde Saç ve Makyaj Tasarımı (1973)

Sanatta geleneksel bakış açısının değişmesi, resmin, temsil evreninden çerçevenin dışına çıkışı ve sürecin çalışmalara dâhil edilmesiyle gerçekleşmiştir. Bu türden performatif çalışmalar, resimle temsil etme amacını gütmez ancak resmi, çalışmanın bir parçası ya da göstereni olarak ele almıştır. Sanatçının resimleri betimlemeci temsiller ile değil, doğrudan malzemenin fizik kurallarına bağımlı izleriyle meydana gelmiştir. Fizik işin içine girdiği andan itibaren ise resim artık keyfiyetten mümkün olduğunca uzaklaşmakta ve akışkanlar mekaniği ya da kütle çekim yasası gibi doğanın, bireylerin elinde olmayan yasalarına tabi olmaktadır (Bayraktar, 2017: 59). Üç boyutlu gerçek dünyanın fizik yasalarıyla karşılaşan iki boyutlu resim temsillerinin, biçimsel anlatı özelliklerini fazla kaybetmeden hacimsel ve mekânsal harekette kendini var edebilmesinin etkili araçlarından biri de dijital haritalama ve ışıklama uygulamalarıdır.

Tasarım dünyasında, özellikle 1990'lı yılların teori ve pratiğinde yoğunlaşarak artan söylemlerde, tasarlama, süreç ve temsil ilişkilerinin dönüşümüne dair önemli gelişmelerin olduğu ortaya konmuştur. Teori ve pratikteki bu değişimlerin, bir ideolojinin, estetik kaygıların yarattığı yeni bir akımın veya yeni bir anlayışın sonucu olmasından çok, yeni bir tasarım ortamının getirdiği tasarım ve üretim sürecine dair olduğu gözükmektedir. Bunun da odağında bilgisayar ve sayısal teknolojiler bulunmaktadır. Bulunduğumuz bilgi ve iletişim çağında biçim, sayısal ortamın sunmuş olduğu imkânlar sayesinde farklı kavramlarla yeniden tanımlanmaktadır. Bu bağlamda işin içine hareket ve zaman gibi kavramlar dâhil olmuştur. Zaman ve hareket, devinim, davranış, animasyon, deformasyon, güç alanları gibi alt başlıkları da beraberinde getirmiştir. Bunun yanında tasarımcının, tasarımını soyutlayarak biçim, mekân ve düzene dönük algoritmik ilişkileri belirlediği, bilgisayarın bu ilişkilere dayanarak sayısız alternatif ürettiği üretken sistemler üzerinde çalışmak da mümkün olmuştur (Turan, 2011: 162-167). Gelişen teknoloji ile birlikte fiziksel engeller ortadan kalkmış ve sanatsal alanda yeni sunum biçimleri için ortam hazırlanmıştır. Dijital sanatın temelini de oluşturan bu yaklaşım sanat ve sanat yapıtını üretme biçimlerinde köklü değişikliklere yol açmıştır. Bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı ilk grafik düzenlemelerden başlayan dijital sanat kavramı fotoğraf, heykel, resim gibi geleneksel sanat formlarının oluşturulma

ve sunum sınırlarının genişletilmesi ve yeniden üretilmesi noktasında teknolojik aletlerden faydalanılması sürecini tanımlamıştır (Artu Mutlugün, 2017: 200).

Dijital sanatın ilk öncülerinden sayılan Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben Laposky (1914-2000), 1950'li yılların başında dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır. Soyut Geometrik Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm'den esinlenmiş ve çalışmalarını ilişkilendirdiği sanat formları arasında Op Sanat'ını da göstermiştir. Öncülerden kabul edilen bir başka sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke, 1956'da yaptığı ilk çalışmaları olan **Elektronik Soyutlamalar** Ben Laposky'nin çalışmaları ile büyük benzerlik göstermiştir (Şekil 47). Alışılmışın dışındaki bilgisayar sanat üretimlerinden biri ise tamamen bilgisayar programlamasına dönerek 1980'lerin başlarında ressamlık kariyerini bırakan, İngiliz soyut ressam Harold Cohen'e (1928-2016) aittir. Amacı, kendi çalışmasında kullandığı sanatsal kompozisyonun kurallarını bilgisayara öğretmektir. Ancak bu amaç dâhilinde **AARON** isimli (Artificial Intelligence/Yapay Zekâ) bir program ortaya çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010: 219).

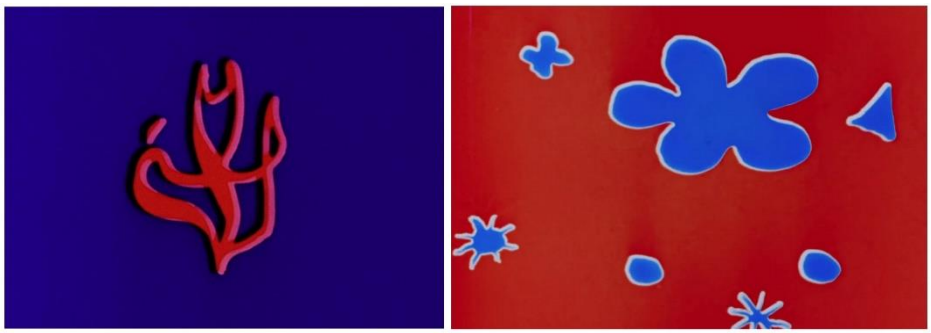


Şekil 47- Ben Laposky - Oscillon 40, 1952 (Solda)

Herbert W. Franke - Grafik I, 1956 (Sağda)

Soyut görsel dilin hareket ve müzikle birleştirilmesi, ilk olarak Wassily Kandinsky'nin görsel ve yazınsal eserlerinde karşımıza çıkan bir olgudur. Sonrasında Alman ressam ve soyut animasyoncu Oskar Fishinger (1900 – 1967) ise 1938'de **Optik Şiir** adlı eseri ile klasik müzik ve soyut görsel dili bir film yapımında özdeşleştiren ilk sanatçılardandır. Kandinsky'nin resimleri ve çizimleriyle ortaya koyduğu fikirleri, Fishinger animasyon tekniğine taşımıştır. Yine bu dönemde soyut görsel dili kullanan bir

başka animasyon yapımcısı Norman Mclaren (1914 – 1987) ise 1940 yılında **Loops (Döngüler)** ve **Dots (Noktalar)** ismindeki iki kısa animasyonla **Optik Şiir** eserine benzer üretimde bulunmuştur (Şekil 48). Norman Mclaren aynı zamanda animasyon filmleriyle performatif sanatları birleştirdiği **Pas de Deux, Adagio** ve **Narcissus** adlı filmleri de kaydetmiştir. Film şeritleri üzerine el çizimleriyle kaydettiği bu animasyonlarda resimsel soyut imgeler ve işitsel öğeler insan bedeniyle kaynaşacak şekilde filme alınmıştır. Bu örnekler selüloid karelerdeki boyasal resim yüzeyleri ve biçimlerinin ışıklama üzerinden fiziksel performansla bütünleştirilmesinin deneysel çalışmalarıdır.



Şekil 48-Norman Mclaren – Loops (Solda) ve Dots (Sağda), 1940

Norman Mclaren'in animasyon dilini ve performatif insan hareketlerini film içerisinde bütünleştirmesi, sonrasında çeşitli sahne sanatları çalışmalarına da ilham olmuştur. Böylece soyut ve somutta görülen bu hareket imajları bu sefer fiziksel sahne üzerinde birleşerek bir anlatı oluşturmuştur. Bu çalışmalardan ilki Michel Lemieux'un 2010'da sahneye koyduğu **Norman** isimli performanstır. Yönetmen, set tasarımcısı, besteci kimlikleriyle sahne sanatlarında aktif olarak üretimlerine devam eden sanatçı, Fredericton Playhouse'ta koreograf Peter Trosztmer ile birlikte 4D Art Lemieux / Pilon teknolojisini kullanarak bu yapımı gerçekleştirmiştir (Şekil 49).



Şekil 49- Michel Lemieux – Norman (2010)

Norman Mclaren'in animasyonlarını sahne üzerinde fiziksel insan bedeni hareketleri ve dijital hologram teknolojisiyle birleştirerek çok boyutlu bir performans ortaya çıkarmışlardır. Prodüksiyon şirketi Lemieux Pilon 4D Art ile yeni teknolojilerin izleyicinin duyusal ve duygusal deneyimini yoğunlaştırdığı gösteriler tasarlayan ikili, eşsiz tiyatral dünyalar yaratmak için tiyatro, film, dans, şiir, görsel sanatlar, müzik ve sesi ustalıkla birleştirmektedir. 2018 yılında ise yönetmen Robert Lepage, Kanada Ulusal Balesi ve Kanada Ulusal Film Platformu ortak yapımı olan **Frame by Frame** isimli dans gösterimini sahnelemiştir. Sahne gösterimlerinde çoğunlukla dijital teknolojilere yer veren Lepage, bu yapımında ise Norman Mclaren'in soyut animasyonlarını referans alarak bir performans yaratmıştır (Şekil 50).



Şekil 50- Kanada Ulusal Balesi - Frame by Frame (2018)

Adolpe Appia, soyutlanmış sahne düzeni plastiğinin biricik aracı olarak sahne tasarımını değil, ışığı almıştır. XX. yüzyıl başındaki Appia ve Gordon Craig'in sahnelemeyle bütünleşen üslupçu ışık tasarımı anlayışları, daha sonra dramaturjik boyutlarda sürdürülmüştür. Örneğin, dışavurumcu tiyatro, sert ışık karşılıklarıyla iş görerek, ışık etmenleri yoluyla sahnede ruhsal durumu ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Bauhaus sanatçıları ise, ışığı renk, biçim, hareket ve tonu biçimlendirmede kullanmışlardır. Burada, oyuncu, boşluktaki ışık oyunlarıyla ve projektörün yansımasıyla, ışığın kendisidir (Çevik, 2016: 52). Geçmişten günümüze tiyatro sanatı, içinde bulunmuş olduğu çağın teknik ve teknolojik gelişimlerinden kendine uygun olan ve işine yarayan yenilikleri bünyesine kabul etmiştir. Artık insan algısının, multimedya teknolojileri, sosyal medya vb. yeniliklerden etkilenerek zaman ve mekâna dair deneyimlerinin değiştiği gözlenmektedir. Dijital sanat üretiminde, teknolojinin yanı sıra sanatın diğer alanlarında olduğu gibi, nokta, çizgi, ışık, form, doku, renk vb. temel sanat öğeleri kullanılmakta, düşünce sınırlarını aşan bir hayal gücü, yaratıcılık gerekmektedir. Bilgisayar, dijital sanat üretiminde geleneksel anlamda bir yardımcı araçtan vazgeçilmez bir ortak yaratıcı konumuna kadar uzanmaktadır. Bu bağlamda dijital sanat içerisinde, bilgisayar sadece ifadeyi somut bir şekilde anlatmakta kullanılan, bir ressam için tuval, fırça veya boya gibi yardımcı araç değil, aynı zamanda üretim sürecine ortak olan bir yaratıcı konumuna ulaşmıştır (Sağlamtimur, 2010: 217).

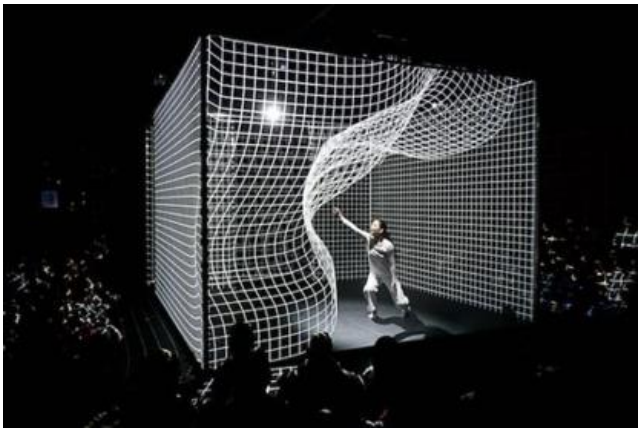
Disiplinler arası alışverişin artışı, teknik ve teknolojik gelişmelerle bütün dönemlerde olduğu gibi günümüzde de sahne tasarımını etkilemiştir. Işık, optik ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ve bu gelişimden doğan teknolojinin maddi olarak ulaşılabilir hale gelişi deneysel tiyatro arayışlarında teknolojik unsurları kullanılabilir kılmıştır. Tarihsel süreç içerisinde kullanılan teknik ve teknolojik unsurların sahne tasarımına yansımaları dâhilinde modern ve postmodern sahne tasarımına yön vererek katkı sağlamış tiyatro kişileri olarak Richard Wagner, Adolphe Appia, Edward Gordon Craig, Walter Gropius özelinde Bauhaus okulu sahne tasarımcıları, Vsevolod Meyerhold özelinde tarihsel Rus avangart sahne tasarımcıları ve tiyatro çalışmalarında teknolojiyi kullanan The Wooster Group, Robert Lapace, Robert Wilson gibi isimler örnek gösterilmektedir (Karaçam, 2021: 202).

XX. yüzyıl düşüncesi, zamanı ve mekânı bütünleşik boyutlar olarak ele almasına karşın, resmin bu düşünceyi temsil içinde ele almak dışında bir olanağının olmayışı göze çarpmaktadır. Bu türden bir dünyada mekân, optik illüzyonlarla resmedilebilmesine karşın, ardışık bir hareket illüzyonu mümkün değildir. Zaman, ancak ressamın resmetme deneyimine (ardışık bedensel hareketler gibi) ve izleyicinin algısına yönelik bir olgu olarak kalır. İnsanların eylem halinde bulunmaları ya da izleyicilerin nesneleri izlemesinin belirli bir süreyi gerektiriyor olması ise, hali hazırda bütün deneyimlere hastır (Bayraktar, 2017: 51). Tiyatro seyretmeye, drama ise eylemeye vurgu yapmaktadır ve her iki fiil de ontolojik olarak düşünüldüğünde tiyatronun eşdeğer bileşenidir. Konvansiyonun dayattığı hiyerarşiler içinden akıl yürütmeye devam edersek, seyretmenin seyirciyle, eylemeninse oyuncuyla ilişkilendiğini görürüz. Ancak, 'drama' sözcüğünün kökündeki eylem fiili, bir hareketi, bir etkinliği de kapsamaktadır (Akım, 2021: 35).

Resmi ve dramatik anlatıyı organik biçimde bütünleştirebilecek sahne kompozisyonu üç unsur tarafından meydana getirilebilir. Bunlar müziksel hareket, resimsel hareket ve sanat haline gelmiş dans hareketidir. Abidevi sanatta bunların hepsi kendi dilinde ve birleşik bir etki verecek şekilde kullanılacaktır. İlk çağlardan bu yana fiziksel olarak doğrudan ifade aracı olan dans, geleneksel olmayan alışılagelmiş güzelliğin dışında hareketlerle abidevi sanatın bir parçası olmaktadır. Sahne kompozisyonu şeklindeki temsil, üçlü etkisiyle yüksek bir sanatı doğuracaktır (Karahan, 2010: 73). Modern sanat akımları dâhilinde gördüğümüz resim kompozisyonlarında, hareket betimlemesi, soyut formlar, klasik çerçevelemeyi kıran kompozisyonlar, gözlemleyenle etkileşim yolunu açan anlatımlar ve giderek kendi mekânını yaratan tasvirler şeklinde görülmektedir. Gerçek hayattan görüntülerin taklidini oluşturma geleneğini terk ederek kendi resim dilini yaratan ve iki boyutlu tuval yüzeyi üzerinde dünyanın fizik ve perspektif kurallarını geride bırakan sanatçılar, bu yönelişlerle modern sanat görselliğini oluşturmuştur. Performatif unsurları resimsel soyutlamalar ve hareketlerle bütünleştiren ve sonucunda görsel bir somut tasvir ortaya çıkaran en önemli sanatçılardan biri Jackson Pollock (1912-1956)'tur. Soyut dışavurumculuk ve aksiyon resmi adı altında anılan sanatçının eserlerinde, sadece ortaya çıkan boyasal yüzey değil,

resmin yapılış süreci ve sanatçının bedensel hareketleri de önem kazanmıştır. Pollock'un boya sıçratmaları ve sert fırça darbelerinden farklı olarak Carolina Denerva ise adeta tek kişilik bir dans performansını gerçekleştirirken, bedensel hareketlerinin izlediği hatları da çizgisel olarak tuvaline aktarmakta ve performans resmi örnekleri ortaya çıkarmaktadır.

Sahne tasarımı, resim kompozisyonu ve dramatik aksiyonun homojen bir şekilde birleşimine etkili bir görsellikle cevap verecek olan yöntem olarak, Andrien Mondot & Claire Bardainne ekibinin fiziksel etkileşimli dijital multi-medya projeleri örnek gösterilebilir. **XYZT Soyut Manzaralar** (2011), **Hakanai** (2013), **Hava Hareketi** (2015) ve **Ekinoks** (2019) adlı deneysel performans gösterileri ve interaktif enstalasyon uygulamaları, plastik sanatlar ile sahne sanatları arasında dijital bir köprü kurmak şeklinde değerlendirilebilir. Sahne merkezindeki performansçının hareketlerine göre şekillenen dijital bir uzam yaratılmış **Hakanai** gösterisinde, oyuncuyu çevreleyen boşlukta, ışınlarla oluşturulan gözlemlenebilir uzam, fiziksel bedeninin hareketleriyle etkileşimli olarak değişime ve dönüşüme uğramaktadır (Şekil 51). **Hava Hareketleri** isimli projede, birden fazla performansçının dans koreografisiyle uyumlu olarak sahne alanını fiziksel olarak sınırlayan zemin, fon ve panoların üzerinde hareket eden soyut bir ışıklama akışı sağlayan projeksiyon, dinamik ve interaktif bir görsellik oluşturmaktadır. **XYZT Soyut Manzaralar** adlı enstalasyonda ise kapalı mekân içerisinde tüm yüzeylere yansıtılan grafiksel 'mapping' yansıtmalarının katılımcılarla fiziksel etkileşimi sağlanmıştır. 2016'da Sila Sveta tarafından tasarlanan ve sahnelenen **Pygmalion** ve **7 Questions to Yourself** adlı performanslar da dijital hologram ve fiziksel bedenin uyumlu bir şekilde etkileşimde olduğu sahne yapımlarına örnek oluşturmaktadır. Örnek olarak seçilen performans ve enstalasyon projeleri, modern resim ve sahne sanatları ilişkisine yenilikçi yorum yöntemleri sunmaktadır. Adolphe Appia'nın öne sürdüğü üzere sahnenin temel hareket unsuru olan oyuncu ile birebir etkileşimli ışıklama tasarımı, bu tarz projeksiyon teknolojisi ile mümkün kılınmaktadır. Aynı zamanda Oskar Schlemmer'in oyun hareketlerini, tüm drama alanının hacmini etkileyen birer ışın olarak belirlemesi ve performans alanını bunun üzerinden kurma hedefi, bu projelerde gördüğümüz uygulamalarla örtüşmektedir. Bu projelerin uygulamalarında, 'mapping' teknolojisiyle tanımlanan hacimler ve alanlar, çizgisel olarak soyut şekillerle betimlenmiştir.



Şekil 51- Andrien Mondot & Claire Bardainne – Hakanai (2013)

Düzlem, düşey ve saydam olduğu varsayılan resim yüzeyi, fiziksel olarak nesne ile seyirci arasında yer almaktadır. İzleyici bir düşey doğru ve bir tek göz olarak düşünülür, yer denilen yatay bir düzlem üzerinde durur. Işık ışınları, yüzeye aktarılacak noktalardan çıkan doğrular olarak ele alınır. Seyircinin gözünden geçen ışınlar ise yüzey ile kesiştiği yerdeki izdüşümlerle resmi oluşturur. Bu formül Filippo Brunelleschi'den on yıl sonra Leone Battista Alberti tarafından **De Pictura** (1435) eserinde dile getirilir ve tüm Rönesans sanatının ifade biçimini etkiler. Daha sonları bu disiplin, "tasarı geometri" (projective geometry) olarak bir matematik dalı haline gelmiştir. Alberti, **De Pictura** adlı kitabında perspektifi pencere üzerinden formüle ederken, 'velo' isimli aygıttan söz etmiştir. Bu aygıt metaforik pencerenin dikdörtgen ve düzlemsel yüzeyinde olduğu gibi kaçış noktaları ile geometrik hesaplama yapmaya değil, içindeki karelerle üç boyutlu dünyayı iki boyutlu yüzeye haritalamaya yaramaktadır (Bayraktar, 2011: 22). Dijital olarak oluşturulan mapping tekniğinin arkaik bir modeli olarak tanımlayabileceğimiz velo cihazında olduğu gibi sahne görselliğini oluşturacak resimsel unsurların performansın hacimsel yapısına uygun olarak yerleştirilmesi, resmi ve dramatik anlatıyı aynı zeminde uyumlu olarak buluşturacaktır. Performansın gerçekleşeceği hacimsel boşluğun, harekete uyumlu olarak resimsel bir görsellikle buluşturulması ise iki boyutlu bir görsel yüzeyin tektonik bir yapıya çevrilmesi ihtiyacını doğurmaktadır. Tektonik terimi etimolojik olarak 'tekhne' kökünden gelerek, zanaat ve bilginin gerekli olduğu tüm üretim alanlarının şiirselliğine atıfta bulunmaktadır. Sözcüğe yüklenen anlamlar bakımından daha detaylı bir inceleme yapılırsa, sözcüğün bir evrim geçirdiği görülür.

Tekton'un anlamı yapının inşa edilmesine yönelik bütün araçları, süreçleri ve sonucu işaret edecek biçimde genişler. Bir yapının tektonik ifadesi, onun strüktürel sistemi, malzemesi ve yapısal özelliklerinin tamamından gelir. Kenneth Frampton, tekhne'nin bilmeye dair değerinin açıklanması yoluyla, bir nesnenin varoluşsal durumunun hem bilinmesi hem de inşası üzerinden tartışır. Ayrıca 'tekhne' teriminin teknolojik olandan ayrı düşünülemeyeceğini şöyle açıklar:

1-Araçsal bir ihtiyacı doğrudan karşılamadan ortaya çıkan teknolojik bir nesne.

2-Mevcut olmayan veya açığa çıkmamış/gizli bir element gibi kullanılabilen senografik nesne.

Karl Bötticher'in (1806-1889) 'Kernform' ve 'Kunstform' terimleri ise; geleneksel yaklaşımdaki tektoniği, strüktürel yapı ve anlamlı temsil arasında bir ilişki üzerinden tanımladığını göstermektedir. **Die Tektonik der Hellenen** adlı yazısında Bötticher, tektoniğin iki bileşenini Kernform ve Kunstform olarak tanımlar. Ana form yani kernform strüktürel olarak performans üretimine karşılık gelirken; sanatsal form yani kunstform sembolik ve sanatsal üretime karşılık gelir (Turan, 2019: 33-36). Bötticher'in tektonik yapı kavramları üzerinde bakılacak olursa, mapping tekniği ile oluşturulan hacimsel ve hareketle etkileşimli dramatik alan kernform olarak tanımlanabilir. Işıklamayla sınırları tasarlanmış bu devinimsel yapının sanatsal ya da sembolik ifadesi olarak kullanılacak resim kompozisyonu ise kunstform olarak yerleştirilebilir. Bu doğrultuda resim ve sahneyi aynı alanda buluşturacak sahne tasarımcısı, oyuncunun oyunu ile ilgili 'scénique' bir yapıyı düzenleyecektir. Bu anlamda dekoratör, sahne alanını yaratır, tiyatro sahnesine biçim verir, sanatçının hareketine uyan boşluk oranlarını belirler ve onların seyirciler için de uygun ve anlamlı olmasına çalışır. Sahne bölümlerini, yaratıcı çerçeveyi, heyecan katalizörünü açımlayan bir aydınlatmayı belirleyen, canlandıran, sınırlandıran oyun tarzını düzenler. Aksiyon tasarımı olarak bilinen kavram, oyuncunun aksiyonunu tamamlayan bir dekor anlayışı üstüne kurulmuştur. Mekân ile oyuncu kaynaşmalı, tasarımla sahnedeki oyun iç içe geçmelidir. Bu birbirini tamamlama ve bütünsellik düşüncesi de yine göstergebilimsel yönteme çok yakındır. Çünkü bu

yönteme göre sadece oyuncu ve mekânda değil; tüm unsurlar arasında bir iç içe geçmişlik, bir bütünlük olmalıdır (Parlak, 2012: 2-5).

Performans alanında ve drama mekânında, fiziksel kısıtlamalardan dolayı oyuncunun ulaşamadığı boşluklarla fiziksel teması sağlayan ve bunu görselleştirme imkânı sunan bu dijital ışıklama uygulamaları, böylece resimsel bir tasvirin giydirilebileceği ve hareketlendirilebileceği bir iskelet yapısını yaratacaktır. XXI. yüzyılda gerçekleştirilen çeşitli tiyatro, opera ve dans yapımlarında modern resim kompozisyonlarının kullanıldığı tasarım örneklerini incelediğimizde, birçok temsilde sahne üzerinde somut unsurlarla iki boyutlu veya üç boyutlu olarak hareket alanını işgal eden tasarım yöntemleri görmekteyiz. Bu tip somut malzemelerle sahneye taşınan tasarım tercihleri dışında, sahne fonunun ışıkla boyanması için kullanılan projeksiyon ile iki boyutlu görüntü elde edilmesi şeklinde yorumlamalar da karşımıza çıkmaktadır. Bu iki tip uygulama ve sahneye taşıma yönteminde de resim kompozisyonu, sahne üzerindeki dramatik aksiyonla etkileşime geçemediği için, dışarıdan kontrole ihtiyaç duymakta veya durağan şekilde kalmaktadır.

Drama ve aksiyon alanını hacimsel olarak çevreleyen, tüm boşluklara bedensel olarak etki imkânı sağlayan üç boyutlu 'mapping' ışıklaması ise, sahne üzerindeki oyuncunun dijital sensörler üzerinden havadaki temaslarını ve hareketlerinin etki alanlarının görselleştirilmesini sağlamaktadır. Bu ışıklamayla, sahne boşluğunu da görselleştirme ve aksiyon alanı tasarımına katma imkânı bulan tasarımcı, hava mekânını da şekillendirip, resimleyebilir. İzlenimci ressamların havayı keşfetmiş olması ile birlikte, bu ressamlar için mekânın ve yaratılan atmosferin en önemli unsuru 'hava mekânı' olarak betimlenmiştir. Renk etkileşimlerinin, özellikle mavinin titreşim etkisinin (kısa dalga boylu mavi ışığın havadaki taneciklere çarpıp dağılması prensibi) izlenimci resimlerde belirgin bir şekilde kullanılması her şeyi bir hava mekânı içinde algılamamızı sağlamaktadır (Aral, 2010: 39). İzlenimci resimlerde ışık renkleriyle görselleştirilen hava mekânı, sahne üzerinde üç boyutlu mapping uygulaması yoluyla, hareketlendirilebilir ve boyutlandırılabilir bir alan yaratmaktadır. Aynı zamanda bu tekniğin 2013 yılında uygulandığı performans gösterimi olan Hakanai'de görselleştirilen hacimsel hareket alanı, değişimlerin izleyici tarafından net algılanabilmesi için keskin ışın hatlarıyla

belirlenmiştir. Dolayısıyla performans koreografisiyle uyumlu şekilde değiştirilen bu hacim, aynı zamanda üzeri renklendirilebilir ve resimle kaplanabilir yüzeyler oluşturmaktadır. Resimsel bir kompozisyonun sahne üzerinde dramatik aksiyonla etkileşime geçebileceği şekilde tasarım unsuruna dönüşmesi yolunda dijital bir strüktür sağlayan bu ışıklama tekniği, iki boyutlu göstergeyi üç boyutlu hacme dönüştürme imkânı sağlamaktadır. Bu şekilde sahne üzerinde ikonik bir gösterge olarak temsil edilen modern resim kompozisyonu aynı zamanda senografik biçime getirilerek, tektonik bir yapı halinde dramatik aksiyonu çevreleyen devinimsel görselliği oluşturacaktır.

3.3. Işıklama ve Resimsel Etki

Bilgisayar teknolojisi, sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını dönüştürmekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni formların da sanatsal çalışmalar olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Başlangıçtan itibaren sanatçılar sanat eserlerini üretirken zamanının teknolojisini kullanarak malzeme zenginliği elde etmişlerdir. Geçmişten günümüze sanatsal üretim "geleneksel yöntem", "mekanik yeniden üretim" ve "dijital yöntem" olmak üzere üç aşamada ele alınabilmektedir. Ancak geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin biricikliği ve özgünlükleri mekanik yeniden üretim yöntemleriyle son bulmuştur (Sağlamtimur, 2010: 214-216). 'Dijital resim' terimi, sanat ve tasarım alanında boya, fırça ve kalem gibi geleneksel resim üretme araçlarının, dijital ortamda taklit edilmesiyle gerçekleştirilmiş olan çalışması anlamındadır. Görüntü kelimesi ise bir aygıt ya da bir araçla elde edilmiş iki boyutlu bir temsil anlamıyla, kelimenin zihinsel göndermeleri dışlanarak kullanılabilir. Günümüzde sonu ve başı olmayan dijital bir ortamda, imgeyi tek başına ele almanın olanaksız olduğu sürekli bir görüntü akışı söz konusudur. Sürekli olarak değişen içeriklerde imge, farklı imgelerle, farklı anlamlarla bir araya gelmektedir. Dijital imgeler matematiksel göstergeler olduklarından taşınabilirler. Bu nedenle imgenin malzeme ile bütünleşmiş ilişkisi ortadan kalmaktadır (Bayraktar, 2011: 4). İfade araçlarında ve kompozisyonda doğal biçimin yok edilmesi, bunun yerini evrensel-tümel bir aracın alması ve denkleşmiş bir kompozisyonun yaratılması, yeni bir biçim vermenin tümüyle yeni sistemini oluşturmaktadır (Tunalı, 2008: 157). Görsel sanatlarda boşluk içerisine iki ya da üç boyutlu herhangi bir nesne

dâhil edildiğinde, mekânla iletişime geçerek, boşluğun manasını farklılaştırmaktadır. Kurguya dâhil olan nesnenin, orantısı ve çevresi ile iletişimi, yapıtın estetik bileşenlerini değiştirerek bize farklı bir estetik deneyim yaşatmaktadır (Atalay, 2018: 137).

Sahne tasarımını görselliğe dayalı diğer sanatlardan ayıran en önemli özellik ise dramatik aksiyon ve zaman faktörüdür. Bir dekor, ancak bir dramatik aksiyon ve bu dramatik aksiyonun ilerlediği zamanın içinde anlam kazanır. Perde açıldığında seyircinin karşılaştığı durağan resim, ancak oyun ilerlemeye başladığında anlamlanmaya başlar ve oyunun bitiminde anlamını tamamlar (Parlak, 2012: 1). Geleneksel resim anlayışı, geometrik ve üst üste bindirme tekniğine dayanan artistik perspektif prensipleri ile beraber resim düzleminde derinlemesine bir oran-orantı ilişkisi içinde kurgulanan üç boyutlu, değişmez ve sağlam formlarla örülü bir dünyayı kurgular. Burada üç boyutluluk yani üçüncü boyut yanılsaması önemli bir noktadır (Aral, 2010: 39). Klasik kurallara bağlı resimlerde mekân, matematiksel perspektif kurallarıyla ve mimari mekânlar içinde mimetik bir mekân ve gerçeklik yanılsaması yaratarak, izleyiciyi konu haricinde sanatçıların teknik becerisiyle etkilemek üzere düzenlenmiştir. Kurallara ve ilkelere bağlanan mekân kuruluşları, modern dönemden itibaren hem teknik anlamda hem de düşünsel ve bilimsel sorgulamalar sonucunda parçalanmaya ve sanatçının gözüyle yeniden inşa edilmeye başlanmıştır (Önuçak Bozdurgut, 2012: 2).

XX. yüzyıl sanatındaki mekâna dair sorgulama, tiyatroda çoklu ortam kullanımının artmasıyla birlikte devam etmiştir. Tiyatroda multi-medya kullanımının da büyük ölçüde epik tiyatronun etkisiyle mekânı sorgulama yöntemlerine başvurduğu söylenebilir. Ancak tiyatroda çoklu ortam, aynı zamanda sahne üzerinde temsil edilmeye çalışılan mekânları olabildiğince gerçekçi bir şekilde sunmak için oldukça sık kullanılmış ve halen kullanılmaya devam eden bir yöntemdir. Farklı ortamlar tiyatro sahnesine eklendikleri zaman, bu ortamların kendisini görünmez hale getirmek ve diğer sahne öğeleri gibi sahnenin içinde eritmek pek mümkün değildir. Buna, XX. yüzyılda kayıtlı ortamların ve teknolojilerin sahnede ilk kullanımıyla birlikte tanık olunmuştur. Bir ortam olarak gerçekliğin temsiline en yakın olan fotoğraf bile sahnede kullanıldığında sahne gerçekliğine hizmet edememektedir. Tiyatroda hareketli görüntünün yaygın kullanımıyla birlikte, gerçeklik etkisini çok fazla kırmadan bu görüntülerin sahneye yansıtılması

mümkün olmuştur. Gerçekçi sahnelemelerde ise gerçeklik etkisi yaratmak için gerek kostüm, ışık ve ses gibi diğer sahne öğelerini desteklemek adına, gerekirse mekânı desteklemek veya kurgulamak için farklı ortam ve teknolojilere başvurulmaya başlanmıştır (Şeyben, 2016: 122 - 123). XX. yüzyılın başında Fütüristik estetik, sanatlar arası engelleri yıkmayı ve sahnede modern teknolojilerden yararlanarak multimedya gösterileri yaratmayı amaçlamıştır. Fütürist tiyatro estetiğini oluşturan temel öğeler, teknik araçlar, varyete, sirk, akrobasi, dans, kısa doğaçlama skeçler, film, projeksiyon, sahnede hareket eden dekor, figür, nesne ve ışıklardır (Özüaydın, 2006: 22). Enrico Prampolini'ye göre;

"Çerçeve sahnenin yatay yüzeyi ile kübik boyutu, dramatik eylemin son etkilerini engellemekte, onu sahne çerçevesinin ve geniş bakış açısının kölesi haline getirmektedir. Çerçeve sahnenin kaldırılmasıyla dramatik eylemin teknik olanakları daha geniş, daha kapsamlı bir yelpazeye kavuşacaktır. Böylece geleceğin, üçboyutlu sınırları aşılmış olacaktır. Yatay alanın sınırları delinerek, yeni dikey, yatık ve çok boyutlu öğeler gelecektir. Çerçeve sahnenin kübik direnci mekan içinde, üç boyutlu dinamik öğeler arttırılarak kırılacak, fütürist çok boyutlu çerçeveli tiyatro yaratılacaktır. Elektrodinamik, üç boyutlu ışık öğelerinden oluşan çok boyutlu mimari, tiyatro alanının merkezini oluşturur" (Özüaydın, 2006: 24).

Bu fütürist yönelimin aksine saray tiyatrosunun sahne çerçevesi, gerçeklik ile yanılsama kesimi arasında dar, yansız bir alan oluşturmuştur. Tıpkı barok bir resmin çerçevesi gibi, bir yalıtma öğesi değil de her doğrultuda yayılmak üzere taşıp akması gereken aksiyonun dağılmasını önleyen bir çerçeveleme halini almıştır. Sanat-yaşam arasındaki sınırı kaldırmak ve oyuncu/seyirci yakınlığını sağlamak amacıyla yeni mekân arayışlarına giren avangartlar, sahne uzamını değişik yollarla değiştirmeye çalışmış ve farklı mekân kullanımına yönelmişlerdir. Geleneksel tiyatro mekânı konvansiyonundan bir kez uzaklaşınca tasarım olanakları için de tümüyle yeni bir kapı açılmıştır. Tüm mekân, tasarımın bir parçası olarak değerlendirilebilir veya mekân, çerçeve sahnenin yapamayacağı bir biçimde performansın atmosferi, duygu durumu ya da temasına da katkıda bulunabilir (Benedetto, 2012: 51). Dolayısıyla çağdaş tiyatro var olduğu mekânın bütününden ayrı düşünülemez. Çünkü çağdaş tiyatroda mekân önceden saptanmış,

düzlemsel bir sahne anlayışı ile belirlenen değil, üç boyutlu bir kavrayışla her seferinde yeniden ele alınması gereken, her yeni kimliğiyle (yeni oyunlarla) farklı algılara imkân tanıyan bir mekân niteliğinde olmalıdır (Arın, 2003: 1). Sahnenin sınırlarını aşan, giderek seyirciyle birlikte tüm salonu veya gösteri alanını kapsayan çağdaş tiyatro anlayışında da seyircinin sahneye yönelttiği geleneksel bakışın kırılması amaçlanmıştır. Bu yönelim seyirciyi sahnede ya da oyun alanında gezinmeye zorlar ve tek yönlü bakış açısının yerine çok yönlülüğü sağlamaya çalışır (Çamurdan, 2013: 59).

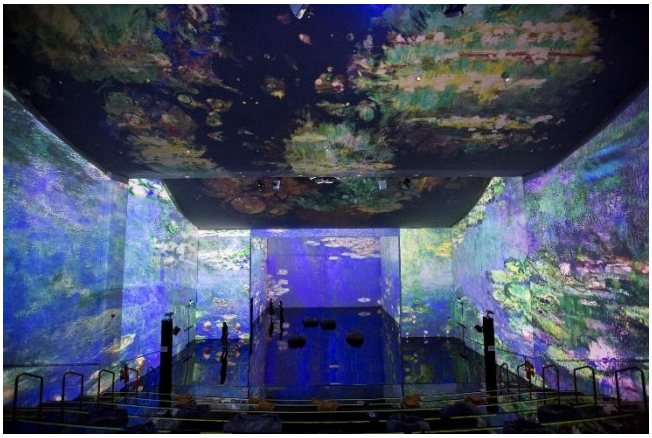
Oskar Schlemmer'e göre; sahne sanatı bir mekân sanatıdır ve böyle olmayı gelecekte gittikçe artarak sürdürecektir. Çünkü sahne, izleyici mekânıyla birlikte, mimari bir mekândır ve buradaki tüm olaylar hem karşısındakiyle, hem kendi içinde mekânla ilişki içindedir. Mekânın bir parçası biçimdir ve alanın biçimi, plastik biçimdir. Biçimin bir parçası ise renk ve ışıktır. Mekânı biçimler, renkler ve ışık yardımıyla değiştirebilir ve başka bir mekâna dönüştürebiliriz. Sahne mekânı parçalandığında ve mekân kavramı yapının tümüne aktarıldığında 'mekân sahnesi' hiç bilinmeyen bir biçimde görselleştirilebilir (Çalışlar, 1993: 128-129). Bauhaus tasarım düşüncesinden ve fütürist tiyatro yaklaşımlarından hareketle sahne üzerinde hem seyir yeri hem de oyun yerini bütün olarak ele alacak, biçimlendirecek ve renklendirecek ışıklama tasarımları, modern resim görselliğinin de sahneye taşınmasında daha etkili olacaktır. Modern resim sanatının çerçevenin dışına taşan bir anlatıya doğru ilerlemesine ve statik bir tuval yüzeyi üzerinde de hareket ve sesi görselleştirmeye çalışmasına uyum sağlayacak bir sahne tasarımı, seyirci alanını kucaklayarak tiyatro mekânının içinde hareket eden ve kübizm estetiğine ve yapısına da uygun olarak tek bir bakış açısındansa birden fazla bakış açısında olanak sağlayacak gösterimler yaratması, yeni nesil 'mapping' (haritalama) teknolojileri ve sensörlü ışıklama teknikleri ile sağlanabilecektir. Bu tekniklere örnek oluşturabilecek kullanımları, yeni nesil sensörlü ışıklama teknolojilerinin kullanıldığı sergileme alanlarında görmekteyiz. Bunlardan Paris'te yer alan **Atelier des Lumieres (Işık Stüdyosu)** ve **Carrieres de Lumieres (Işığın Uzmanları)** sergileme mekânlarıdır. Bu sergileme alanları, eski bir mimari binanın restore edilmesiyle oluşturulmuş ve içinde geniş boşluklar ve duvarlara yer verilmiştir. Bu sayede iç mekândaki duvarlara ve zemine hareketli olarak çeşitli ressamların eserleri projeksiyonlarla yansıtılabilmektedir (Şekil

52). Böylece ziyaretçiler bu eserleri daha büyük ölçeklerde, detaylarına yaklaşarak, dinamik sergilemelerle ve bir ışık gösterisi ile deneyimleyebilmektedir. Bu serileme alanlarında kullanılan 'Sensory4' teknolojisi aynı zamanda yine Paris'te 2018 yılında gerçekleştirilen **Van Gogh Alive** sergisinde de kullanılmıştır.



Şekil 52- Atelier des Lumieres – Gustav Klimt Sergisi (2018)

2020'de Dubai'de ziyarete açılan **Theater of Digital Art (Dijital Sanat Tiyatrosu)** ise sergi salonu yapısından da çıkarak sahne yapısında izleme mekânları sunmaktadır. Bu mekânlarda yine izleyiciler mekânın her türlü iç yüzeyini kaplayan ve dolaşan resim figürlerini ve dokularını seyredebilmektedir (Şekil 53). Ayrıca bu sergileme mekânlarının kullandığı teknolojiler performatif gösterilerde de kullanılarak görsel deneyimin etkisi dramatik anlatıyla pekiştirilmektedir.



Şekil 53- Theater of Digital Art - From Monet to Kandinsky: Revolutionary Art (2020)

2018 yılında İtalya'nın Roma şehrinde sahnelenen **Michelangelo ve Sistina Şapeli Sırları** adlı gösteri hem seyirciye sanat tarihinden dramatik bir pencere açmakta hem de seyir mekânının tamamını ışıkla boyayarak anlatının resim örneklerini mimari mekânla bütünleştirerek sunmaktadır. Bu gösteri aynı zamanda performansçıları da dijital ışıklama içine dâhil ederek, fiziksel anlatı ile dijital görselliği buluşturmaktadır (Şekil 54). Sahne gösterimini tüm seyir mekânına yayan bu tarz gösterimler, modern resim estetiğinin yansıtıldığı tiyatro yapımları için de yeni anlatı yöntemleri oluşturacaktır. Böylece soyut, fütürist veya dışavurumcu resimlerin hareketle uyumlu görselliği ve bulunduğu mekanı şekillendiren yapısı, dijital animasyon tekniği ile zenginleştirilip sahne çerçevesi dışında da kendini gösterebilecektir. Aynı zamanda seyircinin tek noktada değil, birden fazla odak noktasında gözlemleyebileceği bir seyir olanağı sunabilecektir.



Şekil 54- Michelangelo ve Sistina Şapeli Sırları (2018)

Tiyatro mekânının tüm iç yüzeyini kaplayacak türden ışıklama ve 'mapping' tekniklerinin kullanımı, çıplak gözle iki boyutlu görünen yüzeyin, üç boyutlu, derinlikli ve hareketli bir yüzeye dönüşmesini de sağlamaktadır. Çağdaş dijital sanatın önde gelen isimlerinden Refik Anadol'un **Rennaisance Dreams** (2020), **Machine Hallucination** (2019) (Şekil 55) ve **Melting Memories** (2018) eserleri mekân yüzeyleri üzerinde dinamik dokular ve gerçeküstü görsel algılar yaratmada öncül olabilecek örneklerdendir. Bu dijital gösterimler için oluşturulan özgün modellemeler, sanatçının **Visions of America: Ameriques** (2014) adlı gösteri için yarattığı sahne tasarımında da görülmektedir (Şekil 56). Refik Anadol, yapay zekâyla üretmiş olduğu sanat eserleriyle öncül bir sanatçı olarak tanınmaktadır. Parametrik veri heykel yaklaşımı ile mekâna özgü kamusal sanat ve sürükleyici yerleştirme yaklaşımında bulunmaktadır. Canlı ses ve görsel

performans alanlarındaki çalışmaları, mimari ve medya sanatları arasında hibrit bir ilişki oluşturarak dijital ve fiziksel varlıklar arasındaki alanı araştırmaktadır.



Şekil 55- Refik Anadol - Machine Hallucination (2019)

Yapmış olduğu çalışmalarında medya sanatlarını mimariye katarak, gerçeklerin olmadığı bir dijital mimari sonrası gelecek olasılığını sorgulamaktadır. Anadol'un çalışması, tüm mekânların ve cephelerin medya sanatçılarının tuvali olarak kullanılma potansiyeline sahip olduğunu öne sürmektedir. Milyonlarca görseli birer data (pigment) olarak depolayan yapay zekâ teknolojisi, mekânsal yüzeyleri de tuval alanına çevirerek, üç boyutlu yeni bir görsel dil oluşturmaktadır. Bu şekilde Anadol, sanatın geleceğine dair ipuçları vermektedir (Karaçam, 2021: 216). Bu uygulamalardaki görselliğin modern resim dokularına ve desenlerine de uygulanarak boyutlandırılması ve hareketlendirilmesi ile seyir deneyimindeki eserle etkileşim arttırılabilecektir.



Şekil 56- Refik Anadol - Visions of America: Ameriques (2014)

Modern resim kompozisyonlarının bu şekilde dijital ortamda boyutlandırılması, esas tablonun dokularına ve renklerine yeni yorumlar katılması ve sahne derinliğine uyum sağlayacak biçime getirilmesi bir anlamda Richard Schechner'in çevresel tiyatro uygulamalarını da anımsatmaktadır. Çevresel tiyatroda ilgi odağı değişkendir. Geleneksel tiyatroda olduğu gibi tek bir ilgi odağı da olabilir, seyircinin hareket etmesi ve ilgisini yeniden odaklandırmasını gerektiren ya da seyirciyi gözleyeceği noktayı seçmeye zorlayan, aynı anda birden fazla olayın gerçekleştiği bir uzam düzeni de olabilir (Candan, 2013: 144). Bu noktada seyircinin gözünü tek bir açıya odaklayan çerçeve sahne yapısından farklı olarak, çevresel tiyatro mantığıyla uyumlu bu tür 'mapping' gösteriminde, gösterge kaynağı alınan resim kompozisyonunun drama mekânını renklendirmesi, biçimlendirmesi ve hareketlendirmesi sağlanacaktır. Farklı bakış açılarına ve farklı yüzeylere göre değişen etkilerde deneyimlenen bu resimsel anlatımda, hacimsel görselliğin tüm mekânı ele geçirmesi sağlanacaktır. Oyun ve seyir alanı ayrımı olmaksızın, oluşturulan görselliğe her bir seyirci aynı mesafede olacak ve açık bir kompozisyonda, tek bir bakış açısıyla sınırlandırılmış bir kesit değil, etrafı çevrelen farklı bakış açıları sunulabilecektir.

Sahne üzerinde resmin mekânla ve uzamla bütünleşmesine göre sunulan örneklerle, resmin statik yapısı bozulmadan görsel olarak hacimsel mekânı kaplaması ve biçimlendirmesi üzerinde durulmuştur. Resmin sahne üzerindeki oyuncuların hareketleri ve sesleri ile senkronize şekilde hareket ederek mekan veya uzam tanımlayıcı öğeye dönüşmesi ise dijital projeksiyon teknolojilerinin kullanımıyla sağlanabilmektedir. Bu kullanıma örnek olarak 2019'da The Komisce Oper Berlin tarafından sahnelenen **Sihirli Flüt** yapımı gösterilebilir. Yönetmenliğini Barrie Koske ve Suzanne Andrade'nin yaptığı gösteride sahne, fiziksel olarak dikey bir düzlemde kurulmuş ve bu düzlem üzerine animasyonlarla yansıtılan gerçeküstü imgeler sahne görselliğini oluşturmuştur. Yapımın animasyon tasarımlarını gerçekleştiren Paul Barritt, tiyatro sahnesinin fiziksel kurallarına göre hareket eden oyuncuları, projeksiyonla yansıtılan animasyonlar içerisine alarak seyirci için fiziksel kuralları görsel anlamda başka boyutlara taşımıştır. Bu yapımdaki çerçeve sahne içerisinde animasyon görsellerinin yansıtıldığı iki boyutlu yüzeyin aksine, 2017 yılında National Theatre tarafından sahnelenen **Ugly Lies the Bone** yapımı için

tasarlanan performans alanı ise, üç boyutlu bir yansıtma ve ışıklama imkânı sağlanacak şekilde kurulmuştur. Es Devlin'in sahne tasarımını gerçekleştirdiği bu yapımda, çerçeve sahnesinin zemin, fon ve duvarları bütünleşik bir yüzeye çevrilerek tamamen ışıkla boyanacak bir mekân oluşturulmuştur (Şekil 57). Bu sayede 'mapping' tekniğiyle sahne değişimlerinde yansıtılan derinlikli görsellerin, oyuncuların üç boyutlu hareket uzamlarının seyirci bakış açısında, sınırsız küresellikte bir mekân algısı yaratması sağlamıştır.



Şekil 57- National Theatre - Ugly Lies the Bones (2017), Sahne Tasarımı: Es Devlin

Modern sanatın ve video sanatının temel çıkış noktalarından biri olarak bilinen Fütürizm, alışılagelmiş çizgilerin, düzlemlerin, mekânların ve tüm kuralların yok edildiği bir sanat anlayışının yanında yer almıştır. Fütürist sanatçılar, geçmiş yerine geleceğe bakılması gerektiğini savunmuşlar ve makine çağının vurgulanması gerektiğini belirtmişlerdir (Eraslan, 2019: 1434). Ancak Marcel Duchamp'ın söylediği gibi video sanatının ortaya çıkması ile tuval resmi bitmemiştir. Hatta video ile resimler hareketli birer görüntüye dönüşmeye başlamıştır. Video sanatçıları, videoyu basit bir kayıt aracı olarak görmekten çok, resmetmek ya da üç boyutlu heykeller üretmek üzere sanatsal bir ifade aracı olarak ele almışlardır (Eraslan, 2019: 1440). Paul Klee'ye göre video art görüneni vermemekte, bir düşünceyi görselleştirmektedir. Bir görüntünün sahip olduğu her biçim, aynı zamanda düşünceleri de yeni bir biçime kavuşturmaktadır. Kübist, fütürist ve kübo-fütürist sanatçıların tuval üzerindeki çalışmaları benzer şekilde artık teknolojik bir tuval üzerine aktarılmaya başlanmıştır. Bu noktada içerik ve biçim eleştirisine girmek gerekirse içerik aynı kalmış sadece biçimsel olarak yeni bir arayış ortaya konmaya çalışılmıştır. Bilindiği gibi Kübizme gelinceye kadar resimde görülen anlatım biçimleri

yalnızca doğayı görmenin ve onu tekrarlamanın yeni türleri olarak gerçekleşmiştir. Nesneleri analiz eden Kübistler nesnenin özünü, içyapısını kavramak için, nesneleri göründüğü gibi değil de, düşünüldüğü gibi kavramış ve kavratmaya çalışmıştır (Artu Mutlugün, 2017: 202). Kinetik sanatta ise sanat eserinin statik bir şekilde hareketsiz durmaması gerektiği fikri ortaya çıkmıştır. Bu düşünce tarzı ile video sanatı arasında da bir bağlantı kurmak mümkündür. Kinetik sanat, eserlerde dinamik bir hareket oluşturarak izleyiciye hareketi yansıtmayı amaçlamıştır. Bu düşünce aslında resimlerin hareketli birer görüntüye dönüşmesine de öncü olmuştur (Eraslan, 2019: 1434). Modern resim kompozisyonlarının bu şekilde dijital ortamda boyutlandırılması ve hareketlendirilmesi, orijinal eserin dokularına, renklerine yeni yorumlar katılması ve sahne derinliğine uyum sağlayacak biçime getirilmesine örnek olarak sanatçısı Omar Aqil'in modern kompozisyonlardan alıntılanmış çalışmaları inceleme altına alınabilir. Sanatçının 2017-2019 yılları arasında çeşitli Pablo Picasso tablolarını dijital ortamda üç boyutlu modelleyip, bu ortam üzerinde doku ve renklere yeni yorumlar katarak modern resim kompozisyonunun üç boyutlu mekâna aktarılmasına alternatif yaklaşımlar sunmuştur. Bu örnekler ışığında, dijital teknolojilerin sağladığı imkânlar dâhilinde tiyatro sahnesinde seyircinin aşina olduğu modern resim estetiğini farklı katmanlarda, farklı bakış açılarıyla deneyimlemesi ve dramatik anlatıya eklemlenen modern resim görselliğinin daha geniş bir çerçevede temsil edilmesi sağlanabilir.

Resmin uzamsal doğası, zamanı içermesine olanak tanımaz çünkü resim, mekânın ve zamanın iki ayrı parça olarak tasarlandığı, gözlemcinin ise bu dünyanın dışında kaldığı bir sistemin ürünüdür. Zaman, Newton evreninde olduğu gibi donmuştur. Hareketin mümkün olmadığı iki boyutlu bir yüzey üzerine, mekânın ve zamanın sabit alındığı ve gözlemcinin sabit bir noktaya yerleştirildiği bir evrende, ne resmi yapılırsa yapılsın bu durumun önüne geçmek teknik olarak mümkün değildir (Bayraktar, 2017: 49). Ancak uzamsal ve zamansal kural bozmalara dayanan imge kullanımı ile XX. yüzyılın, geçmişin yadsınması üzerine kurgulanan sanatsal hareketlerine devinimsel ivme katan Kübizm, düşünsel değişimlere verdiği yanıtla, yerleşik estetik tavrı da dönüşüme uğratmıştır. Belirli bir anda ve uzamdaki sabit bir noktada olana karşılık gelen resimsel yanılsamayı reddederek, resme birden fazla bakış açısını ve çapraşık uzam ilişkilerini ithal eden

Kübizm, sanat yapıtında dış dünyanın nesnel görüntüsünü bekleyen zihinleri şaşırtmıştır (Öndin, 2009: 29). Walter Benjamin (1892-1940) sanatın modern akımlarla geçirdiği değişimi, auranın kaybolması olarak tanımlamaktadır. Ona göre Aura; 'yaklaşılmazlık' şeklinde tercüme edilebilir. Benjamin aura'nın kaybolmasının temel sebebinin röprodüksiyon tekniklerinin değişimi olduğunu söyler ve röprodüksiyonun sanat nesnesinin biricikliğini bozması üzerinde durur. Aura'nın kaybolması sanat yapıtı ile izleyici arasındaki mesafeyi yok etmektedir (Çeber, 2017: 90). Bu noktada esere aurasını vakfeden sahneyi tasarlamak ve aura deneyimini mümkün kılmak anlamında senografiye dikkat çekilebilir. Çünkü aura deneyiminin, objenin nasıl algılandığına ve gözlemcisine bağlı olarak değişen sübjektif bir tarafı vardır. Mekânın ideal kompozisyonu ile objeye yeniden bağlam ve aura kazandırılabilmektedir (Avar, 2019: 46). Bu anlamda sahnelenmek veya performe edilmek üzere dramatize edilen bir hikâye veya aksiyonun seçilen bir resim kompozisyonuyla görselleştirilmesinde, alıntılanan eserin kendisindeki aurayı, zamana yayılan bir etkide canlandırmak için ses, ışık, hareket gibi faktörler devreye girmektedir. Resim, bir sanat eseri olarak zamansızdır. Korunduğu ve sergilendiği takdirde değişmeden, izleyenle kurduğu iletişime göre aurasını koruyabilir. Eserin izleyicisi ise, bir resmi gözlemleme konusunda sınırsız bir zamana sahiptir. Gözlem süresi tamamen kendisine aittir. Sahne sanatları bundan farklı olarak insan algısı ölçütünde belirli bir zaman çerçevesinde temsil edilen, gözlemlenen, deneyimlenen eser ortaya koymaktadır. Buna göre zamansız bir eser, kısıtlı bir zaman alanında seyirci nezdinde etkileyiciliğini koruması için çeşitli yorumlamalara tabi tutulabilmektedir.

Resim, biçimi gereği hareketsiz ve sessiz şekilde var olarak, zaman ile ölçeklendirilmemektedir. Bir resim kompozisyonunun çeşitli tekniklerle taklit edilerek sahneye taşınması sonucunda, aksiyon, ışık ve ses etmenleriyle etkileşime geçme durumunda olan durağan resim, fiziksel bütünlüğünü kırmak durumunda kalacaktır. Sahne üzerinde tasarım unsuru haline getirilen resmin görsel yorumlamasına karar veren sahne tasarımcısı ise seyirci ve oyuncunun etkileşim uyumunu gözetecektir. Dolayısıyla kaynak alınacak ve taklit edilecek resmin boyutlaması, kabartılması, modellenmesi, yansıtılması, parçalanması ve tekrar renklendirilmesi gibi seçenekler ortaya çıkmaktadır. İki boyutlu yüzeyde var olan resmin, bu mevcut formunu bozmadan sahne mekânına

yayılması, sahne yüzeylerini üç boyutlu etkiyle kaplaması ve hem seyirciyi hem de performansı çevrelemesi ise drama alanıyla bütünleşmiş bir görsellik oluşturacaktır. Aynı zamanda durağan olarak bilinen bir resmin, sahne tasarımı yoluyla farklı bir açıdan gözlemlenmesi ve değerlendirilmesi sağlanacaktır. Deneyimsel nitelikler ve görsel yapılar üzerinden somut alanı geliştirerek, üç boyutlu uzamsal resimlemelere yönelik ilk aşamada izleyici alanı etkileşimi göz önünde bulundurulabilir. Seyirci, klasik bir operadaki seyirci gibi pasif bir gözlemci, uzaktan izleyen sıradan bir kişi veya alternatif tiyatrodaki katılımcı seyirci olabilir. Mekâna girmesine izin verilen aktif izleyiciler ve onların görüşleri, mekânın formalitesini yönlendirir ve görüş alanı, doldurulması gereken üç boyutlu tuval haline gelir. Dramatik durumlar ise görsel dikkatin odak noktaları aracılığıyla araştırılır. Böylece mekân içerisinde, aktif izleyici çeşitli odaklara yönlendirilerek, görsel yeni anlatım çeşitlemeleri inşa edilebilecektir.

3.4. Modern Resim Kompozisyonu Olarak Tiyatro Sahnesinin Görsel Dönüşümü

İzleyen için sahnede oluşan olaylar ön plana çıkarken, tiyatral kuralların toplu haldeki görüntüsü hafızalardadır. Yani seyircinin sahneyle kurduğu bağ, sahne tasarımının, dekorun, kostümün, ışığın ve oyuncunun gözlerdeki genel biçimdeki izdüşümüyle ilişkili bir unsurdur. Burada oyuncunun eylemsel hareketliliğine en büyük destek, sahne tasarımının oluşum biçiminden gelir. Anlatılan öykünün geçtiği ortamı betimleme adına sahnede yaratılan atmosfer, konunun seyirciye ulaşımında vazgeçilmez bütünlüğün adıdır. Nasıl bir insanın organizma olarak ne anlam taşıdığı ya da ne olduğunu sormak olanaksızsa, bu doğrultuda nesneleri yansıtmayan modern resim de bir yaratı, yani eksiksiz bir organizma olduğuna göre, aynı şekilde onun için aynı şeyleri sormak da olanaksızdır. Modern resim çok çeşitli renk ve yüzey bağlantıları kurmakta ve bu bağlantılar bir yanda ortaya attıkları mantıksal bilinçli sorunlarla, öbür yanda önceden hesaplanamayan etkileriyle, yaratıcı olanın bilimsel açıklaması olmayan bilgileriyle sanatsal bir yaratı etkisi oluşturmaktadır. Aynı biçimde ‘Tümel Tiyatro’ fikri de, ışık, mekân, yüzey, biçim, hareket, ses ve insan arasındaki çeşitli ilişki bütünüyle sanatsal bir biçimlendirme oluşturmaktadır (Çalışlar, 1993: 135).

XX. yüzyıl başında Adolphe Appia, yanılsamacı sahne tasarımına zemin oluşturan İtalyan sahne yapısına karşı çıkmış ve seyirci ile imgelem dünyasının ayrımını onaylamamıştır. İtalyan sahne yapısını, Antik Yunan tiyatrosundaki eylem alanının salt görüntüye dönüşmesi olarak görmüştür. Appia'nın belirttiği üzere; *"Sahne portalı, bizler için yazgılı olmayan gizemleri, içinden gizlice bakarak yakaladığımız koca bir anahtar deliğinden başka bir şey değildir"* şeklinde görüşünü belirtmiştir (Candan, 2013: 15). Appia, tiyatral üretimin asal hedefinin sanatsal birlik olduğunu ve çağın pratiğinin, oyuncunun formunu iki boyutlu bir fon önüne koyarak yarattığı çelişki yüzünden, buna ulaşmada başarısız olduğunu savunmuş ve bütünlüklü bir kompozisyon yaratmada bunun neden başarısız olduğunu analiz etmiştir. Appia'nın sahne üzerinde bütünlüklü bir kompozisyon yaratma ve bunun için iki boyutlu resimsel mekân tasvirlerinden uzaklaşılması gerektiği üzerine tavsiyeleri, modern sanat resimlerinin sahne tasarımına uyarlanma yöntemlerinde de yol gösterici olabilmektedir. Sergileme mekânlarında kullanılan yeni nesil ışıklama tekniklerinin kapalı tiyatro mekânına uygulanması aşamasında, çerçeve dışına çıkarak seyir alanını da içine katması ve portal ayrımını görsel olarak devre dışı bırakması açık ve derinlikli kompozisyon yaratımına katkı sağlayacaktır. XX. yüzyıl resim akımlarında görülen kompozisyon yaklaşımı, klasik resim akımlarından farklı olarak kapalı bir anlatıya değil, izleyenin yorumuna açık görsel anlatıya izin vermektedir.

Rönesans ve Barok dönemi resimlerinde görülen kapalı kompozisyonlar, gerçek hayattan veya dini, mitolojik bir anlatıdan kesitleri çerçeveleyerek izleyene sınırlı bir anlatı sunmaktadır. Modern resim kompozisyonları ise izleyiciye farklı yorum alanları bırakarak, farklı bakış açılarına sevk etmekte ve yeni anlam arayışları sunmaktadır. Dramatize edilmiş ve kurulmuş yapay kesitler sunmaktansa, resim olduğunu belli eden ve salt resimsel bir dil kullanan modern resim eserleri, izleyiciye gerçek hayatın taklidini ve bilinmeyen bir zaman dilimini göstermek yerine ona ya eserin yaratıcısı ile iletişime geçme ya da izleyicinin kendi iç dünyasıyla baş başa kalma imkânını sağlamaktadır. Dolayısıyla sahne üzerinde hareketsiz, sabit olarak yer alan resim elemanı veya tasarımının, oyuncu hareketi ile etkileşime geçebilecek düzeyde kullanımı bu açık kompozisyon ve hareketin resmedilmesi fikriyle uyum sağlayacaktır. Dokunmatik ekran

ve görsel hareket sensörü teknolojilerinin gelişimi ve geçmişte Fütürizm ve Bauhaus tiyatro düşüncesinin hayalini kurduğu imkânlar, aktif olarak performansla uyumlu kullanımına izin verecektir.

Modern resim eserlerinin, sahne üzerine taşınma sürecinde üç boyutlu anlatı içinde hem çerçeveli hem de iki boyutlu düzlemde sıkışıp kalması, onu seyirciyle iletişim kurulacak bir görsel eserden, bakıp geçilecek arka plandaki sembolik bir yapay nesneye çevirmektedir. Seyircinin, sahne tasarımında kaynak olarak gördüğü modern ressam veya resimle iletişime geçebilmesi için tiyatronun sağladığı pek çok görsel ve yapısal olanağa nüfuz etmiş eseri deneyimlemesi gerekir. Profesyonel olarak bu alanda çalışan sahne tasarımcısının, referans aldığı görsel kaynağa kendi tasarımsal yorumunu katabilmesi, hacimsel alanın her noktasına bu seçtiği görsel üslubu katarak sahneye taşıması üzerine tercih edilen çözümlerle sağlanacaktır. Modern resmin gerçek dünya tasvirinden koparak, kendi dışavurumcu, soyut veya gerçeküstü dilini yaratması gibi, sahne üzerinde de bu görsel dil homojen olarak bir önceki bölümde örnekler üzerinde incelenen ışıklama teknolojileri sayesinde uygulanabilir gözükmektedir. Bölünmez bir bütün oluşturan dekor ve kostüm ancak bu şekilde bir sahnesel imge oluşturur.

Tarihsel avangartların tiyatrallik kavrayışı, çok basitçe, tiyatronun kendi malzemesinin salt metin ve oyuncu üzerinden tanımlanıyor oluşuna bir itirazdır. Tiyatroya özgü görsel, işitsel, duyumsal vb. tüm diğer etmenlerin tiyatrallik nosyonunu en az oyuncu ve metin kadar sağlayabilirliğine; dahası tüm bu diğer etmenlerin özellikle dramatik metinden daha tiyatral olduğuna dikkat çekilir. Hareket, sahnesel düzenleme ve ses, en az metin ve oyuncu kadar tiyatroya aittir. Ancak Antik Yunan'dan itibaren tiyatroya logosun hâkim oluşuyla geri plana itilmiştir (Akım, 2017: 67). XIX. yüzyıla değin Avrupa tiyatrosunda ağırlıklı bir biçimleme ilkesi olarak belirlenen klasik dram anlayışı, bu yüzyıldan itibaren köklü değişimlere uğramıştır. XX. yüzyılda ise modernite ile post modernite arasındaki geçişlerle belirlenen avangart hareketlerin itici gücüyle sahneleme, temsil, metin ve diyalog benzeri anlayışlar bağlamında çözülen, kırılan dram anlayışında meydana gelen değişimler doğrultusunda tiyatronun boyut değiştirmesiyle sonuçlanmıştır (Aksoy, 2018: 135). Herr Lehmann'a göre XX. yüzyılın başında yoğunluk kazanan 'Avangart Tiyatro' hareketi dramatik tiyatronun birçok özelliğinden vazgeçmiş,

ancak sonuçta tiyatro araçlarını metnin hizmetinde kullanmaya devam etmiştir. Oysa post-dramatik tiyatro bu yaklaşımı tümüyle alt üst etmiştir. Medya ve diğer sanatların iç içe girmesi, büyük meta anlatılara ve kuramlara karşı duyulan şüphe ve tiyatral araçların kendi aralarındaki anlamlı ilişkinin sorgulanmasına neden olmuştur (Kalkan Kocabay, 2012: 7). Christopher Innes, Avangart Tiyatro'nun öğelerinden söz ederken *"tiyatral dilin yeni formu"* ifadesini kullanır ve sözünü ettiği bu yeni dilin her türlü yazılı metninden bağımsız düşünülmesi gerektiğini söyler (Akım, 2017: 130). Anlatılan hikâyenin bütünlüğü ve hatta anlamı önemsizdir. Nasıl eyleme ve görselliğe dönüşeceği odağa alınmalıdır. Hikâye ve anlamın ikinci plana geçmesinin bir sonucu olarak, postmodern sanatın en belirgin özelliklerinden biri olan eskiye ait olan parçaların, yeni bir görünümle sergilenmesi fikri, böylece tiyatro metinlerinin de önemli bir özelliği haline gelmiştir (Zeren, 2019: 88).

Postmodern sanatın temel özelliklerinden çoğulculuk ve multidisipliner yaklaşım; böylece günümüz sanatında kendisini gösteren karmaşık bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Postmodern sanat, eklektik/bireşimci oluşumların eserlerde vücut bulduğu bir dönemdir ve bu oluşumlar ilkin yapıştırma, tutturma, alıntılama ve eğreltileme gibi görünse de belli bir zaman sonra yapının/eserin karakteristik özelliklerini taşıyan bir oluşum içerisine girmeye başlamıştır. Multidisipliner yaklaşım sadece materyaller veya hazır tüketim nesneleriyle de sınırlı değildir. Postmodern sanatın 'pastiş' özelliği aynı zamanda farklı sanat disiplinlerinin de bir araya getirilmesi olarak görülebilir. Postmodernist teori pastiş gibi ifadelerle modern sanatın temel avangart özelliğine karşı çıkmış ve kaynağını tarihten, parodi, pastiş gibi yollarla eklektik öğeleri alarak oluşturmuştur. Modern zamanların sanatını tanımlayan 'Avant-Garde' kavramı ise pastiş olanla tam olarak zıt bir özellik göstermektedir. Avangardın sürekli olarak yeniyi inşa eden bir kavram olduğu bilinmektedir. Daha önce hiç yapılmamış, "sunulmayanının sunulması" şeklinde ifade edilen nosyon modern zamanların estetik önermesidir. Oysaki pastiş geçmişle günümüz sanatının bağlarını kuran, eski anlayış ve fikirlerin yeniye uyarlanmasıdır. Sanatın çeşitliliği içerisinde ele alınması ve modern dönemlerin kemikleşmiş 'yeniyi üretme' çabasının artık bireysel bir kimlik taşımasından ziyade

sentezci bir anlayışa dayanan çoğulcu anlayışı öne süren katılımcı bir performansa dönüşmektedir (Şahin, 2015: 112-124).

Resim alanında XX. yüzyılın başlarında kullanılmaya başlanan bir teknik olan 'kolaj' ise, ayrışık unsurları bir bütün içerisinde yan yana getirmeye dayanmaktadır. Geniş anlamda alıntı ve metinler arası göndergeyle eş anlamda kullanılmaktadır. Kolaj kullanımı yeni bir bütün içerisinde yer verilen her türden parçaya verilen addır. Daha önce var olan yapıtlardan, nesnelerden, iletilerden belli sayıda unsuru alıp yeni bir yaratı içine sokmak olan, 1910'lu yılların başında plastik sanatlar alanında doğan ve "yapıştırma resim" olarak da bilinen kolaj yöntemi, görsel sanatlarda özellikle kübist ressam Braque ve Picasso'nun posta pulu, afiş, fotoğraf veya buluntu nesnelerle uyguladıkları bir tekniktir. Sanat dışı bir gerçekliğe ait bir nesneyi tuvalin üzerine yapıştırırken onu resmin düzenlenişinin bir hareket noktası yapmaya dayanır. Böylece sanatçı, resminin değişik bölümlerini, resmedilmeyen bu nesneye göre düzenler. Resim dışı unsurları bir araya toplayıp montajlamaya dayandığına göre, kolaj yöntemi de bir tür alıntı işlemi gerçekleştirmektedir (Aktulum, 2011: 450-451).

XX. yüzyıla kadarki süreçte, resim sanatı yüzeyde doğa yanılsamasını sorgularken, çağın soyut biçimlerle yüzey resmi oluşmakta ve ardı sıra teknolojik malzemeler, hazır nesnelerle resim yüzeyindeki ifadesini bulmaya çalışmaktadır. Sanatçı yüzeyden de gerçek mekâna geçerek, XX. yüzyıl sanatında arayışını sürdürmektedir. Artık yapıt çevresinde gezilebilir bir anlayış sergilenmektedir (Kavukçu, 2010: 63). Kolaj, kurgu ve yerleştirme gibi, disiplinlerarasılık ve çokdisiplinlilik kavramları da modernizmin saf sanat anlayışına karşı çıkışı ifade etmektedir. Sanatta kurgu, doğrudan kolaj tekniğiyle bağlantılıdır. Sözcük olarak 'kurma', 'çatma', 'takma' anlamına gelen montaj (kurgu), sanayi devrimiyle birlikte modern dünyanın önemli kavramlarından biri haline gelmiştir. Kırgu, önceden üretilen parçaların belli bir bütün için bir araya getirilmesi işidir. Modernist kurgu, sanatçıyı ön plana çıkarmıştır. Postmodern dönemde ise olup biten öznelerarası ilişkinin ortaya serilmesi önem kazanmıştır (Yılmaz, 2013: 214-217).

Modern resim etmenlerinin dramatik anlatı içerisinde tablo tablo yerleştirilerek sahneye taşınması, bu kolaj mantığını hatırlatmaktadır. Gerçek hayatın birer tasviri gibi tasarlanan sahne mekânları, kostümleri ve aksesuarları içerisinde gösterge olarak yer alan modern resim kaynaklı tasarım elementlerinin, görsel bütünlüğe aykırı durarak seyirciye sembolik bir yan anlam ifade etme riski bulunmaktadır. Dijital anlamda sahne üzerindeki dramatik anlatıya uygun bütünlüklü ve hareketli dinamik kolajların kullanımına örnek olarak ise Giuseppe Ragazzini tasarımları gösterilebilir. Sanatçının, farklı dönemlerden, akımlardan veya sanatçılardan resim örneklerini kullanarak yarattığı animasyon ve illüstrasyonlarla oluşturduğu sahne tasarımı çalışmaları, hem referanslarını belli eden yenilikçi tasarım yaklaşımlarını ortaya koymakta hem de oyun-seyir mekânı bütünlüğünü görsel olarak sağlamaktadır. 2018'de yayınladığı ve resim metamorfozları yaratmayı sağlayan **Mixerpiece** adındaki dijital kolaj uygulaması da bu tasarım yaklaşımına dair prototip özelliği taşımaktadır. 2014 yılında ise Spoleto Festivali'nde New York Filarmoni Orkestrası için sahne tasarımını gerçekleştirdiği **La Dolce Vita** gösterisi bu yönteme bir örnek teşkil etmektedir (Şekil 58).



Şekil 58- New York Filarmoni Orkestrası – La Dolce Vita (2014)

İmge kavramı hala gelişmekte olmasına rağmen, tiyatro profesyonellerinin dikkatini görüntü ve hareketin akışkanlığı üzerinde odaklayarak, tiyatroda zaten açıkça mevcuttur. Önceleri, görüntüler modern sahne tasarımı, akıcı dildeki değişiklikler, görünür gerçekliğin yeniden tasarımı ve gerçekçi olmayan görüntülerin etkisiyle ilişkilendirilmiştir. Modern sahne tasarımcıları mutlak gerçeklerin tasvirinden kaçınmaya başlamış ve natüralizmden, klasik dramatizmden, gösterişten, katı temsilden, ayrıntılı anlatılardan ve statik nesnelerden uzaklaşmışlardır. Batı Avrupa tiyatrosunda olduğu gibi,

sanatçılar boyalı setlerden kaçınmaya başlayarak, onları hacimli nesnelerle değiştirmişlerdir. Bu doğrultuda kullanılan yükseltiler, basamaklar ve platformlar yalnızca sahne resmini ortaya çıkarmak için değil aynı zamanda oyunun anlamını ifade etmede etkin sembolik parçalar ve çeşitli yerleştirme olanakları sağlayan yardımcı unsurlar olarak da kullanılmaya başlamıştır. Oyuncuların uzamsal hareketleri üzerinden belirlenen üç boyutlu performans zemini, bu şekilde sadece sahne zeminiyle bağlantılı değil, tüm sahne boşluğuyla etkileşimli bir görselliğe doğru evrilmiştir. Bir noktadan şekil alan geometrik perspektif, yerini havanın belirlediği bir perspektife bırakmıştır. Renk lekelerini artık üç boyutlu bir biçimsel objektif mekân içine yerleştirme olanağı ortadan kalkmış ve bu biçimsel objektif mekânın yerini, serbest, hacimsel 'hava mekânı' almıştır (Tunalı, 2008: 75). Modern sanatçı kendi görsel diliyle bir dünya yaratmaktadır. Bu dünyanın şekilsel dili sanatçının güçlü bir biçimlendirmesiyle oluşturulan estetik nesnenin dilidir. Doğa egemenliğinin sona erdirilmesi, gerçekliğin kendi kavramlarının ileri sürülmesi ve yapıttaki dilin anlaşılması için bakmaktan ziyade biçimin içindeki özün kavranmasına yönelik bu süreç ile kübist resimler, görme algısını değiştirmiş ve objeden ziyade objenin çağrışımı veyahut anlamına göndermede bulunmuşlardır (Gece, 2020: 77). Sezgisel olarak yakalanan duygu ve ruh hali, verilen alanın taşıması gereken nitelikleri geliştirmek için eleştirel olarak değerlendirilmektedir. Bu çağrışım zorunludur çünkü duygusal nitelikler bu alanın unutulmaz izlenimlerini oluşturur. İzleyiciler mekânı anımsarken, gördüklerine biçim ve renk açısından tepki vermeden önce, mekânda nasıl hissettiklerini hatırlar. Bu, görsel öneri, çağrışım ve sembolist estetik yoluyla duygusal çekicilik için tasarlanmış doğal ortamlar oluşturan Craig ve Appia'nın çalışmalarını şekilendirmiş ve daha çok güçlü bir ruh hali ve atmosfer duygusu haline gelmiştir. Bu noktada amaç, somut mekânı tasarlamaktan ziyade, deneyimsel bileşenleri görsel yapı içinde tanımlamaktır.

Görsel dramaturgi, tümüyle görüntü üstüne yoğunlaşan dramaturgi anlamına gelmemektedir. Görsel dramaturgi, metne hizmet etmek yerine kendi mantığını geliştiren bir yaklaşımı ifade eder. Böylece bir çeşit senografik tiyatro (görselliği ön planda tutan tiyatro) oluşur. Tiyatro bu alanda diğer sanat dallarının geçirdiği evrimi yakalamıştır. Öyküsüz ya da 'tiyatral' tiyatro denilen soyut çalışmalarda biçimci yapılar kimi zaman

çok ağırlıkta olduğu için somut tiyatrodan söz etmek yerinde bir yaklaşım olacaktır. Tiyatro uzam, zaman, bedensellik, renk, ses ve hareketi sahnede somut bir biçimde değerlendirmeyi keşfederken, aslında somut şiir ve metin düzlemindeki bazı gelişmeleri izlemiştir. Böylece görselliği ön planda tutan bir tiyatroda görsel dramaturgi doruğuna ulaşmıştır. Bu çalışmalarda göstergeler yalnızca kendilerini iletir, daha doğrusu: varlığını hissettirir. İzleyicinin algısı belli bir seçki yapmaya zorlanır. Böylece somut duyusal açıdan yoğunlaştırılmış olan algı, merkezli bir dramaturjik yapının yerine geçer. Postdramatik tiyatro özelliklerine uyarak, tamamlanmamış ve tamamlanamayanı vurgulamış, mimesis ve kurgunun ilkelerini aşarak oluşan bir 'algı fenomenolojisi' oluşturmaktadır (Kalkan Kocabay, 2012: 11-12). Aynı zamanda seyircileri etkin kılarak onların sahneleme sürecine katılımlarını sağlayan organik bir uzam anlayışı benimsenmektedir. Özel ışıklandırmalarla, üç boyutlu yapısıyla, jestlerle, oyuncuların törenselliğini çağrıştıran yüksek motivasyonlarıyla sahnede bir tabloyu andırır düzenleme yapma yoluna giden post dramatik tiyatroda; beden, mimik, tavır, ses ve eylem bütünlüğünü zamansal bağlamından koparma ve soyutlayarak bir tablonun unsurlarıymış gibi birleştirme eğilimi görünmektedir (Aksoy, 2018: 141).



Şekil 59- Giuseppe Verdi – La Traviata (1992), Sahne Tasarımı: Josef Svoboda

Resim kompozisyonlarının sahne üzerinde gerçekleştirilen fiziksel performansla iç içe geçmesine izin veren ve görselliği ön plana çıkaran örnekler arasında Josef Svoboda'nın (1920 – 2002) sahne tasarımını gerçekleştirdiği 1992 yapımı Giuseppe Verdi'nin **La Traviata** operası gösterilebilir. Bu yapımın sahne tasarımında Svoboda, iki boyutlu resimsel unsurlardan oluşan bir kolajla sahne zeminini kaplamıştır. Bu resimsel sahne zemininin seyirci tarafından görülebilmesi için de oyun alanına doğru yaklaşık 45

derece açıyla eğilmiş parçalı bir ayna duvarı eklemiştir. Bu optik tercih ile seyirciye çift katmanlı bir seyir boyutu sunan tasarımcı, aynı anda hem oyun alanında üç boyutlu olarak oyuncuların izlenmesini hem de oyun alanı üstündeki devasa ayna duvarından oyuncu hareketleriyle bütünleşen resimli sahne zeminin psikolojik anlamda ikincil bir katman yaratmasını sağlamıştır (Şekil 59). Sergilediği enstalasyonlarla Avrupa'da büyük bir ün kazanan Josef Svoboda, tasarımlarında projeksiyonlar ile canlı performansı bir arada kullanmıştır. Svoboda'nın sahnelemeye teknolojik gelişmelerin yansıması konusunda iki önemli katkısı olmuştur. Dekoru hareketli hale getirmiş ve oyuncuların iç dünyalarıyla sahnede görünenler arasında ilişki kurmaya çalışmıştır. Bunun adına da 'psiko-plastik mekân' demiştir. Onun sahne tasarımlarındaki film projeksiyonları, aslında başka tiyatral araçlarla aydınlatılmadığı sürece görünmez olacak olan, ana karakterin iç gerçekliklerinin veya hemen göze çarpmayan insani dramlarının manzarasını resmetmiştir.

Metinlerdeki anlam ve duyguları, sahne üzerinde yarattığı farklı bir gerçeklikle ortaya çıkarmaya çalışan Svoboda, 'psiko-plastik mekân' yaratısını gerçekleştirmek için kullandığı, adına da **Laterna Magica** dediği teknolojiyi, aynı zamanda kurduğu tiyatronun da ismi yapmıştır. Svoboda tiyatrosunda oyuncular hep, kayıtlı olan görüntülerle nasıl etkileşime geçebileceklerini düşünmüşlerdir. Oyuncular arasındaki görsel diyaloğun ortaya çıkmasına önem veren yönetmen, görsel ve işitsel olanın arasındaki ilişkiyi geliştirmeye çalışmıştır. Svoboda, mümkün olduğu kadar seyircilerin serbest çağrışımlarından faydalanmaya çalışmıştır. Seyircilerin oyunu izlerken oluşan hislerini, dış dünyada gördükleriyle birleştirerek kendi akıllarında yaratmalarını sağlayacak tasarımlar yapmıştır (Şeyben, 2016: 38). Bu şekilde resimsel bir kompozisyonu, dramatik anlatıyla yansıma yüzeyinde birleştirilerek, seyirci gözünde ve zihninde serbest çağrışımlara yol açma yaklaşımı, kavramsal sanatçı Anish Kapoor'un Hollanda Ulusal Operası yapımı **Parsifal** (2016) sahne tasarımında da görülmektedir. Bu opera yapımında ise Svoboda'nın sahne üzerindeki aksiyonu farklı bir açıdan yansıtma aracı olarak kullandığı ve seyirci bakış açısına doğru eğimli olarak yerleştirilmiş dikey ayna yüzeyi, bu sefer amorf dokuda ve yuvarlak formda kullanılmıştır. Sahnede, etrafında başka hiçbir görsel tasarım unsuru bulunmadan yerleştirilmiş bu devasa ayna, su yüzeyi gibi dalgalı formuyla üzerine yansıyan oyuncu bedenlerinin görüntülerini akışkan bir

görselliğe çevirerek adeta ‘tondo’ biçiminde hareketli soyut bir tablo haline gelmektedir. Böylece değişim içindeki oyuncu duruşları, hareketleri ve koreografileri, ışıklamayla beraber her sahnede ayna yüzeyinde yeni bir organik soyut tablo oluşturmaktadır.



Şekil 60- Hollanda Ulusal Operası – Parsifal (2016)

Tiyatro seyircisine bu şekilde farklı görüş açıları sağlayan bir diğer sahne tasarımı örneği ise 2013 yılında Zagreb Gençlik Tiyatrosu tarafından sahnelenmiş **Europa** oyunundadır. Macerata Opera Festivali’nde yönetmen Henning Brockhaus tarafından sahneye konan yapımda, fiziksel olarak küp şeklinde tasarlanmış, tavanı ve iki duvarı boşluk olarak seyir alanına açık beyaz bir oda sahne olarak kullanılmıştır (Şekil 61). Bu odanın tepesinde ise seyircilerin görebileceği şekilde mevcut sahneyi tam karşıdan gösteren büyük bir dijital ekran mevcuttur. Oyuncular performans sırasında bir yandan tiyatro oyununu oynarken, diğer yandan sistematik olarak bazen boyalarla, bazen de kartonlarla beyaz odayı yavaş yavaş maviye çevirmektedir. Oyun sonuna kadar katmanlı olarak devam eden bu beyaz duvarları renklendirme işlemi, maviye dönen kısımlarla birlikte dijital ekranda bir yapbozun tamamlaması gibi klasik bir resim kompozisyonunu ortaya çıkarmaktadır. Oyun sonunda seyirci fiziksel olarak beyaz odayı tamamen mavi dönmüş görmekte ancak dijital ekranda sembolik bir klasik tablonun ortaya çıkışını izlemektedir.



Şekil 61- Zagreb Gençlik Tiyatrosu - Europa (2013)

Resimsel alıntı tanımlamaları ve açıklamaları üzerinden sahne tasarımında modern resim kullanımları ve yorumlamalarına bakacak olursak bu türden tasarım yaklaşımlarının post-modern bir etkide olduğunu görmekteyiz. Özellikle farklı sanat disiplinleri arasındaki bu serbest geçişler üzerinde, resim kompozisyonunun açık bir alıntı olarak sahneye taşınması bir pastiş uygulaması olarak da kategorilenebilir. Modern resim eserlerinde yeniyi ortaya koyma ve öncü olma eğilimlerinin yanı sıra sanatçıların dışavurumcu etkilerle özgün kompozisyonlar ve üsluplar yaratmaları, sanat-eser bütünleşmesini açığa çıkarmaktadır. Post-modern yaklaşımdan farklı olarak modern sanat eserleri, sanatçısının kimliğiyle özdeşleşmiş bir yapıda var olmaktadır. Böylece, resmi yapılan modelin hafızada hayal gücü ve idrak yardımıyla bütünlüğü içinde kuşatılan sureti, kendiliğinden ressamın kendi varlığını zemin almış olur. Bu durum, aynı zamanda, sanatta üslup olarak anılan olgunun da kökenini oluşturur ve bir resmin *"Bu bir Picasso!"* örneğinde olduğu gibi, dilsel ifadede mecâz-ı mürsel (ad aktarması) olarak bilinen doğrudan ressamının adı ile anılmasını sağlar. Bunun sonucunda da resimsel eylem, hafızadaki sabit değişmezliğinde kuşatılan modelin suretini, ressamın kimlik ve aidiyetiyle âdeta mühürler. Böylece de görünen temsile dayalı "yapmak" eyleminin, ressamın kendisinden meydana getirdiği mimetik anlamda "olmak" esasını taşıdığını gösterir (Haşlakoğlu, 2015: 117). Bu açıdan bakacak olursak sahne üzerinde bir tasarım parçası veya tasarım fikri kaynağı olarak gösterilen modern resim eseri, sanatçısının varlığıyla beraber oyun gerçekliğine taşınmaktadır. Post-modernite üzerinden plastik sanatlardaki görsel etkileşim ve alıntılama eğilimlerinden sonra, sahne sanatlarında

imgelerin ve göstergelerin dramatik anlatı içerisindeki ağırlığına ise post-dramatik tiyatro üzerinden yaklaşabiliriz.

Post-dramatik sahnelemelerdeki görsel etkinin baskınlığı 'İmge Tiyatrosu' kavramını da ortaya çıkarmıştır. Bu tür, sahne tasarımcısı ve yönetmen Robert Wilson'un imgelere dayanan, sahne plastiği ve ışık anlayışıyla gelişen bir oyun düzenidir. Bu tiyatro eğiliminde, geleneksel dramaturgi ve sahne tekniklerinin dışına çıkılarak imge dizilerinin oluşturulmasına, oyun kişileri, yer ve zaman gibi dramatik öğelerin biçimsel parçalanmasına çalışılır. Sahne üzerindeki estetik hareketli resimlerde geliştirilen bu sahneleme anlayışına 'Resim Tiyatrosu' da denilmektedir. Yapmış olduğu imge tiyatrosuyla büyük bir ilgi ve tanınırlığa ulaşan Wilson'un yapımlarında ilk etapta göze çarpan özelliklerin başında yavaşlık, tekrarlar, tablolar ve teknoloji kullanımı gelmektedir (Şekil 62). Oyunlarında, sahnelerin genelinde bir resim çerçevesinde oluşmakta olan görseller görülür. Yapmış olduğu sahne tasarımlarıyla gerçek dünya görüntüsünü kırarak farklı bir boyut ve uzamda görseller oluşturan Wilson, üç boyutlu sahne görüntüsünü iki boyuta düşürerek pitoreks sahne tasarımını daha da belirgin bir hale getirmiştir. Yönettiği oyunların yapım aşamasında oluşturduğu, soyut dışavurumcu tabloları andıran görsel reji çizimleri (storyboard olarak düşünülebilir) de, bu sahne görüntülerinin iki boyutlu hale getirme yönelimini desteklemektedir. Bu şekilde modern resmin perspektifsiz yapısına yaklaşan bir görsel dramaturgi ortaya çıkmaktadır (Karaçam, 2021: 214). Robert Wilson'un özellikle ilk dönem çalışmalarının büyük bir bölümünü metinsiz tiyatro eserleri oluştururken bu çalışmalarda özden çok biçim ağır basmakta ve genellikle bir obje veya bir resimden yola çıkarak tek tek sahneleri işleyerek bir sahne tasarımı oluşmaktadır (Şartekin, 2015: 58).



Şekil 62- Robert Wilson – The Magic Flute (1993)

Düşe özgü kolaj, montaj ve fragmandan oluşan yapılar, postdramatik tiyatroya özgü temel özelliklerdendir. Düşün temelinde görüntü, hareket ve söz arasında hiyerarşiye sahip olmayan bir düzen vardır. Hiyerarşik olmayan bir yapı için örnek oluşturan düş tabloları sürrealizmin bir mirasıdır. Düşler belli bir mantık çerçevesine sığmaz ve birbirinden kopuk tablolar oluşturur. Geleneksel tiyatroda sahnede aynı anda yer alan birçok göstergelerden bazıları vurgulanırken, post-dramatik tiyatroda tüm öğeler aynı önemde ve ağırlıkta sahnede yer alır. Yönetmenler tarafından bilinçle hedeflenen bu yaklaşım, izleyicileri aşırı yoran bir gösterge yığmacasına yol açabilmektedir. Bu tür bir tiyatroda parçalı algı, zorunlu bir uygulamaya dönüşür. Ancak bir anda izleyiciler tarafından algılanabilen öğeler arasında bir bağlantının bulunup bulunmadığı da her zaman açık değildir. Bu bağlamda post-dramatik tiyatroda kavranabilen organik bir bütünün yerini algının fragmantasyona uğraması söz konusudur (Kalkan Kocabay, 2012: 8-9). Resimsel imge ile izleyici belleği arasındaki çatışmayı kaldırmak için izlenecek yöntem, nesnelerin birebir taklidini reddetmek ve nesnenin formu kadar uzamdaki konumunun da yansıtılması problemine odaklanılmalıdır. Nesnenin formunun ve uzamdaki konumunun yansıtılması, belirli ölçüde geometrik çizime benzeyen bir sunma işlemiyle gerçekleştirilir. Bu yöntemle sanatçı, tek ve belirli bakış açısından gördüğü biçimiyle nesneyi veya figürleri betimleme zorunluluğundan kurtulur ve üç boyutluluğu algılatmak için, tam bir algılamanın gerektiği bakış açılarını sahneye taşımayı tercih eder (Öndin, 2009: 32).

Görsel sanatlardan fotoğraf ve sinema, tek bir bakış açısını sabitleyerek veya dondurarak, resimsel bir etki yaratma pratikleri açısında daha incelikli kompozisyon kurulumlarına yönelebilmektedir. Film kadrajı veya fotoğraf karesini bir klasik tabloya dönüştürme açısından; tek ve sınırlı bir vizör bakışı, referans alınan resim kompozisyonunu taklit edebilmesi veya bir tablonun alıntılanabilmesi için seyirci bakışının kolay manipüle edilmesine hazır ortam sağlamaktadır. Bu nedenle fotoğraf sanatçıları ve sinema yönetmenleri zaman zaman estetik kadrajlar elde etme adına resim kompozisyonlarına başvurmaktadır. Bu uygulamalarda da gerçekçi ve figüratif klasik resimler daha çok tercih edildiği için, 'tableau vivant' tekniği bu ifade biçimlerinde de kendini göstermektedir. Fotoğraf çalışmalarında dijital manipülasyon tekniklerini de kullanarak resimsel kompozisyon alıntıları yapan sanatçılara Laetita Molenaar, Ian Howorth ve Eugenio Recuenco örnek gösterilebilir.

Sinemada ise Luis Buñuel, Pier Paolo Pasolini, Eric Rohmer, Jean-Luc Godard ve Federico Fellini gibi önemli yönetmenler filmlerinde Rönesans ve Barok tablolarından kalabalık duruşları, pozları ve kompozisyonları 'canlı tablolar' stiliyle kadrajlarına almışlardır. Fotoğraf ve film karelerinin görsel tasarımı için en çok referans alınan, modern resim dönemi sanatçılarından biri ise Amerikan gerçekçiliği tarzından gelen Edward Hopper (1882-1967)'dır. Hopper'ın resimlerinde, kent ve kasaba mekânlarından izlenimlerle oluşturduğu sakin manzaralar, sinematografik ve fotoğrafik kompozisyonlar yaratmış ve pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Özellikle tüm sahne kadrajlarının Hopper'ın resimlerinden yola çıkılarak oluşturulduğu **Shirley/Vision of Reality** (2013) ve **Two or Three Things I Know About Edward Hopper** (2020) isminde iki adet film çekilmiştir. Bir filmde yer alan kadrajların tamamıyla bir tabloyu taklit etmek şeklinde ele alınmasından ziyade özgün bir kompozisyon yaratarak, hareketsiz bir vizör bakışının hareketli bir resmi çerçevelemesi ve üslup bakımından farklı dönemlerden resimleri anımsatma yöntemi ise yönetmen Roy Andersson'un filmlerinde kullanılan bir görsel tercih olarak karşımıza çıkmaktadır. Andersson'un **Living Paintings Trilogy** olarak tanımladığı **Songs from the Second Floor** (2000), **You, The Living** (2007), **A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existance** (2014) kısa filmleri ve **About Endlessness** (2019) (Şekil 63) adlı filminde adeta sabit bir bakış açısı üzerinde sinematografik olarak

resimsel görüntüler ortaya çıkarılmıştır. Bu görselliklerde de renk tonları, makyaj, kostüm ve mekân mimarisi tercihleri Otto Dix, George Grosz, Edward Hopper ve Marc Chagall resimlerinde gördüğümüz duruşlar, tonlar ve ışıkları anımsatmaktadır. Andersson filmlerinde oluşturulan karmaşık imaj, bir tür minimalizmle karakterize edilmiş ve dramaturjiden mekân boşluğuna kadar her şey kasıtlı olarak yerleşim planı olarak hesaplı ve kesin hale getirilmiştir. Görsel olarak çekim planları geniş bir kompozisyonda ve aşırı alan derinliğinde özenle çerçevelenmiştir. Bu, tüm nesneleri ve insanları her zaman odakta tutmuş ve genellikle 'trompe l'oeil' arka planlarının kullanılmasını gerektirmiştir. Çünkü karakterlerin hareketleri neredeyse durağanlığa indirgenmekte ve kamera da nadiren hareket etmektedir. Bu "karmaşık imaj" planları aslında izleyicileri sanatın ve yaşamın koşulları hakkında bilinçli olarak düşündüren bir tablo estetiği ile kayda alınmıştır. Böylece geniş bir alanda ve uzun zamansal birimlerde, tiyatral resimciliği anımsatan, resimden miras kalan neredeyse hareketsizliğin katma değeri sahneler oluşturulmuştur (Chinita, 2018: 2).



Şekil 63- Roy Andersson - About Endlessness (2019)

Tek bakış açılı, kontrolü sanatçının elinde olan ve sabit bir görüntü çerçevesi içerisinde resimsel alıntılarla tablo özelliklerinde bir kompozisyon kurulumu tiyatro, opera veya dans sahnesi için pek mümkün değildir. Bundan dolayı oditoryum alanındaki seyircinin farklı yerleşim yeri ve bakış açılarını hesaba kattığımızda sinema ve fotoğraf karesinde kullanılan canlı tablo yöntemlerinin, devinimsel sahne boşluğu içerisinde etkisini yitireceği aşikardır. Benzer kullanımlarda, özellikle 'tableau vivant' tekniğiyle hareketsiz figüratif kompozisyon canlandırmaları, klasik resim kadrajlarını fiziksel olarak yansıtsa da modern resmin dışavurumcu, soyut ve gerçeküstü görselliklerinde yetersiz

kalacaktır. Bu nedenle tüm sahne boşluğuna, oyuncu hareket alanına ve sahne tasarımının somut parçalarına yayılacak şekilde açık kompozisyon biçiminde, dinamik ve soyutlamacı tarzda resimsel bir görsellik oluşturma yönelimi, modern resim – sahne resmi uyumunu güçlendirecektir. Bu anlamda plastik sanatlar üzerine projelerindeki ve sahne çalışmalarındaki üsluplarını aynı potada eritebilmiş multidisipliner sanatçılar, resimsel öğeleri performatif alan yüzeylerine homojen bir şekilde ekleyerek görsel bütünlüklü bir tasarım ortaya çıkarmaktadır. Bu sanatçılara örnek olarak, önceki bölümde sahne çalışmalarındaki resimsel yorumlamalarıyla ele alınan yönetmen William Kentridge gösterilebilir. Bir diğer örnek olarak ise tiyatro yönetmeni, sahne tasarımcısı ve ressam kimlikleriyle tanınan Alman sanatçı Achim Freyer ele alınabilir. Resimlerinde soyut dışavurumcu bir görsel dili benimsemiş olan Freyer, tablolarında görülen çizgisel değerleri, fırça darbeleri ve figüratif betimlemelerini sahne yapımlarındaki dekor, kostüm ve aksesuar parçalarına da taşımaktadır. Bu şekilde sanatçı, görsel ifade biçimlerini iki boyutlu veya üç boyutlu olarak fark etmeksizin, bütüncül bir yaklaşımla devam ettirmektedir. Yönetmenliğini yaptığı **Eugene Onegin** (2008), **Ring Cycle** (2010), **Mr. Rabbit and The Dragon King** (2011) (Şekil 64), **Don Giovanni** (2015) sahne yapımlarında kullanılan resimsel görsellik bu bütüncül yaklaşımı ortaya çıkarmaktadır.



Şekil 64- The National Changguk Company - Mr. Rabbit and The Dragon King (2011)

SONUÇ

Resim sanatı ve sahne tasarımı ilişkisinin tarihsel süreci üzerinde durulan bu araştırmada, modern resim akımları dâhilinde üretilen eserlerden dışavurumcu ve soyut kompozisyonların dramatik oyun alanı ile bütünleşmesi, bölümler dâhilinde ele alınan sahneleme tasarımı örnekleri üzerinden incelenmiştir. Modern sanat öncesi hem resim çerçevesi hem de sahne çerçevesi içerisinde tasvir edilen görsellik, gerçek dünya kurallarına, görselliğine bağlı kalmış ve kompozisyon kurma, hikâye oluşturma anlamında bu iki sanat dalının kesişen yönleri ortaya çıkmıştır. Bu anlamda tasvir ve temsil yöntemleri açısından paralellik kurmuş iki sanat dalının gelişim sürecinin, XX. yüzyılda da etkileşimli olarak devam ettiği görülmüştür. Modern resim sanatı içerisinde anılan akımları şekillendiren sanatçıların pek çoğunun disiplinler arası çalışmaları da bu etkileşimleri güçlendirmiştir. Bu dönemde modern ressamların bizzat üretimini gerçekleştirdiği dekor ve kostüm tasarımlarında birebir resim alıntılarına rastlanmasa da avangart üslupların resimsel etkisi ve sahne atmosferinin oyuncu hareketleri ve bedeniyle bütünleştiği örnekler, yenilikçi tarzlarıyla ön plana çıkmaktadır. Araştırmanın ana odağı olan XXI. yüzyıla dair sahne yapımlarına bakıldığı zaman ise, modern resimlere dair görsel alıntılar dikkat çekmektedir. İkinci bölümde ise, yöntem çeşitlemelerine göre sıralanmış örnek yapımlarının değerlendirilmesinde dekor, kostüm, aksesuar ve ışıklama etmenlerinin sahne tasarımı-resim sanatı etkileşimine göre simgesel, mekânsal ve biçemsel kullanım şekilleri saptanmıştır. Sahne tasarımlarında resim unsurları, tek tek ya da bir arada yorumlanabilmektedir. Sahne eserinin görsel kimliği ve dramatik atmosferi için seçilen resim kompozisyonu kimi zaman biçimsel deformasyonlara uğratılmadan seyircinin tanıyabileceği şekilde kullanılmış kimi zaman birkaç eserin veya sanatçının üslubundan yararlanılarak resimsel bir dünya yaratılmıştır.

Tiyatro eserinde bir yorumlama biçimi olarak referans alınan resim unsurları, sahnenin reji planlaması ve hacimsel yapısı düşünülerek uygulanmaktadır. Yüzey, renk, form ve derinlik unsurlarını, sahne üzerinde resim sanatı temelleriyle düşünmek ve sahneyi bu gözle tasarlamak için alıntılanan tabloları ve kompozisyonları, sahne tasarımını oluşturan kostüm, dekor, aksesuar ve ışık uygulamalarının parçalı yapısında bütünlüklü bir görünüm (senografik) oluşturmak üzere katmanlı bir şekilde

kullanılabilmek gerekmektedir. Üretim aşamasından temsil aşamasına geçildiğinde ise seyircinin, sahne tasarımının temelini ve görsel kimliğini oluşturan resim referansını algılayabilmesi, alıntılanan eserin veya resim üslubunun özgünlüğü ve tanınırlığına bağlıdır. Bu doğrultuda performe edilen tiyatro eserinin sahne üzerindeki görsel kimliği, iletileri, dokuları ve renklerinin, alıntılanan resim kompozisyonu veya üslubu ile homojen bir şekilde içerik bağlamında uyum sağlaması dramatik anlatıya zenginlik katacaktır.

Resim kompozisyonlarının sahne üzerindeki fiziksel performans ve sözel, işitsel anlatıyla etkileşim içerisinde olmasına dair seçilen sahne tasarımı örnekleri sonucunda, görsel anlatıyı ve atmosferi oluşturmak için, çeşitli modern resim eserlerinin kaynak materyal olarak seçilmesi postmodern bir yönelim olarak karşımıza çıkmaktadır. Postmodernist sanat, dilsel göstergelere ihtiyaç duyan ve bunu sanat yapıtını bir metin gibi okumaya vardıran yapısı ve işlerliğini, dilin oyunlu doğası ve sınırsız sayıdaki göstergeleri içinde doğrulama veya yanlışlama türünden her türlü belirlenimden uzak durmaya çalışma gayreti içinde göstermektedir. Sanat yapıtının içindekini okumanın dışında bir şey olmadığını belirten ama aynı zamanda okumaya istekli, farklı yollar deneyen sunumunda, postmodern sanat kendini fazlasıyla duyurmaktadır (Gece, 2020: 164). Oysa bir resmi, biçime egemen olan konudan kurtarmaya çalışan Modernizm ise, yapıtı "edebi"likten yoksun bırakmayı amaçlamıştır. Modernitenin bir buluşu olmasına karşın kolaj tekniği ise, postmodern bir bağlamda yeni bir anlamla donatılarak kullanılmıştır. Modern yapıtlarda kolaj kullanımı yapıtın bütünlüğü ilkesini sarsar görünmesine karşın modern kolaj tekniğinde, ayrışık unsurları benzeşik bir yapıya oturtma çabası kendini açıkça belli etmektedir. Yapısalcı eğilimi benimseyen sözbilimciler olarak bilinen **Groupe U** üyeleri kolajın tanımını yaparken yapıtı aynı katman içinde benzeştirme isteğini öne çıkarırlar: *"Kolaj tekniği yapıtlardan kimi unsurları, nesneleri, var olan iletileri almaya ve onları özgün bir bütünlük oluşturacak biçimde yeni bir yaratıya yerleştirme işlemine dayanır"* (Aktulum, 2016: 117). Biçim ve içerik arasındaki ayrıma bakarsak, biçim olarak tanımlanan şeyin içerik ya da içeriğin biçim şeklinde tanımlanmasından ötürü büyük bir tutarsızlık ve sonsuz geriye gidiş sergilenmektedir. Bu nedenle modern resim özelinde bu yaklaşımı ele alırsak, içerik kavramından tamamen vazgeçmek ve yapıtın tamamen biçimden meydana geldiğini

söylemek, bir eserin tasarıma yönelik yorumlanması için daha tutarlı bir zemin sağlayacaktır.

Sahne tasarımcısının ilham aldığı bir resim kompozisyonu başlı başına kendi içinde bir anlatı içerirken, bu eserin tiyatro eserine uygun olarak yeniden yorumlanması, referans alınan görsel etmenlerin orijinal eserdeki bağlamından koparılarak özgün bir tasarım unsuruna dönüştürülmesi bir yöntem olarak sunulabilir. Buna örnek olarak araştırmanın ikinci bölümünde ele alınan William Kentridge'in **Lulu** ve **The Head and The Load** yapımlarındaki tasarım yaklaşımı veya Bunnie Christie'nin **Emil and The Detectives** oyunundaki mekân tasarımları incelenebilir. Sanat tarihinde veya popüler kültürde ön plana çıkan bir eser veya sanatçının en tanınmış eserinin çok değişikliğe uğramadan sahnede görsel etmene dönüştürülmesiyle, dramatik anlatıya yeni bir katman sağlanmak istense de ortaya özgün bir tasarım yaklaşımı getirmeyecektir. Bir görselin başka bir görsel deneyim içine yerleştirilmesi veya bir performans için birden fazla görselin kolaj tekniğiyle birleştirilmesi şeklinde basite indirgenebilir. Bu yöntem eklektik, yenilikçi ve sahne tasarımcısını modern resme kendi yorumunu katabileceği teknik üzerinde de yoğunlaştırılabilir. Buradan yola çıkarak 2016 yılında gerçekleştirilen **Next Rembrandt** projesi, mevcut resim tablolarının gözlemlenerek ortaya aynı üslupta farklı bir eser tasarımı ortaya çıkarılabileceğine dair bir metot sunabilir. Resim kompozisyonlarına ve ressamlara tasarım yönünden yeni bakış açıları kazandırabilecek ipuçları veren bu projede Rembrandt'ın yüze yakın eseri dijital ortamda yüksek çözünürlükte taranarak arşivlenmiştir. Sonrasında elde edilen bu görsel veriler bir yapay zekâ algoritmasından geçirilmiştir. Bu uygulama sonucunda yapay zekânın incelediği resimlerden, sanatçının kompozisyon tercihleri, fırça darbeleri, ışık kullanımı, renk paleti gibi özellikler taklit edilerek yeni ve özgün bir Rembrandt resmi ortaya çıkarılmıştır. Bu resim Rembrandt'ın yaptığı bir eser değil ancak sanatçının tarzına alışkın izleyicinin o sanatçıya atfedebileceği bir yapay zekâ eseridir. Bu şekilde sanatçının estetik yaklaşımı dijital bir filtreden geçirilerek, biçim olarak yeni, tarz olarak kaynağını ele veren bir çıktı oluşturulmuştur. Bu proje uygulamasının nihayetinde yapay zekânın, mevcut verileri kullanarak özgünlüğü sorgulanır bir eser ortaya çıkarması onu tasarımcı yapmasa da projenin genel işleyiş çerçevesi bir tasarım yaklaşımı modeli sunmaktadır. Buna benzer

örnekler olarak daha öncesinde analog materyaller üzerinde tablolar ortaya çıkaran Robert Rauschenberg ve modern sanatçıların eserlerini referans alarak dijital kompozit işler üreten Lillian Schwartz'ın çalışmaları gösterilebilir. Sahne tasarımı özelinde ise dramatik metnin sözel anlatısından bağımsız bir görsel kaynak resim, bir tasarım elemanı olarak seçilmeden önce mevcut dramatik yoruma uygun sanatçı veya modern akıma ait olabildiğince çok eserin taranıp, incelenmesi, oluşturulacak sahne tasarımına en uygun renk, çizgi, doku, form kombinasyonlarını yakalama fırsatını doğuracaktır. Görsel tarama aşamasında odak noktasına alınan ressam veya resim üslubunun derinlemesine araştırılması da görsel olarak özgün bir tasarım yaklaşımına fırsat tanımakla beraber izleyicinin, sahne üzerinde deneyimlediği görsellikle daha çeşitli katmanlardan etkileşime geçmesini sağlayacaktır. Bu şekilde tek bir ikonik tablonun sahip olduğu çağrışımlar, yorumlar veya geçmiş eser okumalarından sıyrılarak, sanatçının veya üslubun genel hatları bir tasarım diline dönüştürülecektir. Böylece tasarım bütünlüğü içerisindeki eklektik bir resim alıntısından ziyade tüm unsurlarla etkileşime girmiş bir modern resim görsel dili oluşturulabilecektir.

Geleneksel yorum anlayışı sanat yapıtının tek bir anlamı olduğunu, yorumcunun bu saklı anlamı ortaya çıkarması gerektiğini söylerken, alımlayıcı merkezli eleştiri yöntemi yapıtın belli bir anlamı olmadığını, anlamı oluşturan asıl öğenin alımlayıcının gerçeği olduğunu ileri sürmektedir. Her alımlayıcı, sanatçının bilinçli ya da bilinçsiz olarak bıraktığı boşlukları doldururken, kendi yaşam deneyiminden yola çıkar ve kendi birikiminden yararlanarak yapıtla hesaplaşır, ona anlam verir (Ötgün, 2008: 168). Yapıt izleyici tarafından, sanatçının düşündüğü ilk biçim ve anlamından farklı alımlanıyorsa, yapıt açıktır. Bir yapıt, birçok bakış açısına göre düşünmeye ve anlam vermeye yönelikse, kişisel duyarlık denilen beğeniler ve eğilimlerin değerlerine karşılık veriyorsa, değişik yollardan yorumlanabiliyor demektir. Değişik bakış açılarından yorumlanma olanağını taşıma, yapıtın açık yapıt olduğuna işaret eder. Bir yapıttan haz almak da, yorumlama eylemi ile özgün bir bakış açısıyla onu yeniden yaşamak anlamına gelir (Öndin, 2009: 119). Modern resim eserlerinin bu şekilde açık bir anlatı oluşturduğu gözlemlenmektedir. Günümüz sanatında ise disiplinler arası ve çok-disiplinli biçimde sanat nesnesinde üst kurgular, çoklu anlamlar ortaya çıkarak, sanat ortamında farklı kültürel yapıların

oluşmasına olanak tanınmaktadır. Patrice Pavis, gösterge ve sahne üzerine yaptığı açıklamalarda, tiyatroda göstergebilim üzerine yapılan çalışmaların, sahneye ve metne yaklaşım anlamında yenilikler getirdiğini belirtmiştir. Sahne, metin ile gösterinin bir arada ele alındığı bir göstergeler bütünü olarak ele alınmaya başlanmış böylece sahneye koyma eylemi de göstergeye dönüştürme etkinliği olmuştur (Çiyan, 2007: 48). Göstergeler olarak nitelenen dram yapıtındaki somut ve soyut tüm öğeler gerçek anlamlarının dışında birer yansımadır. Sahnede kullanılan somut ve soyut her öğe artık bir göstergedir ve gerçek anlamından ziyade imgesel anlamındadır. İzleyici göstergeleri hem imgesel hem de somut karşılıkları ile anlamlandıracaktır. Bu göstergelerin etkileşimleri izleyici için, gösterimin anlamlarını biçimlendirir. Sahnenin içerdiği somut ve soyut öğeler kullanılışına göre yapıtı destekleyebilir veya yeni anlamlar türetebilir. Böylece izleyici, sahneden algıladıklarına yönelik bir tavır geliştirir (Yücel, 2020: 6-8). Bu yönde modern resim örneklerinin birer gösterge olarak sahne üzerinde yeniden yorumlamasına bakacak olursak, seyirci de alıntılanan resme dramatize ve performe edilen temsil üzerinden yeni bir bakış açısıyla bakmaktadır. Tasarım yönelimine göre alıntılanan resmin, asıl ebatlarına ve biçime kıyasla fiziksel olarak daha büyük olması, parçalanması, farklı renklendirilmesi veya çeşitli dokular üzerinde gösterilmesi de seyircinin bu esere karşı ürettiği yeni anlamları çeşitleyecektir. Dolayısıyla gerçek dünya görüntülerinin deforme edilmesi, kırılması, soyutlanması gibi tekniklerle şekillenen modern resim, sahne üzerinde yapay bir gerçeklik oluşturma unsuruna dönüşebilmektedir.

Klasik sahne tasarımı anlayışında gerçek hayattan tarihi objelerin, görüntülerin ve yapıların stilize edilmesiyle oluşturulan göstergeler, kaynağını gerçek dünyaya bağlamaktadır. Ancak yaşam gerçekliğiyle bağlarını koparmış ve kendi görsel dilini yaratmış modern resimlerin gösterge kaynaklığı yaptığı sahne tasarımları, sahne üzerindeki dünyanın yapaylığına ikinci bir katman çıkmakta ve duyguların görselleştirilmesine yönelmektedir. Sergilenen eser, bir tasarımın içinde yer aldığı anda orijinal bağlamından çıkıp, yeni bir bağlam oluşturur. İmgeyi, imge yapan onun kültürel bağlarıdır. Dijital imge de bu şekilde kültürel geçmişi, bilimsel bir teknikle bütünleştirir. Her yeni tasarımın, yeni imgeler yaratması ve kendinden öncekilerden bir şeyleri taşıması

söz konusudur. Dijital imgenin sanat ile kurduğu ilişki de hem teknolojik bir icat olarak, hem de geçmişi içinde barındıran kültürel bir yapıntı olarak kabul edilebilir (Bayraktar, 2011: 5). Sistematik bir yaklaşımla, tek bir modern resim örneğine bağlı kalmadan görsel kaynak havuzu oluşturacak biçimde, seçilecek belirli bir modern sanat akımı veya modern ressama ait birden fazla eserin yeni bir üç boyutlu tasarım görselliği oluşturacak şekilde derlenmesi ve tek bir mekânsal boşlukta buluşturulması, özgün bir tasarım yorumunun kapısını açacaktır. Bu şekilde yeni bir bağlama oturtulan modern resim görselliği, tek bir tablonun sahip olduğu, geçmişteki anlam yüklerinden sıyrılarak, sahnedeki görsellikle karşılaşan seyirciye daha saf ve nötr bir bakış açısı kazandıracaktır. Bu tasarım yöneliminde, dolaylı da olsa sahne tasarımcısının bu şekilde üslup, sanatçı veya eser kaynaklı görsellik oluşturma girişimi, üretim aşamasında her daim farklı sanat disiplinlerinden yararlanan sahne tasarımı alanının çalışma prensiplerine uygunluk göstermektedir. Bu inter-disipliner etkileşimli sahne tasarımı eğilimleri sonucunda ise 'sahne resmi' ve 'resim sahnesi' tanımları böylece modern sanat dili kesişiminde bütünleşmiş olacaktır.

Modern resimde, her yer düz bir yüzey içinde kavranmaktadır. Hiçbir derinlik algısı resmin üçüncü boyutu olarak işe karışmamaktadır. Böylece resim, bütün mekân değerlerinden uzak bir yüzey resmi olarak, sadece renk ve ışık izlenimlerinin belirlendiği şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu mekân resmini, yüzey resmi haline getirmek, izlenimcilerin başvurduğu en temel indirgemedir. Bu indirgemede, gözlemlenen üç boyutlu dünya üzerinden, yorumlanmış bir iki boyutlu bir dünya yaratılmaktadır. Böylece resimde her şey renk dalgaları halini almış ve mekânsal bir bütün olan resim, en küçük parçasına varıncaya kadar, yumuşak, sınırsız, akan, canlı bir şey haline gelmiştir (Tunalı, 2008: 45). Modern sanatçılar, resim yüzeyinde konuyu-nesneyi seçmek ve onu perspektif kurallarına göre temsil etmek yerine boş tuval yüzeyinin kendi dikdörtgen sınırlarını, renk, biçim ve denge ilişkilerini gözeterek kompozisyon oluşturmuşlardır. Böylece, resim yüzeyinde yüzyıllardır süregelmiş derinlik yanılsaması oluşturma fikri etkisini yitirmiştir. Resmin düzlemi, giderek genişleyip duvara dönüştükçe kompozisyon, konu, anlam, vb. unsurlar çerçevenin sınırlarını aşmış ve resim, mekânsal bir nitelik göstermeye başlamıştır. Tuval üzerindeki izler, ona çeşitli açılardan yaklaşan, kolunu çeşitli yönlerde

sallayarak, elini tuval yüzeyinde dolaştırarak boyayı saçan ressamın hareketlerini kaydetmeye başlamıştır. Resim, doğrudan doğruya ya da simgesel bir biçimde "temsil eden şey" olmaktan çıkmış; ressamın hareketlerini bir film karesi gibi dondurarak veren bir alan olmuştur (Şenel, 2016: 22-23). Örneğin; Thomas Hart Benton, resimlerindeki tüm kompozisyon organizasyonunun ortak bir somutlaştırılmış hareket deneyimine dayandığını savunmaktadır. Doğanın güçlerinde ve insanın bedeninde büyüyen ve hareket eden cisimlerde, dinamizm ve karşı hareketin ritmik ilkesi tezahür ettirilmiştir. Bu ancak kendi bedenlerimizde korunabilir ve anlaşılabilir. Tüm yaşamla paylaştığımız bu mekanik ilke soyutlanabilir ve sanatçıların kendi özgün tarzlarıyla, gerçekliği olan şeylerin inşasında, analizinde kullanılabilir. Benton, böyle bir tekniğin ona modern dünyayı bir "temsili dinamizm" tarzında ifade etmesine izin verdiğini açıklamıştır.

Gilles Deleuze (1925-1995) ise, analojinin dijital ifadesinden söz ederek, soyut bir resmin dijital yapı ile olan yakınlığını ifade etmiştir. Dijital yapı ve soyut resim yüzeyindeki "İkilik kodları" tanımlayan Deleuze bu kodları, sayan bir parmak anlamında kullanmıştır. Kandinsky ya da Mondrian, tıpkı elin parmaklara minimize edilmesi gibi formu çizgilere, elipslere ve çemberlere bölmüştür. Soyut dışavurumculuk ise ona göre analojiktir. Jackson Pollock'un resimlerindeki rastlantısal sıçratma ve damlatmaların yarattığı rastlantısallık kontrollü ve kopyalanabilir değildir. Deleuze'ün burada sözünü ettiği dijital özellik, dilsel bir durumdur. Bu bağlamda bakıldığında insan ürünü bütün sistemli ve kendini tekrar eden birimlerden oluşan yapıların dijital bir dile sahip olduğunu söylemek mümkündür (Bayraktar, 2011: 7). Modern ressamların gerçek nesneler üzerine çalışırken bile amaçları asla nesnenin kendisini akla getirmek değil, tuvalin üzerinde kendi kendine yeten bir görüntü kurmaktır. Buradan da anlaşılabileceği gibi, ressam gerçek dünyanın nesnelerinden yararlanır fakat amacı onları birebir tuvale aktarmak değil, gördüklerini dönüştürerek ve geliştirerek yeni anlamlar yaratmaktır (Sönmez, 2012: 5). Sahne resmini oluşturan bir sahne tasarımcısını da modern resim örneklerini gözlemleyen bir izleyici olarak ele alırsak, kaynak materyal olarak alınıp, homojen olarak sahne atmosferine taşıyabilecek unsur bu noktada modern ressamın dijital ya da analog görsel dili olacaktır. Dolayısıyla bu resimsel dili tüm sahne boşluğuna, oyuncu bedeni ve hareketleriyle etkileşimde kalabileceği bir şekilde aktarma yöntemi, hem dijital ışıklama

teknolojilerini kullanarak hem de fiziksel biçimlendirme materyallerini dâhil ederek gerçekleştirilebilir. Bu interaktif resim yüzeyleri ise araştırmanın ikinci bölümünde ele alınan seyircinin performans etrafında tüm sahne boşluğunu gözlemleyebileceği tektonik yapıda hologram teknolojisi veya seyir ve oyun alanını bütünleştiren bir mekânın tüm yüzeylerini resimleyerek hareketlendiren 'mapping' tekniğiyle sağlanabilir. Bu noktada modern resmin bulunduğu tuvali gerçek dünyaya ait bir obje olarak ele alırsak, bu objeyi sahnede yüzeysel olarak taklit etmek veya sadece boyutlarıyla oynayarak sahneye taşımak yerine, salt resim dilini özümseyip, kompozisyonları, renkleri ve çizgileri dönüştürerek kullanmak ve bunları bütüne yaymak daha modernist bir yaklaşımı ortaya çıkaracaktır. XIX. yüzyıl sanatından XX. yüzyıl sanatına geçiş aşamasında objektif-materyalist gerçeklik kavrayışının yerini sübjektif gerçeklik algılamasına bıraktığını göz önünde bulundursak, sahne tasarımında resim alıntılaması üzerine bir görsellik kurulurken, objektif olarak kaynak seçilen resmi olduğu gibi sahneye taşımaktan ziyade sübjektif yorum çerçevesinde, derleme, parçalama ve sentezleme yöntemleri kullanılacaktır. Böylece kaynak resim öğelerinin tasarım parçası haline getirilmesi performansla daha uyumlu sonuçlar oluşturacaktır.

Biçim verme, kullanılan maddeyi inceleme, duyma ve sunma tarzına karşılık gelmektedir. Kullanılan eser, ilk yaratıcıdan daha az donanımlı izleyicide benzeri bir deneyimin geliştirilmesine olanak sağlamaktadır. İzleyici, birikimleriyle, yapıtı algılama anındaki deneyimini anlamlı kılar ve maddi bir veriyi kavramsal bir veriyle birleştirir. Eğer yapıta her geri dönüşte, yeni bir zevk ve doyum nedenleri bulunabiliyorsa ve değişik anlamlar çıkarmak olası ise, izleyicinin kişisel alanına girmiş yapıt söz konusudur. Burada, gösteren ile gösterilenin özdeşleşmesi yoluyla, anlamlandırma tek bir göndermeyle son bulmaz. Aksine her seferinde anlamlandırma, durmadan yeni bir göstergeye dönüşerek zenginleşir. Bu noktada ele alınabilecek Jacques Derrida'nın dekonstrüksiyon modeli, belli bir yapının parçalara bölünmesi, öğelere ayrıştırılmasıyla öğeler arasında kurulan yeni ilişkiler sonucu, ilk yapının bozularak farklılaşmasını ifade etmektedir. *"Hiçbir yerde ve zamanda hiçbir yapı ne tam olarak var olur ne de yok olur"* düşüncesinden hareket eden Derrida için yalnızca ayrımlaşmalar vardır (Öndin, 2009: 120-124). Derrida'nın "différance" teması, bir yapı bilimine yer verebilecek, sistematik

ve düzenli değişimleri üretmek şeklinde açıklanmıştır. O hâlde, kavram aslında eser yapısının asla bir bütünlük, bir doygunluk noktasına ulaşamayacağı, varsayıldığı gibi istikrarlı bir düzeninin olmadığı vurgusunu içerir. Yapı sabit değildir, sürekli bir dönüşüm ve devinim içindedir. Böylelikle düşünür görsel dil denilen yapılanmayı sonsuz bir oyun alanı olarak betimlemiştir (Akım, 2017: 117). Yapıt ile alımlayıcı arasındaki etkileşim, yapıtın her okunuşunda yorumcunun coşkusuna veya düşünsel katkısına olanak tanıyorsa gerçekleşir. Modern resim bu bağlamda, yeni yorum ve tepkilere açık, belirlenimsizliğe denk düşen bir anlatım dili kullanmaktadır. Bu anlamda açık biçimde kendini gösteren modern resim üslupları; soyut, dışavurumcu veya gerçeküstü görsellikleriyle dramatik anlatılara eklemlenme konusunda fazlasıyla alternatif seçenekler sunmaktadır. Ressam tarafından tablo yüzeyinde yorumlanmış, biçimi bozulmuş veya estetize edilmiş dış dünyanın, sahnede gösterge haline getirilmesi ve dramatizasyon üzerinden tekrar yorumlanması, ilgili resmin mevcut anlamlarından veya temsillerinden sıyrılıp yeni çerçevelemeler ve yeni anlatılar kullanılarak önce tasarımcı sonra da izleyici ile farklı bağlantılar kurmasının önünü açacaktır. Bunun sağlanması için görsel referans kaynağı olarak seçilen dönemin, üslubun veya sanatçının tek bir eser özelinde ele alınmasından ziyade birden fazla katmanlı ve çok boyutlu bir bakışa ihtiyaç vardır.

Kübist anlayışın tek bir noktadan sabit bir gözlemciye göre nesnelerin görünüşünü taklit etme anlayışını reddettiği genellemesi yapılabilir. Kübist çalışmalarda mekân içinde bulunan bir nesnenin farklı açılardan algılanışları kompozisyon içinde üst üste bindirilmiştir. Benzer bir durum, Fütürist çalışmalar için de söz konusudur. Fütürizmde farklı zaman kesitlerinin algılanışları aynı düzlem üzerinde resmedilmiştir. Gerçeküstücü çalışmalarda ise nesne, zamanın ve mekânın algılanmasındaki psikolojik boyutu ve bireyin kendi algısını betimlemektedir (Bayraktar, 2017: 51). Claude Monet'nin **Rouen Katedrali** (1892-1894) adlı resim serisi de farklı zaman ve mekân kesitlerindeki ışık farklılıklarıyla nesnedeki değişimi betimlemektedir. Bu seri, teker teker resimler olarak görüldüğünde yine zamanın olmadığı bir dünya modeli ile karşılaşmak mümkünken, resmin dışına çıkıp sanatçının zaman içindeki resim yapma eylemi bir yapıt olarak algılandığında, sistemli bir performans ortaya çıkmaktadır. Bu bakış açısından Monet'nin yapıtı kendi çevresinden yalıtılmış bir resim değil, çevresiyle etkileşime giren performatif

bir süreçtir. Dolayısıyla bu eserlerin, resim sanatının temsil kuramları (Katedral'in neyi temsil ettiği ve bu temsillerin de neyi temsil ettikleri vb.) ya da klasik biçimci kuramları (şekiller, pigmentler, fırça vuruşları, kompozisyon vb.) ekseninde değil, zamansallığı içeren ve medyum tabanlı olmayan, sistematik kuramlar doğrultusunda incelenmesi gerekir (Bayraktar, 2017: 58). Modern resim üsluplarının iki boyutlu tuval yüzeyini kabul edip, bunun üzerinden özgün, salt bir resim dili oluşturma eğilimleri, gerçek fiziksel dünyanın derinliğini taklit etme tercihlerinden uzaklaşarak, zamanı, hareketi ve sesi görsel biçimler üzerinde uyumlama yolunu keşfetmiştir. Bu etmenler aynı zamanda klasik resim ile tiyatro arasındaki farkları da tanımlamaktadır. Dolayısıyla modern resim dilinin drama veya performans alanını organik biçimde görselleştirmesi için sahne mekânının üç boyutlu, hacimsel yapısı içerisinde birden fazla resim katmanı homojen bir şekilde bütünleştirilmelidir. En basit haliyle sahne boşluğunu ön, orta, arka plan veya zemin, orta, tavan yüzeyi olarak ele alırsak, tüm katmanlara yayılmış bir modern resim görselliği, oyuncu hareketi, devinimi ve bedeniyle etkileşimli hale gelerek bütünlüklü bir sahne resmi oluşturacaktır.

Gösterim örnekleri üzerinden yöntem önerisi olarak sunulan biçim çözümlemeleriyle birlikte çerçeve sahne için görsel kaynaklık eden modern resim kompozisyonlarının yerleşim uyumu açısından, aksiyon alanı olarak belirlenen ve tasarlanan drama mekânı içerisinde, tüm boşluklara homojen olarak yayılan resim kompozisyonunun espası, sahne espasıyla uyumlu hale getirilmelidir. Aksi takdirde sahne tasarımı-resim espas ilişkisi doğru çözümlenmediğinde, hedeflenen bütünlüğe veya uyuma ulaşılamayacaktır. Resim sanatında espas, tuval veya kâğıt üzerine çizilmiş iki formu ayıran bir yüzey parçasıdır. Resmin ortasında yer alan nesne ve figürlerin garip bir biçimde cisimsiz görünmeleriyle karşılaştırıldığında bunları çevreleyen, mutlak düzeyde hava içermeyen uzam, dokunulabilir bir uzamdır. Düz yüzeyleri ve gerçekten yayılan uzamı yanılsamacı bir sahne içinde sentezleyen klasik sahne tasarımındaki tiyatro uzamı ise perspektife dayalıdır. Çünkü bir sahne üzerindeki oyuncuların hareketleri genellikle noktalar arasındaki ilişkileri rasyonelleştirir (Crary, 2015: 136). Bu rasyonelleştirme eylemi, aynı zamanda hareketlerin görselleştirildiği resimsel kompozisyonla da ikinci katmanda anlam kazanacaktır. Ancak kavramsal açıdan bütünlük kurması için, bir tasarım

çalışmasındaki nesnelerin konu açısından birbiriyle uyumlu olması gerekir. Nesneler arasındaki anlam ilişkisi tasarımın vermek istediği mesaj konusunda etkili olduğundan bu olguya dikkat edilmesi gerekir. Bu doğrultuda tiyatro performansını oluşturan işitsel (veya yazınsal) etmenler ve görsel etmenlerin ayrı birer anlatım dili ve bütünlüğüne sahip olduğu kabul edilerek, herhangi birini ikincil (yardımcı) katmanda tutmadan, birbirini destekleyici, eşit seviyede kurgulama yöntemi ön plana çıkmaktadır. Bu interdisipliner izlek, özellikle görsel okumanın veya etkileşimin, sözel veya yazınsal anlatıdan sıyrıldığı modern resim eserlerinin alıntılandığı yapımlar için daha çok önem teşkil etmektedir. Araştırmanın üçüncü bölümünde ele alınan örnekler arasında Robert Wilson, William Kentridge ve Achim Freyer'in yönetmenliğini yaptığı sahne yapımlarına baktığımızda, sahne üzerindeki görsel anlatının, sözel veya işitsel anlatı kadar ön planda olduğu hatta iki katmanın dengeli bir şekilde performansa etki sağladığı gözlemlenmektedir. Ancak multidisipliner bu sanatçıların yarattığı istisnai örnekler, her yönetmenlik çalışmasında aynı anda hem sahne resmini hem de anlatı metnini tek bir elden oluşturma eğiliminin sürdürülebilirlik güvencesini vermemektedir.

XX. yüzyıl sanat akımları hem resim alanında hem de sahne sanatları alanında metni ve gerçekçiliği ikinci plana atarak, görselliği ve hareketi ön plana almıştır. Postmodernist sahne yaklaşımlarında ise geçmişten alınan görsel ve yazınsal elementlerin, parçalanarak, kolajlanarak veya alıntılanarak sunulduğu eklektik sunumlar göze çarpmaktadır. Modern resim eserlerini, fiziksel olarak algılanan dünyayı, ressama özgü bir plastik görsel dilde ifade etme veya dışavurma biçimleri olarak ele alırsak, sahne tasarımının görsel kaynağı seçilmiş resim üslubunun da, tüm performans bütününü yani sahne gerçekliğini şekillendiren bir görsel anlatım aracı olarak kullanılması gerekir. Buradan yola çıkarak, alıntılanan modern resim üslubu, eserleri veya biçimlerinin, sahne üzerindeki işitsel ve devinimsel etmenlere görsel bir kılıf veya filtre haline gelmesi, sözel ve görsel iki katmanda da dramatizasyonun bütüncül performansını mümkün kılacaktır.

Modern resmin, deformasyon, soyutlama ve hareket unsurları dâhil edilerek, çerçeve içine sıkıştırılmış gerçek dünyanın birebir kesitini sunma kaygısı olmadığını ve modern sanatçının kendini ifade etme adına kurguladığı görsel bir dil kullandığını kabul edersek, sahne tasarımı için referans alınan eser, performansın görsel bir dili, katmanı

veya aktarım aracı haline gelecektir. Bu anlamda sanat yapıtlarının biçimini, objenin kendisi değil, içinde yer aldığı tüm şartlar belirlemektedir. Bir nesnenin belirli bir amaca yönelik işleve sahip olması, nesnenin çevresiyle girdiği ilişkiye göre şekil almaktadır. Bu çevresel ilişkiler de sanat dünyasının kodlarıyla çalışır. Dolayısıyla, sanat ve tasarım alanında üretilen yapıtlar hangi kaygıyla üretilmiş olursa olsun, değerlendirilme ölçütleri sadece yapıt ölçeğinde değil, o yapıtın bulunduğu iletişim ağıyla da birlikte ele alınmalıdır. Sahne tasarımı alanında alıntılanan bir modern resim kompozisyonu, biçimi veya üslubu da ancak kendi varoluş şartlarından sıyrılıp, üç boyutlu hacimsel bir boşluğu ve uzamı biçimlendirecek görseller bütünü olarak kullanıldığı zaman, asıl resmin çevresel ve izlenimsel şartları fiziksel olarak değişecek ve yeni bir anlam çerçevesinde ele alınabilecektir.

KAYNAKÇA

ABACI, Emine (1990). *Karikatür Sanatının Tiyatro Dekoruna Etkileri ve Bir Model Oyun: Abdülcanbaz'ın Harikulade Maceraları*, Yayınlanmamış Lisans Tezi, Dan. Prof. Dr. Hülya Nutku, Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü, Tiyatro Anasanat Dalı, İzmir.

AKENGİN, Gültekin (2012). "Sanat Dalları Arasında Etkileşim ve Dil", *Karadeniz Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 33, ss. 139-146.

AKIM, Melike Saba (2018). "Richard Foreman Tiyatrosunda Perspektifsizlik: Şimdi ve Burada'nın Ontolojisi", *Tiyatroda Zaman / Mekân*, (ed. Kerem Karaboğa), İstanbul: Habitus Yayınları, ss. 204-225.

AKIM, Melike Saba (2019). *Tarihsel Avangard Sonrası Dram Sanatında Karşı-Anlatı*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dan. Prof. Dr. İhsan Kerem Karaboğa, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı, İstanbul.

AKIM, Melike Saba (2021). "Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma", *Sanat Yazıları Dergisi*, Sayı: 44, ss. 31-47, Ankara.

AKMEN, Üstün (2010). Hakan Gerçek Güneşe Uçuyor, Uçarken Düşmüyor: "Van Gogh", https://tiyatronline.com/van-gogh_-tiyatro-gercek-6877 (13.05.2018).

AKSOY, Naciye (2018). "Heiner Müller'in Postdramatik Metinlerinde Zaman ve Mekân Kullanımı", *Tiyatroda Zaman / Mekân*, (ed. Kerem Karaboğa), İstanbul: Habitus Yayınları, ss. 135-165.

AKTAŞ, Hüseyin (2000). *Figür-Espas İlişkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Öğr. Gör. Ahmet Keskin, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul.

AKTULUM, Kubilay (2011). *Metinlerarasılık / Göstergelerarasılık,* Ankara: Kanguru Yayınları.

AKTULUM, Kubilay (2016). *Resimsel Alıntı: Resimlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar*, Konya: Çizgi Kitabevi.

ALİYAZICIOĞLU, Özlem (2010). "Fütürizm'in Sahne Tasarımına Getirdikleri", İzmir: *Yedi DEÜ GSF Dergisi*, Sayı: 4, ss. 17-28.

ALİZYAZICIOĞLU, Özlem (2011). *20. yy. Sonrası Tiyatrosunu Biçimlendiren Tasarım Dinamikleri Işığında Modern Sahneleme Gereksinimlerine Yanıt Verebilecek Bir Sahne Modeli Önerisi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dan. Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Oral Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

ALPAR, Sibel (2006). *Bauhaus'un Sahne Tasarımına Etkileri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Doç. Dr. Deniz Mutlu, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, İzmir.

ALSAÇ, Üstün (1983). *Kübizm, Sanat Tarihi Ansiklopedisi*, İstanbul: Görsel Yayın.

ALTINTAŞ, Osman (2013). "Picasso (Güncellik, Zemin, Yüzey Kavramı Üzerine)", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, Sanat ve Dil Araştırmaları Enstitüsü, Sayı: 6, ss. 1-13.

ALTUN, Hakan (2012). "Mekân Üzerinde Mücadele: Egemenlerin Tiyatro Yapılarına Karşı Boş Uzamda Direnme ve Ezilenlerin Belleği Olarak Teatral "Alan Dışı"nın İnşası", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 33, ss. 7-31.

ALTUNA, Sadun (1970). *Emprestyonist Ressamlar*, İstanbul: Hayat Kitapları.

ANTMEN, Ahu (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

ARAL, Ömer Yiğit (2010). "De Chirico: Mekânın Metafizik Belleği", *Sanat Dergisi,* 0 (15) , ss. 37-42.

ARAYICI, Osman (2019). "Anlam İçin Temsil Yapısı Olarak Tasarım Ürünü", *Turkish Online Journal of Design Art and Communication,* 9 (2) , ss. 202-206.

ARIN, Sebla (2003). *Çağdaş Tiyatro Mekânı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Prof. Dr. Ahsen Özsoy, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

ARİSTOTELES (2007). *Poetika (Şiir Sanatı Üzerine)*, çev. Samih Rifat, İstanbul: Can Yayınları.

ARTU MUTLUGÜN, Mine (2017). "Wolf Vostell'in "Sun in Your Head" Adlı Çalışmasına Yansıyan Kübist, Fütürist ve Kübofütürist Etkiler", *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* , (39) , ss. 198-213.

ARTUN, Ali (2018). "Düzene Çağrı" Rejimi, Andre Lhote ve Türkiye'nin Sanat Tarihi. *Skop Dergi*, Sayı: 12, https://www.e-skop.com/skopdergi/%E2%80%9Cduzene-cagri%E2%80%9D-rejimi-andr%C3%A9-lhote-ve-turkiyenin-sanat-tarihi/3760 (15.10.2021).

ATALAY, Mustafa Cevdet (2018). "Deneysel Uygulamalarla Resimde Espas Kavramının Lisans Öğrencilerine Öğretilmesi", *Sanat Eğitim Dergisi*, Cilt: 6 (2), ss.131-145.

ATASEVEN, Serpil Yayman (2018). "Modernizmin Sanatsal Gelişimi". *İdil Dergisi*, Cilt: 7, Sayı: 48, ss. 1021-1030.

AVAR, Müge (2019). *Sergileme Tasarımında Yeni Yaklaşımlar: Senografi ile Anlatı Mekânları ve Kapsayıcı Mekân Deneyimleri Yaratmak*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Dr. Öğr. Üyesi İsmail Emre Kavut, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.

AYTEŞ, Esra (2014). *Kavram ve Eylem Boyutuyla Performans Sanatı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Doç Dr. Deniz Bayav, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim İş Bilim Dalı, Edirne.

BABLET, Denis (1976). *Revolutions of Stage Design in the Twentieth Century*, USA: Leon Amiel Publisher; First Edition.

BAKER, Ulus (2014). “Sanat ve Arzu”, ed. Tansu Açık, İstanbul: İletişim, *Sanat Hayat*, ss. 52-53.

BALDACCİ, Paolo (1997). “De Chirico-The Metaphysical Period 1888-1919”, A Bulfinch Press Book / Little, Brown and Company; 1st Edition.

BARR, Harriet (1950). *Some Modern Easel Painters Considered as Ballet Set*, Master of Arts Thesis, The University of Southern California, Institute of the Arts, The Faculty of the Fine Arts Department, USA.

BAŞBUĞ, Fatih (2012). “20. Yüzyıl Alman Resim Sanatında Bir Modernist: Max Beckmann”, Ankara: *İdil Dergisi* Cilt: 1 Sayı: 1, ss. 123-144.

BATTİSTA, Anna (2016). Two Approches to Costume Designs: From André Derain to Adeline André. https://www.irenebrination.com/irenebrination_notes_on_a/2016/04/andre-derain-adeline-andre.html

BAYRAKTAR, Kerem Ozan (2017). *Sistem Teorisi Bağlamında Sanat Nesnesi ve Eşleşme,* Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Dan. Yrd. Doç. Elif Çelebi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, İstanbul.

BAYRAKTAR, Kerem, Ozan (2011). *Dijital İmge ve Temsili*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Prof. Tayfun Erdoğmuş, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, İstanbul.

BENEDETTO, Stephen Di (2012). *Tiyatro Tasarımı*, İstanbul: De ki Basım Yay.

BERESFOLD, Amanda Holly (2012). *The Performance of Art: Picasso, Léger, and Modern Dance,* 1917-1925, Master of Arts Thesis, School of Arts and Science of Washington University, USA.

BERGER, John (2014). *Görme Biçimleri*, İstanbul: Metis Yayınları.

BERGER, John (2015). *Picasso’nun Başarısı ve Başarısızlığı*, İstanbul: Metis Yayınları

BİLLİNGTON, Michael (2013). Emil and the Detectives – Review, https://www.theguardian.com/stage/2013/dec/05/emil-detectives-review (18.10.2018).

BİLLİNGTON, Michael (2014). Painting the Stage Red: Top Five Plays about Art, *The Guardian Magazine.* https://www.theguardian.com/stage/2014/jun/17/plays-about-art-tim-crouch-adler-gibb-rothko-red (24.01.2019).

BOUCHER, Melanie – CONTOGOURİS, Ersy (2019). "Stay Still: Past, Present, and Practice of the Tableau Vivant ", *A document of the journal RACAR*: *Revue d'art canadienne / Canadian Art Review,* Volume: 44, Issue: 2, ss. 7–18.

BROCKETT, Oscar G. (2000). *Tiyatro Tarihi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

BROCKETT, Oscar G. (2010). *Making the Scene: A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States,* USA: Tobin Theatre Arts Fund.

BULAT, Mustafa (2010). "Form ve Kompozisyon", *Sanat Dergisi,* 0 (12) , ss. 73-78.

BULUT, Adem (2018). *Resim Gerçekçiliğin Yeniden Değerlendirilmesi ve Güncel Yaklaşımlar*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Yrd. Doç Dr. Başak Şiray, Mardin Artuklu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Mardin.

CANDAN, Ayşın (2013). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yay.

CARTER, Curtis (2000). "Salvador Dali: Design for the Theater", Haggerty Museum, Marquette University, Philosophy Faculty Research and Publications, ss. 7-13.

CHİNİTA, Fatima (2018). "Roy Andersson's Tableau Aesthetic: A Cinematic Social Space Between Painting and Theatre", Protugal: ACTA Univ. Sapientiae Film and Media Studies, Sayı: 15, ss. 69-86.

COPEAU, Jacques (1967). "Dramatik Ekonomi", ed. Suat Taşer, *Sahneye Koyma Sanatı,* ss. 78-93, Ankara: Bilgi Yayınevi.

CRARY, Jonathan (2015). *Gözlemcinin Teknikleri: On Dokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine*, İstanbul: Metis Yayınları.

ÇAĞLI, Alev (2019). *20. Yüzyıl Başlarında Avrupa'da Değişen Estetik Algısı*, Yayınlanmamış Lisans Tezi, Dan. Prof. Dr. Semra Daşçı, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sanat Tarihi Bölümü, İzmir.

ÇALIŞLAR, Aziz (1993). *20. Yüzyılda Tiyatro*, İstanbul: Mitos Boyut.

ÇAMURDAN, Esen (2013). "Çağdaş Tiyatroda Eşzamanlılık, Eşdeğerlilik, Çokboyutluluk", *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, Sayı: 23, ss. 61-70.

ÇEBER, Tansel (2017). "İzleyiciyi İzlemek; Sanat Eseri, Sanatçı ve İzleyici İlişkisi Üzerine", *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 38, ss. 87-97.

ÇETİNTÜRK, Burcu (2017). *Çağdaş Seramik Sanatında Enstalasyon Kavramının Yeri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Prof. Ayşe Özel, Doğuş Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Plastik Sanatlar Anabilim Dalı, İstanbul.

ÇEVİK, Melahat (2016). "Sahne Tasarımı ve Teknoloji", *The Journal of Turk-Islam World Social Studies*, Sayı: 8, ss. 23-30

ÇİLOĞLU, Hakan (2019). "Yüzey Kompozisyonlarında Kaynak Belirleme ve Tasarlama Yöntemlerinden Örnekler", *İdil Sanat Dergisi*, Sayı: 60, ss.1039–1048.

ÇİYAN, İnci Damla (2007). *Mimari Mekânın Sahnede Temsiliyeti ve Epik Tiyatro Bağlamında İrdelenmesi,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Dr. Adnan Aksu, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

DEMİREL, Mehmet Remzi (2019). "Tasarımda Bütünlük Prensibinin Disiplinlerarası İncelenmesi", *Akdeniz Sanat Dergisi*, 13 (24), ss. 149-158.

DERVİŞOĞLU, Elvan (2008). *Mekân ve Beden İlişkisi: Mekânın "Bedenle Kavrayış" Üzerinden Değerlendirmesi,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Yrd. Doç Hüseyin Kahvecioğlu, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

DIXON, Steven (2007). *Digital Performans: A History of New Media in Theatre, Dance,* Performance Art and Instalation, Cmbridge: MIT Press

DUYGULU, Cem (1984). *Adolphe Appia'nın Sahne Plastiğine ve Işıklamasına Getirdiği Yenilikler*, Ankara: Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi.

ERASLAN, Reyhan Uludağ (2019). "Resim Sanatının Hareketli Bir Görüntüye Dönüşmesi ve Video Art", *İdil Sanat Dergisi,* Sayı: 63 (2019 Kasım), ss. 1433-1442.

ERYILMAZ, Hülya (2010). *1910 -1930 Yılları Arasında Öncü Akımların Avrupa Tiyatrosunda Mekan Tasarımına Yansıması,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Yar. Doç. Dr. Nil Ünlü Aycıl, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Tasarımı Bölümü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, Isparta.

ESSLİN, Martin (1996). *Dram Sanatının Alanı*, Çeviri: Özdemir Nutku, İstanbul: Yapı Kredi Yay.

FİSCHER-LİCHTE, Erika (2016). *Performatif Estetik*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FOUCAULT, Michel (2018). *Manet, Velazquez ve Estetik Modernizm*, çev. Savaş Kılıç, İstanbul: İletişim Yayınları.

FRAMPTON, Kenneth (1995). "Studies in Tectonic Culture: the Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture", Cambridge: The MIT Press.

FRANCESCHINI, Lukas (2009). Parma, Teatro Regio: I Lombardi Alla Prima Crociata. https://www.gbopera.it/2009/02/i-lombardi-aprono-la-stagione-invernale-al-regio-di-parma/ (15.03.2019).

FUERST, W. R. - HUME, S. J. (1967). "Twentieth Century Stage Decoration", Volume1, Dover Publications.

GECE, Şula (2020). *Modern ve Postmodern Dönemlerde Soyut Sanat Felsefesi*, İzmir: Cem Yayınevi.

GEREKLİ, Bestami (2018). *Çağdaş Sanatta Mekânsal Dönüşüm ve Kurgusal Yaklaşımlar,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Öğr. Gör. Burçin Ünal, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Ana Sanat Dalı, Ankara.

GÖĞEBAKAN, Y. - KILINÇ, E. (2020). "Empresyonizm, Kübizm, Sürrealizm ve Ekspresyonizmde Tarz Olarak Soyutlama", *Sanat Dergisi*, (35), ss. 19-31.

GÜNAY, Ayşe (2017). "Ballets Russes Kostümleri Üzerinden Avrupa'da Sanat ve Tasarım Ortamına Bakış (1910'lar ve 1920'ler)", İzmir: *Yedi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı: 18, ss. 75-86.

HAŞLAKOĞLU, Oğuz (2015). "Picasso ve Sanatsal Eylem: Kübizm'in Doğuşu", *Mavi Atlas* , (4), ss. 108-119.

HAYKIR, Mustafa (2016). "Sanatta Görsel Önyargılar", *İdil Sanat*, Cilt: 5, Sayı: 20, ss. 145-158.

HODGE, Philip G. (2012). Rigoletto Review – SF Opera's Stunning Setting of Verdi's Masterpiece. https://operanut.net/2012/09/rigoletto-review-sf-operas-stunning-setting-of-verdis-masterpiece/ (08.04.2020).

HODGE, Sussie (2013). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*, İstanbul: Domingo Yay.

HORTA, Maria Jesus (2018). "Sevil Aldatıcısı ve Taştan Misafir Oyununda Doğaüstü Mekân ve Oyunun Sahnede Oynanması", *Tiyatroda Zaman / Mekân*, ed. Kerem Karaboğa, İstanbul: Habitus Yayınları.

HOWES, Sophia (2018). Review: 'Hamlet' by the Royal Shakespeare Company. https://dcmetrotheaterarts.com/2018/05/05/review-hamlet-by-the-royal-shakespeare-company/ (11.05.2020).

INNES, Christopher (2009). *Avant-Garde 1892-1992,* Ankara: Dost Kitabevi.

İNCE, Ayşe Tülay (2015). *1990 Sonrası Sanatta Etkileşim Bağlamında Sanat Eseri ve İzleyici,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Yrd. Doç. Ilgaz Özgen Topcuoğlu, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Antalya.

İPŞİROĞLU Nazan (1998). *Sanattan Güncel Yaşama*, İstanbul: Pan Yayıncılık.

İPŞİROĞLU, Nazan (1993). *Sanatta Devrim*, İstanbul: Hayalperest Yay.

JAFFEE, Barbara (2019). "Diagrammatics, The Abstraction Issue", http://www.open-set.com/category/essay-clusters/the-abstraction-issue-essay-clusters/

KAHRAMAN, Hasan Bülent (2007). *Postmodernite ile Modernite Arasında Türkiye*, İstanbul: Agora Kitaplığı

KALFA, Zafer (2016). "20. Yüzyıl Resim Sanatı ve New York", *Sanat ve Tasarım Dergisi,* 6 (1) , ss. 16-33.

KALKAN KOCABAY, Hasibe (2012). "Dramaturjide Yeni Açılımlar", *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi,* 0 (3) , ss. 3-18.

KANDİNSKY, Wassily (2013). *Sanatta Ruhsallık Üzerine*, İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

KARABULUT, Tufan (2010). *Modern Tiyatronun Analizi,* Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Dan. Suat N. Öztuna, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana sanat Dalı, İstanbul.

KARAÇAM, Yasin (2021). "Sahne Tasarımının Gelişim Süreci İçerisinde Teknik ve Teknolojinin Önemi", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 27 (46), ss. 201-220.

KARAHAN, Çağatay (2010). "Kandinsky ve Sanatta Manevilik", *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi,* 0 (7) , ss. 71-74.

KARAYEL, Işıl (2010). "Uzamı, Salt "Mekân" Anlamın Ötesine Taşıyan Bir Yazar: Beckett", *Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Art-E Dergisi*, Cilt: 3, Sayı: 5, ss. 1-3.

KAVUKÇU, Mehmet (2010). "Resimsel Mekândan Gerçek Mekâna Objenin Seyri", Ankara: *Ankara Üniversitesi Sanat Dergisi,* Sayı: 10, ss. 54-67.

KIYAR, Neslihan (2010). *20. Yüzyıl Sanatını Algılama Sorunsalı*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dan. Doç. Dr. Hüseyin Elmas, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Aydın.

KOSS, Juliet (2000). *Empathy Abstracted: Georg Fuchs and the Munich Artists' Theater*, PhD, Columbia College, History and Theory of Art Massachusetts İnstitute of Technology, USA.

KRİSTLLER, Paul Oskar (1980). "The Modern System of the Arts. Renaissance Thought and the Arts: Collected Essays", *Princeton, NJ: Princeton University Press,* ss. 163-227.

KUSTANCZY, Catherine (2015). With Work by Living Composer, Canadian Opera Company Embraces the Edges of Its Art. https://hyperallergic.com/249457/with-work-by-living-composer-canadian-opera-company-embraces-the-edges-of-its-art/ (11.09.2019).

KUŞ, Metin (2019). "Kamera Obsküra, Teknoloji ve Görsel Sanatlar", *İdil Sanat ve Dil Dergisi,* Cilt: 8, Sayı: 55, ss. 381-386.

LEFEBVRE, Henri (2015). *Mekânın Üretimi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

LEGER, Fernand (2014). *Resmin İşlevleri*, İstanbul: Janus Yay.

LİNO, Francesca Romana (2015). La Verità di Finzi Pasca: dura, dolce e surreale come una mentina del signor Dalì. http://fattiditeatro.it/la-verita-di-finzi-pasca-dura-dolce-e-surreale-come-una-mentina-del-signor-dali/ (03.09.2021).

LYNTON, Norbert (1993). *Modern Sanatın Öyküsü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

MARX, Bill (2017). Theater Review: "A Doll's House" — Middling Ibsen. https://artsfuse.org/154132/theater-review-a-dolls-house-middling-ibsen/ (13.11.2020).

MCCOY, Ann (2015). William Kentridge Takes New York. https://brooklynrail.org/2015/12/theater/william-kentridge-takes-new-york (17.08.2020).

McGİLLİVRAY, Glen (2008). "The Picturesque World Stage", *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, 13: 4, ss. 127-139.

MİDGETTE, Anne (2014). When Art Sings: How Paintings Have Framed on the Musical and Opera Stage, *Washington Post.* https://www.washingtonpost.com/entertainment/music/when-art-sings-how-paintings-have-fared-on-the-musical-and-opera-stage/2014/10/15/e1292446-53d8-11e4-809b-8cc0a295c773_story.html?utm_term=.dd1582629171 (18.06.2020).

MULLA, Gözde (2013). *Yersizleştirme*, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, dan. Prof. Hüsnü Dokak, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Ankara.

MULLER, Joseph Emile (1972). *Modern Sanat,* İstanbul: Remzi Kitabevi.

MÜLLER, M. (2019). "Rus Avangardı ve Kübo- Fütürizm. Sabancı Müzesi Rus Avangardı Sanat ve Tasarımla Geleceği Düşlemek", *Sergi Kataloğu*, ss, 46-51.

NEWALL, Diana (2012). *Empresyonistler,* İstanbul: Türkiye İş Bankası Yay.

NOYAN, Nazlı Eda (2020). "Tema: Hacim Konu: Muhtelif", *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak – 3,* ed. Behiç Alp Aytekin, Nobel Akademik Yayıncılık: Ankara.

NUTKU, Özdemir (1963). *Modern Tiyatro Akımları*, Ankara: Dost Yayınları.

O'DOHERTY, Brian (2013). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekânının İdeolojisi*, İstanbul: Sel Yayınları.

ÖNDİN, Nilüfer (2009). *20. Yüzyıl Sanatının Kuramsal Dili Anlamsal Sorgulamalar*, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

ÖNGEN, Duygu Ebru (2001). *Dekor Sanatında Resmin Kullanımı ve Türk Tiyatrosundaki Yansımaları,* Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dan. Doç. Dr. Deniz Mutlu, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı, İzmir.

ÖNUÇAK BOZDURGUT, Ayşe (2012). "Mekânsallaşan Sanat Yapıtında Figür Olarak İzleyici", *Sanat Dergisi,* 0 (21), ss. 1-20.

ÖTGÜN, Cebrail (2008). "Sanat Yapıtına Yaklaşım Biçimleri", *Sanat ve Tasarım Dergisi,* 1 (2), ss. 159-178.

ÖZKAN, Aylün (2018). "Resim Yüzeylerinde Teknoloji Destekli Hazır Doku Kullanımı", *Sanat Dergisi*, Sayı: 32, ss. 107-116.

ÖZKAN, Özlem (2016). "Mark Rothko'nun "Seagram Resimleri'nde Mekâna Yayılan Sessizlik", *Art-e Sanat Dergisi*, 9 (18) , ss. 490-500.

ÖZTÜRK Nazende (2003). "Batı Resminde Müzik Teması", İstanbul: *rh+ Plastik Sanatlar Dergisi,* 6

ÖZÜAYDIN, Nazım Uğur (2018). "Tiyatroda Gerçekçi ve Karşı Gerçekçi Sahne Tasarımı Anlayışlarının Karşılaştırmalı Analizi", *Konservatoryum,* Cilt: 4, Sayı: 2, ss. 1-12.

ÖZÜAYDIN, Nazım Uğur (2018). *20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Doç Dr. Suat Nazmi Özturna, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalı, İstanbul.

ÖZÜDOĞRU, Şakir (2011). "Modern Sanat Akımları ve Moda", *İdil Dergisi* Cilt: 2, Sayı: 6, ss. 211-238.

PARLAK, Kadir (2012). "Dramatik Anlatımda Dekorun Yeri ve İşlevi", Atatürk Üniversitesi, http://docplayer.biz.tr/11406599-Dramatik-anlatimda-dekorun-yeri-ve-islevi.html (08.03.2020).

PARR, Adrian (2005). *The Deleuze Dictionary*, Çev: Oğuz Karayemiş, Edinburgh University Press, https://kavramveduyum.blogspot.com/2014/02/rizom-koksap-nedir-felicity-j-colman.html

PHİLLİPS, Sam (2016). *...İzmler Modern Sanatı Anlamak,* İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

POSTLEWAİT, Thomas (1988). "Simultaneity in Modern Stage Design and Drama", *University of Kansas, Department of Theatre, Journal of Dramatic Theory and Criticism,* Volume: 3 No: 1, ss. 5-28.

PROKOPCHUK, Alexnder (2019). *Arkas Sanat Müzesi, Picasso: Gösteri Sanatı*, İzmir.

RADULESCU, Cristina (2019). "From Dramatic Text to Visual Dramaturgy", *Editura ARTES,* Issue No: 27, ss. 149-162.

REA, Naomi (2017). The Return of the Gesamtkunstwerk? Why Contemporary Artists Are Flocking to the Opera House. https://news.artnet.com/art-world/opera-contemporary-art-1047605 (09.05.2020).

RİCHARD, Lionel (1999). *Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

SAĞLAMTİMUR, Zühal, Özel (2010). "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Cilt: 10, Sayı: 3, ss. 213-238.

SALTER, Chris (2010). *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, Massachusetts Institute of Technology, Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, USA.

SEKOFF, Hallie (2017). 'La Boheme' At Philadelphia Opera Uses High-Tech Van Goghs And Renoirs. https://www.huffpost.com/entry/opera-company-of-philadelphia_n_1912294 (12.01.2020).

SELAR, Paul (2019). An Opera Classic Well Worth the Wait. https://www.heraldsun.com.au/entertainment/arts/an-opera-classic-well-worth-the-wait/news-story/cff5245221f9f854770806f09a9ecd18 (06.11.2019).

SEZER, Ayşe (2020). "Kandinsky'nin Resimlerindeki Daire Formu Üzerine*", Akdeniz Sanat*, 14 (26), ss. 183-198.

SILKA, P. (2016). "Why Is Rhythm in Art of Crucial Importance?", https://www.widewalls.ch/magazine/rhythm-in-art (11.05.2021).

SOKULLU, Sevinç (1990). "Tiyatroda Bitmeyen Bir Tartışma Çağdaş Sahne Biçimi Sorunu", Ankara Üniversitesi *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 33, Sayı: 1-2, ss. 427-438

SORGUÇ, Gülce (2017). "Sanata Karşı Başkaldırı: Avangard", *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi,* Sayı: 24, ss. 37-56.

SOYLU, Rasim – ÇOMAK, Neziha (2018). "Paul Klee'nin Bauhaus'ta Temel Sanat Eğitimine Katkıları", *Ulak Bilge*, Cilt: 6, Sayı: 22, ss. 259-277.

SÖNMEZ, Özge (2012). "Soyutlamacı Resmin Okunmasına Göstergebilimsel Bir Yaklaşım", *Art-e Sanat Dergisi,* 5 (9), ss. 1-21.

SÖZEN, Mustafa (2008). "Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler", *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi,* 4 (8), ss. 123-146.

ŞAHİN, Hikmet (2015). "Günümüz Sanatında Üslup Karmaşası ve Pastiş", *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ART-E Dergisi*, Sayı: 15, ss. 110-126.

ŞARTEKİN, Tuğçe (2015). "Robert Wilson'ın Sahnelemelerinde Teatral Kodların Parçalanması Bütünlük – Parçalılık – Süreksizlik – Estetik", *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 1 (2), ss. 55-69.

ŞAYLAN, Gencay (2002) *Postmodernizm,* Ankara: İmge Kitabevi.

ŞENEL, İpek (2016). *Günümüz Sanatında Değişen Mekânsal Algılar ve Yeni Malzeme Estetiği,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Prof. Mümtaz Sağlam, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Ana Sanat Dalı, İzmir.

ŞENER, Sevda (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

ŞEYBEN, Burcu Yasemin (2016). *Tiyatro ve Multimedya*, İstanbul: Habitus Yayınları.

TANYILMAZ, Kurtar (2015). "Ekim Devriminde Rus Avangard Sanatçıları", ed. Ali Artun, *Sanatın İktidarı,* İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 93-104.

TAŞKESEN, Selma (2018). "Soyut Dışavurumculuk Akımının Performans Sanata Etkisi ve Rol Değiştiren Beden Olgusu", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 41, ss. 166-182.

TATAR, Muhammet (2017). "Resim Sanatında Parodi, Pastiş ve İntihal", *Sanat - Tasarım Dergisi*, Sayı: 8, ss. 7-12.

TUNALI, İsmail (2008). *Felsefe Işığında Modern Resim*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

TURAN, Bülent Onur (2011). "21. Yüzyıl Tasarım Ortamında Süreç, Biçim ve Temsil İlişkisi", *Megaron Dergisi*, Cilt: 6, Sayı: 3, ss. 162-170.

TURAN, İlayda (2019). *Temsil, Tektonik, Gerilimleri: Mies Van Der Rohe,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Dr. Öğr. Üyesi Elif Kendir Beraha, İstanbul Bilgi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Tarihi Teorisi ve Eleştirisi, İstanbul.

TURANİ, Adnan (1992). *Dünya Sanat Tarihi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

UÇAR, B. – UĞURLAR, U. – SOYSAL, G. N. (2019). "Bir Söküm Denemesi Oskar Schlemmer ve Triadic Ballet", *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi – Dosya 44, Yüzüncü Yılında Bauhaus*, ss. 21-28.

ÜNAY, Seniha (2015). "Görsel Sanatlarda İzleyicinin Rolü / Role of Audiences in Visual Art", *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi,* Sayı: 34, ss. 170-181.

ÜNLÜ, Aslıhan (2015). *Biyografi ve Biyografik Dram,* Ankara: NoteBene Yay.

WANG, Sue (2013). Zhang Enli transforms the floors and walls of ICA Theatre with his "Space Painting", *Institute of Contemporary Arts*. http://en.cafa.com.cn/zhang-enli-transforms-the-floors-and-walls-of-ica-theatre-with-his-space-painting.html (22.02.2019).

WİLLİAMS, Raymond (2018). *Modernizmin Siyaseti*, İstanbul: Sel Yayıncılık

YAYAN, G. - İNAÇ, C. (2019). "Sabancı Müzesinde Açılan "Rus Avangardı, Sanat ve Tasarımla Geleceği Düşlemek" Sergisi ve Düşündürdükleri*", Social Sciences Studies Journal,* Cilt: 5 Sayı: 46, ss. 5485-5505.

YAYCIOĞLU, Mukadder (2017). "Pablo Picasso: Şair, Oyun Yazarı", Sahne ve Kostüm Tasarımcısı", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 41 (1-2), ss. 95-113.

YILDIRIM, Leyla (2010). "Tekstil Tasarımında Bir Dönüm Noktası: Sonia Delaunay", İzmir: *Yedi DEÜ GSF Dergisi*, Sayı: 4, ss. 63-72.

YILMAZ, Mehmet (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*, Ankara: Ütopya Yayınevi.

YÜCEL, Ceren (2020). "Bir Mekân Olarak Dramatik Sanat Alanı", *Görünüm Dergisi,* 9 (9) , ss. 1-12.

ZEREN, Vecihe Özge (2019). "Çağdaş Sanatta Gerçeklik Temsili Sorunsalı ve Metadram", *Journal of Arts,* Cilt: 2, Sayı: 2, ss. 77-94.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Cem ÇEVİKAYAK

Yabancı Dil: İngilizce

Akademik Eğitim

Yüksek Lisans

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü (2015-2017)

Yüksek Lisans Tez Başlığı: Karikatür Sanatının 1950 Sonrası Türk Tiyatrosu'nda Sahne Tasarımına Etkileri

Lisans

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Tasarımı Bölümü (2008-2013)

Lisans Tez Başlığı: Albert Camus'nün "Caligula" Oyununun Sahne Tasarımı Çalışması

1. Yayınlar

2022 Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Yedi Dergisi, Sayı: 27

"Resim Kompozisyonları ve Üsluplarının Sahne Tasarımında Kullanım Yöntemleri"

2021 *Filmine Bakmak* kitabı – Literatürk Academia Yayınları, Editörler: Nagihan Çakar Bikiç, Emre Doğan

"Tüketim Nesneleri Üzerinden Modern Hayatın Yükselme Alışkanlıklarının Canlandırılması: Kaçak Kat"

2016 Süleyman Demirel Üniversitesi, Art-e Sanat Dergisi, Cilt 9, Sayı 18

"Tiyatrodan Stadyum Sahnelerine Uzanan Tasarımlarıyla: Es Devlin"

2015 Pan Dergisi – Boğaziçi Üniversitesi Edebiyat Dergisi, Sayı 1 – "İvan Denisoviç'in Neden Bir Günü?" / İllüstrasyon

2. Projeler ve Uygulamalar

Tiyatro Oyunları

2020 Tarla Faresi Tiyatrosu – "Mifa ve Orkestrası" / Dekor ve Kostüm tasarımı

2019 Altındağ Mahalle Tiyatrosu – "Yok Yere İşkillenmeler" / Dekor / Kostüm tasarımı

2019 İzmir Özel Türk Koleji Tiyatro Kulübü – "Damdaki Kemancı" / Sahne Tasarımı

2018 İzmir Özel Türk Koleji Tiyatro Kulübü – "Rüzgârla Yolculuk" / Sahne Tasarımı

2018 Altındağ Mahalle Tiyatrosu – "Midas'ın Kulakları" / Dekor ve Kostüm Tasarımı

2018 Tiyatro 4 - "Ölmezağaç Efsanesi" Çocuk Oyunu / Dekor Tasarımı ve Uygulaması

2018 İZDO Tiyatro Topluluğu – "Sevgili Doktor" / Dekor Tasarımı ve Uygulaması

2018 Tarla Faresi Tiyatrosu – "Çirkin Ördek Yavrusu" / Dekor Tasarımı

2018 Tarla Faresi Tiyatrosu – "Ailecek" / Forum Tiyatrosu Dekor Tasarımı

2017 Tarla Faresi Tiyatrosu – Forum Bornova Açık Alan Dekor Tasarımı

2017 İZDO Tiyatro Topluluğu – "Benim Doktor Oğlum" / Dekor Tasarımı

2016 Tarla Faresi Tiyatrosu - Neşe Dolu Bir Masal / Dekor Tasarımı ve Uygulaması

2016 Dokuz Eylül Üniversitesi - "Antigone 4.57" Performans Gösterimi / Video Kurgu

2014 8. Uluslararası İzmir Kukla Günleri / Side Specific Theatre / Making Giant Puppet

2011 DEÜ GSF Deneme Topluluğu – "Altı Kişi Yazarını Arıyor" / Dekor Tasarımı

2010 Tiyatro Oyun Kutusu – "Rüzgârla Yolculuk" / Aksesuar Tasarımı ve Uygulaması

2010 DEÜ GSF Deneme Topluluğu Kısa Oyunlar – "Vatandaş" / Dekor Tasarımı

2010 DEÜ GSF Deneme Topluluğu – "Gılgamış" / Sahne Tasarımı

2010 SOYER Kültür ve Sanat Fabrikası - "Elveda Saray Bosna" / Dekor Tasarımı

2009 Tiyatro Oyun Kutusu - "Bay Sloane'u Eğlendirmek" / Teknik Asistanlık

2009 DEÜ GSF Deneme Topluluğu Kısa Oyunlar – "Ruanda" / Sahne Tasarımı

Kısa Filmler

2018 “Kapan” Kısa Film / Set Tasarımı ve Storyboard

2018 “Mahallede Gaco Var!” Kısa Belgesel Film / Stop-Motion Animasyon Yapımı

2018 Alternatif Kısa 6 – Birikim Atölyesi / “Kaçak Kat” Film Gösterimi

2018 “Eşek Şansı” Kısa Filmi – Alsancak Filmyapım Atölyesi / Set Tasarımı

2017 Kısakes Film Festivali – “Dönüş” Kısa Film Projesi / Animasyon Yapımı

2016 İEF Sinema Burada Festivali - Pitching Atölyesi “Alışveriş Listesi”/ Kısa Film Projesi Finalist

2015 3. Uluslararası Canlandıranlar Festivali - “Uçuşan Notalar” / Kukla Filmi Projesi

2015 Bornova Belediyesi Dijital Film Atölyesi - “Kaçak Kat” / Stop-Motion Kısa Animasyon Film Projesi (Senaryo, Storyboard, Animasyon)

Atölyeler – Workshoplar

2018 İdeas Box - Goethe İnstitut İzmir / Proje Yöneticiliği

2017 Bornova Belediyesi Dijital Film Atölyesi, “Storyboard / Filmi Kâğıt Üzerinde Tamamlamak” Atölyesi Yürütücülüğü

2017 Alsancak Filmyapım Atölyesi – Animasyon ve Storyboard Eğitimi

2013 “Ditching the Wifi for the Wildlife” – Slovenya Avrupa Gençlik Projesi Katılımı

2012 Narlıdere Belediyesi Gençlik ve Çiçek Festivali - Stand Çalışması

Afiş ve Logo Tasarımları

2021 İzmir Çevre Çocuk Tiyatrosu - “Dönüşüm Senin Elinde” /Afiş Tasarımı

2020 Uluslararası İki Yaka Kısa Film Festivali 2 / Kitapçık Tasarımı

2019 Uluslararası İki Yaka Kısa Film Festivali / Kitapçık - Broşür Tasarımı

2018 “Les Petits Mecs” Tekstil Markası / Logo Tasarımı

2018 “Chaton D’or” Tekstil Markası / Logo Tasarımı

2018 İZDO Tiyatro Topluluğu – “Sevgili Doktor” / Afiş Tasarımı

2017 Tarla Faresi Tiyatrosu – “Çirkin Ördek Yavrusu” / Afiş Tasarımı

2016 Tarla Faresi Tiyatrosu – “Neşe Dolu Bir Masal” / Afiş Tasarımı

3. Sergiler - Söyleşiler

2019 İyi Tasarım 4 – “Sahne Tasarımı Alanında Geri Dönüşüm ve Paylaşım Yöntemleri” (Panel Konuşmacısı)

2018 Genç Akademisyenler Tartışıyor – Tiyatronun Değişen Yüzü, “Karikatür Çizgileriyle Şekillenen Tiyatro Sahnesi” – Söyleşi

2016 3. İstanbul Tasarım Bienali “Bekleyen İnsan” / Enstalasyon Çalışması

2012 Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi "Sınırları Aşmak" Karma Sergisi, İş Sanat İzmir Galerisi “Macbeth” Buluntu Mekân, Sahne Tasarımı Maket Çalışması

4. Ödüller

2020 “Sahneye Dönüşüm” Projesi – Sürdürülebilir Gelecek Ödüllü Proje Fikir Yarışması - Finalist

2008 11. Mopak Defter Kapağı Tasarım Yarışması (Birincilik)