

DRAMATİK ANLATIMDA DEKORUN YERİ VE İŞLEVİ

Kadir Parlak*

Özet

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

Tasarım, birçok alanda karşımıza çıkan bir kavramdır. Gündelik yaşamda, “yarın tiyatroya gitmeyi tasarlıyorum” ya da “nasıl bir tatil tasarlıyorsun” gibi cümleler kullanılır. Tüm bu örnekler, tasarım eyleminin; bir plan, bir kurgu, daha sonra gerçekleştirilecek bir işin ön hazırlığı olduğu sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Sahne tasarımı da benzer şekilde, sahnede oluşturulacak görsel atmosferin önceden planlanması ve kurgulanması anlamını taşımaktadır. Her tasarım eyleminin kendine özgü koşulları bulunmaktadır. Mimarı belirleyen ana unsur yaşamsallıktan, sahne tasarımcısını belirleyen ana unsur oyun metninin dramatik yapısı ve dramaturgi-reji yorumudur.

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

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

* *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Sahne Tasarımı Sanat Dalı Öğrencisi.*
1 Ayşegül Oral ÖZER. *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları.*
Yayınlanmamış doktora tezi. (İzmir: 9 Eylül Üniversitesi G.S.F., 1991), S. 8.

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

Mekan konsepti hem oyun metni hem de sahne yorumu üzerine temellenir. Seyrek olarak farkına varmamıza rağmen, oyunlar ve tiyatro hakkında konuşurken mekansal kavramlar kullanırız. Oyunun bir öyküsü vardır, bu öykünün hacmi vardır ve bu hacim yer kaplar. Herhangi bir kurgusal serüvenin geliştiği mekan; insan aklının, mekanı algılamayan bir görüş noktasındayken herhangi bir şey kavrayamadığı gerçeği tarafından belirsizleşmeye eğilimlidir. Kısacası varolan, *bir yerde* varolur [Varolmak mekana bağımlıdır]... Bütün görsel sanatlar gibi tiyatro da illüzyonunu bir mekan içinde yaratır. Mekansal form ve öze sahip metaforlarını, hem gerçek dünyanın sosyal fenomenine hem de kendi kurgusal yapılarına işaret eden göstergeler ya da gösterge sistemlerinin anlamlarıyla üretir. Oyuncular bir ilişkiler düzlemi içinde olan rolleri ve onların bir ajan gibi olan karakteristiklerini üstlerine aldıklarında, oyunun kurgusal mekanına girerler ve varlıklarıyla sahne üzerinde mekan yaratırlar. Oyun kişisi/oyuncu varlığıyla hem gerçek hem de mecazi olarak mekan yaratır ve seyirciyi bu mekan yaratma işine katılıma davet eder.²

Green dekoru şöyle tarif eder:

Dekor oyunun “maddi dünyası”dır. Bu, oyunun “insani dünyası”nın hem bir yansıması hem de bu dünyanın beslenme kaynağı olmak demektir.... Dekor fotoğrafa benzemez. Dekor görüldüğü zamanki alkış, herhangi bir başarıliliğin göstergesi değildir. Dekor amacına, ancak oyunun aksiyonu ilerlediğinde ulaşır. Ne başlamadan önce ne de bittikten sonra.³

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

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

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

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

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

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

Dekorun en belirgin işlevi, bilgi verici olup ikoniktir; oyunun aksiyonunun geçtiği çevreyi “resimler” ve mekanı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel serimsel bilgileri sağlar.⁵

Öncelikle bir gösterim sanatı olan tiyatrodaki sahne yapısının ayrı bir önemi vardır. Hareketli ve mimarîsi değişken bir tiyatro inşa etmek isteyen bir İtalyan'a Jean Genet tiyatrosunun mimarîsinin keşfedilmeye gereksinimi olduğu, ama so- rumlu tutulması için sabit, hareketsiz olması gerektiği yanıtını verir.⁶ Bu yanıtın altında büyük olasılıkla sahnenin bi- çimine göre değerlendirildiği düşüncesi yatmaktadır. Genet'ye göre "sah- ne üzerinde hiç ama hiçbirşey doğal olarak çirkin veya gülünç olmama- lı"dır.⁷

Dramaturgun dilsel araçlara gereksinimi olmadığını doğrulayan Jean Genet “*Balkon*” adlı oyunu, maddi im- lerle süslü bir uzamı yansıtır. Sözlü ve sözsüz tüm araçlar bir anlatım biçimidir. Sözcük- ler sözlü araçları; görsel-işitsel araçlar (dekor, aksesuarlar, müzik vb.) sözsüz araçları oluştururlar. Görsel araçlar yazarların sahnelerini yaşamla bağdaştıracakları biçimde kullanılmışlardır.

Zehra İpşiroğlu'na göre:

"somutlama cabası, uyumsuz tiyatro yazarlarının görsel öğelerden yarar- lanmaya zorluyordu"⁸ Bu nedenle de resimler, simge- ler tiyatrosunun diğer öğelerinin önüne geçer ve ağırlık kazanırlar. Oyunda kullanılan nesnelerin sembolik anlamları, varlık ve kişileri çevreler, oyu- nun daha iyi anlaşılmasını sağlarlar. Oyuncular yarattıkları imgeyle izleyi- cinin doğaçlamaya dayalı söyleşime katılmasını sağlarlar.⁹ Jean Genet nesnelere çok onların arka planlarında saklanan gizil anlamı çözmek ister, "Dekorların da izleyicinin gözünde sanki birbirinin içine geçecekmiş gibi, soldan sağa yer değiştirmesini istiyorum. Aslında niyetim oldukça açık"¹⁰ Bu anlam *Balkon* adlı oyunda sezgilerle yakalabilir. Ancak gizemli bir duyumsamayla insan bilinç ötesine ve mutlak gerçeğe ulaşabilir, "Sahne yanılısamaların güçsüzleştiği bir yer değil, parıltıların çarpıştığı bir yer olur".¹¹ Oyun san- rılar ve karabasanların, ölümün, acının, karanlığın, kimlik sorunsalının imgelediği bol ışıklı bir sahne yapısına sahiptir. Genet bunun gerekçesini şöyle açıklar:

"Sahnede çok ışık istedim, her oyuncu bir yanılgısını, ufak bir hatasını, bit- kinliğini veya kayıtsızlığını kurtarıcı bir loşluk içinde boğmaya kalkışma- sını diye. Elbette bu kadar çok ışık oyuncuyu rahatsız edecektir, ama böy- lesine güçlü ışıklarla aydınlatılmış olmak onu doğru oynamaya zorlayacak- tır" ¹² Bu güçlü ışıklar oyuncuları sürekli dinamik tutmaya ve daha doğru oynamaya zorla- yacaktır. Yanılısamalar evi'ndeki insanlar sezgi ve algılama gücüne yorumlamayla ula- şırlar. Genet sahnesindeki nesnelere onları esinletecek duyguyla dolaylı olarak kullanılır. Nesnelere ve dekoru oluşturan diğer elemanlar, bilinen değerlerinden öyle farklı değerler kazanırlar ki sahne nesnelere dünyasına dönüşüverir.

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

6 (Ge- nel, çev:Korkut, 2000:77).

7 (Genet, çev:Korkut, 2000:40).

8 (İpşiroğlu,1978:48)

9 (Efe. 1992:20).

10 (Genel. çev:Korkut, 2000:16)

11 (Genet, çev:Korkut. 2000:48)

12 (Genet, çev:Korkut. 2000:48)

"Sahnedeki kullanılan nesnelere birer tiyatro nesnesine dönüşmesi, yani tiyatro göstergesi olarak kullanılmaları, onların değerinden değil, işlevlerinin farklılaşmasından kaynaklanır." 13 *Balkon da.* sahnenin bilinen kalıpların dışında oluşu oyunun sahnenin tüm alanına dağılmasına olanak verir.

"Günlük olarak kullanılan şapkalar, ayakkabılar, duvar saatleri, pipolar, boş valizler, kırbaçlar, küçük köpekler, sürahiler, burunlar sandalye, yumurtalar, fincanlar, fotoğraflar, cesetler ve gergedanlar (ki doğal olarak bunların dışında) bu nesnelere bize çoğu zaman uyduruğa benzeyen dramaların çıkış noktalarının sağlam bir gerçekliğe dayandığını anımsatırlar"14

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

Gösterge dizgesinin içinde bir şey başka bir şeyin yerini alabilir ve tiyatral oluşumuna, dönüşümüne izin veren şey bu gösterge dizgesinin kendisidir.15 Bir dizge içindeki göstergelerin geçişliliğine, tiyatro göstergebiliminin ilk çalışmalarını yapan düşünürlerden biri olan Elam da değinmiştir. Ona göre tiyatral unsurlar çoklu göstergesel yapılar ederler. Bir gösterge oyunun herhangi bir noktasında, birden fazla anlam taşıyabilir. Örneğin kostüm hem sosyoekonomik, hem psikolojik, hem de ahlaki karakteristikler (belirleyici özellikler) taşır.16

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

Wilson'a göre dekor tasarımcısının görevi şunlardır: Oyuncular için bir çevre yaratmak; oyunun tonunu ve stilini kurmaya yardımcı olmak; gerçekçi oyunu, gerçekçi olmayan oyundan ayırmak; iletişim ortamını kurmak; bir tasarım konsepti geliştirmek; gerektiğinde oyun için merkez bir imge veya metafor oluşturmak; dekoru diğer yapımla unsurlarıyla ilişkilendirebilmek; pratik tasarım problemlerini çözmek.17

Wilson'ın bu görüşlerinde de yine göstergebilimsel bir tavır bulunmaktadır. Dekor tek başına değil, oyunun diğer bütün unsurlarıyla birlikte anlam kazanmaktadır. Dekor tasarımcısı oluşturduğu atmosferle ve kullandığı göstergelerle, oyunun temel dizgesine doğrudan katkı sağlayabilir. Yarattığı bir imge, oyunun bel kemiği olabilir. Tasarımın, oyunun tonu ve stili üzerinde önemli bir katkısı vardır.

13 (Çamurdan, 1996: 52)

14 (Pronko, 1963:159).

15 DONAHUE, 1993, S. 83.

16 ELAM, 1980, S. 11.

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

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

...dekoratör bir odayı süslemez. O, oyuncunun oyunu ile ilgili *scénique* bir yapıyı düzenler. O, sahne alanının yaratıcısıdır. Dekoratör tiyatro sahnesine biçim verir, sanatçının hareketine uyan boşluk oranlarını yaratır, onların seyirciler için duygun ve anlamlı olmasına çalışır. O, sahne bölümlerini, yaratıcı çerçeveyi, heyecan *katalizörünü* açımlayan bir aydınlatmayı belirleyen, canlandıran, sınırlandıran oyun tarzını düzenler. Belli bir rengi, özdeği ve biçimi olan herhangi bir aksesuarı öyle yerleştirir ki oyunun oyuncuya ve seyirciye göre dramatik bir anlamı olsun.¹⁸ Mihail Bakhtin’in **kronotop** (zaman-uzam) ve Barthes’in eski Yunancadan aldığı **oikumene** (insanın uzamı) kavramları, dekor tasarımı için önemli bir anlam taşımaktadırlar. Roman incelemeleriyle tanınan Bakhtin, her çağın kendine özgü kronotoplar, yani zamansal ve mekansal özelliklerin bütünlüğünden oluşan atmosferler yarattığını düşünmektedir.(Şato, yol, meydan, salon, vb.) Bu kronotoplar romanlara da yansımaktadır. Romancının olay, kişi, zaman ve yer arasında kurduğu organik ilişkiyi anlayabilmek için bu kronotopların incelenmesi gerekmektedir.¹⁹ Barthes da oikumenelerin incelenmesiyle, kullanıcıları hakkında bilgi edinilebileceğini söylemektedir.²⁰ Dekor tasarımcısının gerçeğin hepsini değil, dramatik aksiyona ve yoruma uygun olarak bir bölümünü sahneye getirdiği ve bunu yaparken de seçici davrandığını söylemek yanlış olmaz. Tasarımcı kompozisyonunu oluştururken, aslında bir gösterge dizgesi oluşturmaktadır ve bu dizge oyunun anlamını tamamlayıcı nitelikte olmalıdır.

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

Nesne, insanın dünyayı etkilemesine, dünyayı değiştirmesine, dünyada etkin bir biçimde varolmasına yarar; nesne, eylem ile insan arasında bir tür aracıdır. İşte bu noktada da zaten şöyle bir gözlemde bulunulabilir: Boşuna yaratılmış bir nesne yok gibidir; kuşkusuz işe yaramayan biblolar biçiminde sunulan nesnelere vardır, ama bu biblolar da her zaman estetik bir ereklik taşırlar. Benim belirtmek istediğim aykırı düşünce, ilkece bir işlevi, bir yararlılığı, bir kullanımı olan bu nesnelere, bizlerin katışıksız araçlar olarak yaşadığımızı sanmamız; oysa gerçekte bunlar, başka şeyler taşırlar, kendileri de başka şeylerdir: Anlam taşırlar.²¹

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

Yönetmen tasarımcılara, reji yorumunda oyun kişilerinin dış dünyayla olan ilişkilerinin nasıl olduğunu açıklamalıdır. Reji yorumu tasarımcılarda dokular, renkler ve yansımalara ilişkin düşünceler oluşturmaya başladığı andan itibaren; yönetmenin zihni birden bire görsel imgelerle dolmaya başlar. Tasarımcılar yönetmenle, bu konularla ilgili konuşma yapmalıdırlar. Tasarımcı yönetmene “Bu kanepenin ne renk olmasını istersin” gibi bir soru sormaz. Bunun yerine, “Bu insanlar nereden alışveriş ederler? Ne kadar paraları var? Bu oda niçin kullanılıyor? İnsanlar bu mekanla ilgili ne

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

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

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

21 BARTHES, 1997, S. 169.

hissediyorlar?” gibi sorular sorarlar. Yönetmenle tasarımcı arasında fikir uyuşmazlığı olursa, birlikte çalışmaktan vazgeçmelidirler. Bu bir patron-işçi ilişkisi değil, ortak çalışmadır.²²

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

²² Edward M. COHEN. *Working on a New Play: A Play Development Handbook for Actors, Directors, Designers & Playwrights*. (New York: Prentice Hall, 1988), S 111-113.

KAYNAKÇA

Deniz, Metin – Tiyatroda Mekân ve İnsan: Maya Kitap Sanat Yayınları I (2003)

Çamurdan, Esen Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi İstanbul: Mitos BOYUT Yayınları. (1996).

Aybar , Servet - Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği (Kaynak:Tiyatro Araştırmaları Dergisi Sayı: 17 Yayın Tarihi: 2003)

Genç, Hanife Nalan - Jean Genet'nin "Balkon" Adlı Oyununda Dekorun Simgesel işlevi (Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi Cilt:19 / Sayı: 1 / ss.121-137)

Çalışlar, Aziz. (1993). 2o. Yüzyılda Tiyatro, İstanbul: Mitos BOYUT Yayınları. Çamurdan, Esen. (1996).

Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi. İstanbul: Mitos BOYUT Yayınları. Çapan, Cevat. (1982). Değişen Tiyatro.

Ankara: Adam Yayınları. Dejean, Jean-Luc. (1971). Le Theatre Français d'aujourd'hui. Paris: Fernand Nathan.

Efe, Fehmi. (1992). Dram Sanatı Göstergebilimsel Bir Yaklaşım, İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.

Genet, Jean. (1968). Le Balcon. Oeuvres Completes, Tome IV, Paris : Gallimard.

Genet, Jean. (1968). Comment jouer "Le Balcon". Oeuvres Completes, Tome IV, Paris : Gallimard. Çev:

Korkut, Ece. (2000). Hizmetçiler- Balkon- Paravanlar Nasıl Oynanmalı. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, Tiyatro Kültür Dizisi 35.

Genel. Jean (1968). Le Balcon. Oeuvres Completes, Tome IV, Paris : Gallimard. Çev: Ün, Uğur. (1990). Balkon, İstanbul: Ayrıntı.

İnal. Tanju. (1981). "Simgencilik" TÜRK DİLİ. Ocak . Sayı. 349.

İpşiroğlu, Zehra. (1978). Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları No 2503.

Jomaron, Jacqueline de. (1989). Le Theatre en France. Paris : Armand Colin.

Pronko, Leonard C. (1963). Theatre d'Avant-garde. Paris : Denoel.

Sunel, Hamit. (1981). "Doğalcılık" TÜRK DİLİ. Ocak . Sayı 348

Şener, Sevda. (1993). Oyundan Düşünceye. Ankara :Gündoğan Yayınları.

Vardar, Berke. (1984). Anlambilim. Ankara: Kuzey Yayınları.

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

- I. Bablet, Denis. “Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır”. Çeviren: Rezan Pesen, Türk Dili Dergisi-Tiyatro Özel Sayısı, Sayfa: 970-972, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 1966.
- Barthes, Roland. Göstergebilimsel Serüven. Çeviren: Mehmet Rifat-Sema Rifat. 3. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1997.
- “Tiyatro Giysisi Hastalıkları”. [Çeviren belirtilmemiş]. Devlet Tiyatroları Sanat Haberleri Bülteni. Sayı: 25, Ankara 1985.
- Cohen, Edward M. Working on a New Play: A Play Development Handbook for Actors, Directors, Designers & Playwrights. Prentice Hall Press New York 1988.
- Donahue, Thomas John. Structures of Meaning: A Semiotic Approach to the Play Text. Fairleigh Dickinson University, Rutherford N.J. 1993.
- Elam, Keir. The Semiotics of Theatre and Drama. Methuen, London 1980.
- Esslin, Martin. Dram Sanatının Alanı: Dram Sanatının Göstergeleri Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratır, Çeviren: Özdemir Nutku Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1996.
- Fischer-Lichte, Erika. The Semiotics of Theatre. Çevirenler: Jeremy Gaines ve Doris L. Jones, Indiana University Press, Bloomington 1992.
- Green, Joann. The Small Theatre Handbook: A Guide to Management and Production. The Harvard Common Press, Massachusetts U.S.A. 1981.
- Nutku, Özdemir. “Oyun Sahnelemede Aksiyon Tasarımı”. Zümrüdüanka'nın Külleri (Tiyatro Yazıları), Yılmaz Yayınları, İstanbul 1991.
- Sahne Bilgisi. 3. Baskı, Kabalcı Yayınları, İstanbul 1989.
- II. Özer, Ayşegül Oral. Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları. Yayınlanmamış Doktora Tezi, 9 Eylül Üniversitesi G.S.F., İzmir 1991.
- Rifat, Mehmet. Göstergebilimin ABCsi. Simavi Yayınları, İstanbul 1992.
- Wilson, Edwin. “Scenery”. The Theatre Experience. Sayfa: 328 – 355, 4. Baskı, McGraw-Hill Book Company, USA 1976.
- “Stage Costumes”. The Theatre Experience. Sayfa: 356 – 375, 4. Baskı, McGraw-Hill Book Company, USA 1976.

NOT

Bu makale “Kaynakça” bölümünde yer alan eserlerden alıntı yapılarak “Dramatik Anlatımda Dekorun Yeri ve İşlevi” başlığı altında derlenmiştir.

Kadir Parlak
www.kadirparlak.com