

53286

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ * SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

HALKOYUNLARININ SAHNELENMESİNDE DEKOR-KOSTÜM
TASARIM VE UYGULAMA YÖNTEMİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NİHAL CÖMERT

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 15 Ocak 1996

Tezin Savunulduğu Tarih : 2 Şubat 1996

Tez Danışmanı

: SÜLEYMAN ŞENEL

Diğer Jüri Üyeleri

: Doç. FİKRET DEĞERLİ

Yrd. Dr. GÖKTAN AY
Doç.

OCAK 1996

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

ÖNSÖZ

Sahne ve Görüntü Sanatlarında kullanılan dekor ve kostüm, sahne olayının vazgeçilmez görsel ve plastik unsurlarıdır. Onlar olmaksızın oyunun gerçek atmosferi, estetiği ve tadı oluşamaz. Dekor ve kostümler gerçekleştirilirken, ana hatları aynı, fakat; detayları her tasarımcıya göre değişen yöntemler kullanılır.

Halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan, dekor ve kostüm tasarım ve uygulama yöntemlerini ortaya koyabilmek için, diğer sahne sanatlarında kullanılan yöntemler incelenmiştir. Bu konuda halk oyunları adına yeterli kaynaklar bulunmadığından, hem diğer sahne sanatlarından yararlanılmış hem de uzmanların görüşlerine başvurulmuştur. Böylece sahne sanatlarında kullanılan yöntemler ve uzman kişilerin konu ile ilgili görüşleri tespit edilerek, ortaya çıkan kriterler, halk oyunlarına uyarlanmıştır.

Bu tez çalışmasında, dekor ve kostüm tasarımının metodlu ve sistemli bir şekilde nasıl yapıldığı ve uygulamada nasıl sonuçlandırıldığı ortaya konulmuştur.

Sahnelemede, tasarımdan uygulamaya kadar olan bütün aşamalarda, uygulanmasının gerekli olduğunu düşündüğümüz öneriler de içerikte sunulmuştur.

Bu çalışma ile ilgili olarak teşvik ve yardımlarını gördüğüm İ.T.Ü. T.M.D.K Müdürü Sayın . Doç. Fikret DEĞERLİ'ye tez danışmanım İ.T. Ü. T.M.D.K. Müzikoloji Bölümü Etnomüzikoloji Ana Bilim Dalı Başkanı Sayın Süleyman ŞENEL' e, İ.T.Ü. T.M.D.K Öğretim Görevlisi Sayın Dr. Saadet GÜLDAŞ'a, değerli görüşlerinden yararlandığım İstanbul Devlet Tiyatrosu Sanat Teknik Müdürü Sayın Nurettin ÖZKÖNU'ye, İstanbul Devlet Opera ve Balesi Sahne Uzmanı Sayın Gökhan URULU'ya, İstanbul Devlet Tiyatrosu sahne terzisi

Sayın Şeyda PILKİROĞLU'na, destek ve ilgilerini esirgemeyen Mimar Sinan Üniversitesi Sahne ve Görüntü Sanatları Ana Bilim Dalı, Dekor-Kostüm Bölümü Öğretim Görevlisi Sayın Doç. Burak TANSEL'e ve tezimde bana yardımcı olan diğer bütün arkadaşlarıma teşekkür ve şükranlarımı sunmayı bir borç bilirim.

İstanbul, Ocak -1996

Nihal CÖMERT



İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR.....	vi
ÖZET.....	vii
SUMMARY	vii
BÖLÜM 1. GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 2. SAHNELEMEDE DEKOR-KOSTÜM TASARIMI	5
2.1. Dekor Tasarımı.....	5
2.2. Kostüm Tasarımı.....	7
BÖLÜM 3. DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI İÇİN GEREKLİ BİLGİLERİN TOPLANMASI.....	9
3.1. Oyun ile İlgili Bilgiler.....	9
3.1.1. Yöre Tanımlaması	9
3.1.2. Oyun Türünün Saptanması	10
3.1.3. Oyunun Sunuş Şekli	10
3.2. Sahne ile İlgili Bilgiler.....	11
3.2.1. Çevre	11
3.2.2. Proje	12
3.2.3. Rölöve.....	12
3.2.4. Maket.....	13
3.2.5. Sahne Teknik Olanakları.....	13
3.2.6. Sahne Işık Olanakları.....	20
3.2.6.1. Genel Aydınlatma Elemanları.....	20
3.2.6.2. Bölgesel ve Efektif Aydınlatma Elemanları.....	20
3.2.6.3. Takip Işıkları	21
3.3. Uygulama Olanakları (Realizasyon).....	21
3.3.1. Dekor Atölyeleri.....	22
3.3.2. Kostüm Atölyeleri.....	24
3.4. Mali Olanaklar.....	24
BÖLÜM 4. TOPLANAN BİLGİLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ	25
4.1. Oyunun Değerlendirilmesi.....	25
4.1.1. Oyun Türleri.....	25
4.1.2. Sunuş Şekilleri.....	31
4.1.2.1. Otantik Sunuş	31
4.1.2.1. Düzenlemeli Sunuş	32
4.1.3. Yöresel Giysi Özellikleri	34
4.2. Sahnenin Değerlendirilmesi.....	35

4.2. Sahnenin Değerlendirilmesi.....	35
4.2.1. Sahne Modelleri.....	35
4.2.1.1. Tek Yönlü Sahne.....	36
4.2.1.2. Üç Yönlü Sahne.....	36
4.2.1.3. Çok Yönlü Sahne.....	37
4.2.2. Sahnenin Oyuna Etkileri (+, -)	37
4.2.3. Dekor Stilleri	38
4.2.4. Dekor Değişim Tasarımı	39
4.2.4.1. Sakin Sahne Tasarımı.....	39
4.2.4.2. Akan Sahne Tasarımı	40
4.2.4.3. Beraber Oynayan Sahne Tasarımları.....	40
4.2.5. Dekor Değişim Teknikleri	40
BÖLÜM 5. ÇÖZÜM.....	42
5.1. Oyunun Çözümü.....	42
5.1.1. Oyun İçin Önerilen Uygulama İlkeleri	42
5.1.2. Kostüm İçin Önerilen Uygulama İlkeleri.....	43
5.2. Sahnenin Çözümü.....	45
5.2.1. Malzemenin İlkeleri	45
5.2.2. Doğal Yapay Işıklandırma İlkeleri	46
5.2.3. Sahnenin Renk İlkeleri	47
BÖLÜM 6. UYGULAMA AŞAMASI.....	48
6.1. Dekor Çizimleri.....	48
6.2. Proje Bilgileri.....	48
6.2.1. Planlar	49
6.2.2. Kesitler	49
6.2.3. Resimler	49
6.2.4. Atölye İş Resimleri.....	49
6.2.5. Fiyat Analizleri.....	49
6.3. Kostüm Çizimleri.....	50
6.3.1. Kumaş Seçimi	50
6.3.2. Kup-Kalıp Çizimi	50
6.3.3. Dikiş Teknikleri	50
6.4. Üçüncü Boyut Çalışmaları	51
6.4.1. Perspektiv.....	51
6.4.2. Maket	52
6.4.3. Detay Uygulama	52
SONUÇLAR.....	53
KAYNAKLAR.....	56
ÖZGEÇMİŞ.....	59

KISALTMALAR

A.g.e	: Adı geen eser
A.g.d.n.	: Adı geen ders notları
A.S.	: Asansör sahne
A.K.	: Asansör kapakları
B.A.	: Boru asansörleri
C.	: Cilt
D.S.	: Döner sahne
I.K.	: Işık kulesi
O.Ç.	: Orkestra Çukuru
Oyun P.	: Oyun perdesi
P.A.	: Portal (sahne ağız) açıklığı
P.Y.	: Portal Yüksekliğı
P.Ö.	: Portal önü
S.	: Sayı
s.	: Sayfa
S.A.	: Sabit alan
Sg.P.	: Sağ Partal
Sl. P.	: Sol Partal
Ses P.	: Ses perdesi
S.P.	: Sema perdesi
S.O.Y.	: Seyirci oturma yerleri
S.Y.	: Sofito (sahne tavanı) yüksekliğı
S.D.	: Sahne derinliğı
Tül P.	: Tül perde.

ÖZET

Doğal ortamında eğlenmenin, bazı sosyal ilişkilerin ve duygu anlatımının bir aracı olarak işlev gören halk oyunları ; yapay bir ortam olan sahneye getirildiğinde, hem oynayan hem de izleyen için araç olmaktan çıkıp, amaç haline gelir. Bu durum ortamı ve işlevi değişen halk oyunlarımızda kaçınılmaz bazı değişikliklere yol açar.

“Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor-Kostüm Tasarım ve Uygulama Yöntemi Üzerine bir Çalışma” konulu bu tezde, tasarım ve uygulama aşamaları alt başlıkları ile açıklanmaktadır.

Dekor ve Kostüm tasarımındaki aşamalarda, Oyunun tanımlanması, sahnenin tanımlanması, sahne teknik olanakları, sahne uygulama olanakları, dekor stilleri, dekor değiştirme teknikleri ve oyunun sunuş şekilleri gibi konular ele alınarak değerlendirilmekte ve problem olan noktalarda çözümler getirilmektedir.

Dekor ve kostüm tasarımından sonra uygulama aşamasında izlenecek yol, sistemli bir şekilde açıklanmaktadır.

Bu çalışmada, dekor tasarım aşamasında ele alınan sahne çizimleri, İstanbul Devlet Tiyatrosu Atatürk Kültür merkezi Büyük Salonu’na aittir. Çünkü, bu salon; Opera ve bale (dans) adına tasarlanmış en geniş teknik olanaklara sahip tek salondur.

SUMMARY

Turkish Folk Dances carry the history, geography and climatic structure, the costumes, jewelry, the tools used and the lifestyle of the people living in the region that particular dance pertains to; linked with these characteristics the movements all unique to the people of the district are products of the folkloric culture reflected in the figures and steps of the folk dance.

The folk dances that reflect in a style all their own, create without any artistic worries the esthetic notions of the region they belong to. In time the natural particulars of the part of the country which they represent begin to be part of the dances they are the inspiration of and maybe subjected to changes which show the esthetic taste of larger masses. This is a need that arises by itself out of the time.

In line with the peculiarities it bears in itself, folk dances are appealing to the eye, the ear and to the senses at the same time; to represent on the scene the beauty all their own, the richness of their steps, the liveliness of their music and colourful costumes folk dances have to get their share of the staging techniques in order to put on an applause worthy performance. What can be seen from the implementations up to this day that due to concrete in their nature they have to be taken up as a whole, weight is put on certain qualities that give folk dances a stagnant character. Since no serious efforts are spent in preparing the decors and costumes that are of major importance for the staging of folk dances, important problems arise in this area. We are well aware that "scene decors" and "costumes" are in themselves very important links of the complicated phenomenon we know as theatrical arts. The general environmental arrangement and the costumes worn by the dancers give us tips about the place where that particular folk dance is danced. These are major characteristics of the putting on stage of a certain deed that appeals to the eyes and feelings of the spectator.

The dance, its music, its dancers, its decor and its costumes form a whole together with the viewers. If one of these factors does not go right it has a detrimental effect on the total and casts a bad shadow on the whole performance. They cannot be imagined and do not exist apart of each other. This may have its limits. Decors and costumes convey to the spectator the mood of the dancers and the atmosphere of the moment with visual elements, style, form, colour, technique and lighting.

Decor and costumes which are considered the elements that form the first link between the folk dance and the spectator cannot be considered apart. Staging

is a theatrical art that in itself is an applicable art of great importance, that has its unique place in the whole.

Decors and Costumes constitute the visual and plastic side of theatrical arts. With their forms, their styles, their dispersal and composition in the void of the stage, their colours and light they are created to put forth the show and the main idea of the show thus awakening the effect desired.

The first thing to be done at the staging phase is to thoroughly design down to their finest details the decor and costumes required. Because decors and costumes designed with mastery help to a great extent the events taking place on the stage. Decors and costumes are planned by taking into consideration the creative talent of the designer and the value they represent on the stage. That feeling that fills the stage is always a great factor in the arrangement of the decor and the costumes.

Stage designing remains under the influence of many side -factors before turning into a show and reaches its successful target after gliding between them.

Modern stages are equipped with various technical devices that help to change decors. Technique in our day and age has turned into an integral part of theatrical art. The stage designer must be aware of and get the fullest advantage of the possibilities presented, and make use of them in all their details. Thus the creation of the atmosphere needed can be realized in the most satisfying manner. Technique is a very powerful factor if used well. To reinforce a stage show with the right decors and costumes enriches it to a great degree and gives this theatrical art the chance to get complemented with other arts. Yet care must be taken so that technique does not get the upperhand, technique must never be the sovereign over art.

The most important element for the designer is openness. The designer brings as the first characteristic of his creativeness the feeling of art. To really know the show, a sensitivity for the stage, the ability to use the emptiness of the stage, a rich knowledge of forms, skill, are factors that constitute the aim of creativeness.

Designing requires a very long road of work from the drawing of the model to its application on the maquette and its appearance on the stage. The change of landscapes by using technique is a task to be fulfilled by the designer. To increase the impact of the show the change of the backgrounds have to be arranged in a

meaningful and effective way, the rhythm of the activities that follow each other on stage must be in rhythm with the change of scenery.

In the art of folk dancing important losses in value cannot be accepted for the sake of visual phantasies. In taking decision the rhythm of the dance, the harmony of the music and the dance itself are given priority.

The utilization of colours in order to create the effect desired on stage is also a major factor to be considered. The passage from warm and soft colours to cold and hard ones or the opposite is obtained by the changing nature of colours. But this variation is effected not only with the changing of background scenery but also by varying harmoniously the colours of lights and costumes to create the desired atmosphere.

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

Painting, sculpture, architecture, interior decoration are plastic arts that by using technique and the possibilities of materials take as the main inspiration of the scenic decor of the three dimensional space, reality and nature.

The designer who takes this principle as his basic point of departure, conducts his research and his studies according to this basic point. The person staging the folkloric show makes the decision regarding ideas, style and form. He/she prepares his/her sketches in line with the rehearsals of the show. The sketches drawn are turned into maquettes. Later on the working sketches, technical drawings and details are distributed to the workshops involved. In this manner and as a result of the multi-faceted work performed the decors and costumes come into being. Each designer acts in his own system of working and personal style while turning from imagination to fact this fruit of the mind.

While working on this thesis I have tried to disclose the working method each individual designer tried to apply in the field of folk dancing. The phases of such a study are being studied from the stage of collecting data, of assessing same, the solution of the data assessed, of explanations, examples and sketches all factors that support our subject.

This thesis titled “A study on the staging, decors-costumes, design and Implementation Methods of putting on stage of folkloric shows” consists in summary of the following subjects.

The designing period of decors and costumes is studied under 3 titles. These are the accumulation of knowledge for the work of designing, the assessment of such knowledge and the finding of solutions. Each of these issues is taken up separately from the aspect of the folk dance in question and the stage that exists.

In the part of accumulation of knowledge :

From the aspect of the folk-dance in question; the determination of the type of folk-dance to be performed; the determination of the region and the presentation of the folk-dance all the knowledge required is acquired by taking into consideration the above issues.

From the aspect of the stage :

The environment in which the folkloric show is to be staged, the area in which the folk-dance is to be performed, the sketches of the room and of the places for spectators in accordance with the visual properties of the Hall, a small scale model of the technical and lighting possibilities of the stage, various units in the decor and costume workshops, knowledge has to be acquired on all the above subjects and is given in this part of the thesis.

In the part of knowledge assessment :

From the aspect of the folk-dance; Turkish Folkdances are classified according to their characters as Halay, Bar, Horon, Zeybek, teke zortlaması, kaşık, Bergi, Mergi, Semah, Güvende and Hora and knowledge is given about each of these different types of the authentic and choreographed versions of folkloric dances and their presentation, in this aspect the particulars to be taken-up are classified. It is pointed out that the costumes of that particular region have to be chosen and tailored with the same meticulousness.

From the aspect of the stage; the stage models used in the staging of folkloric shows are introduced, the necessary explanations are made, the favourable and negative effects of the building in which the stage for the show is

staged have on the show itself are being discussed by giving examples. Besides that decor types used in other theatrical arts are being introduced. The decor variation schemes that can be designed at the rate of the stage technique possibilities and their styles are discussed, the technique systems that make possible such changes are defined.

In the part of solutions:

From the aspect of the folk-dance; the solution put forth by the designer in relation with the knowledge accumulated and assessed application principles for the folk-dance chosen and application principles for the costumes, application principles suggested by the designer, application principles for lighting are discussed.

From the aspect of the stage: In line with the recommendations of the designer, the particulars of the materials that are planned to be used on the stage, principles of natural and artificial lighting, explanations are also given on the colour principles to be used in materials and in lights.

In studying the decor and costume process we come to the phase of implementation. The way in which to pursue three dimensional studies in decor drawings and costumes, we need project data, costume drawings and other knowledge to be followed up in three dimensional studies.

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Türk Halk Oyunları ait olduğu yörenin tarihini, coğrafya ve iklim yapısını, müzik geleneğini, giysi, takı, kullanılan araçlarını ve yöre insanının yaşam biçimini bünyesinde taşıyan; bu öğelerle bağlantılı olarak, yöre insanının, kendine özgü biçimde hareket ve figürlerle yansıttığı halk kültürü ürünleridir.

Belli yöre insanların duygu ve düşüncelerini, kendine özgü bir biçimde yansıtan halk oyunları, o yörenin estetik beğenisine göre sanatsal bir kaygı duyumaksızın yaratılırlar. Bu oyunlara, zamanla, yaşatıldığı yöredeki doğallık içinde değişime uğratılarak yenilikler kazandırılır. Yaşatıldığı yörelerin sınırları dışına çıkartılan ve daha geniş kitlelere sunulan endişesi duyulan halk oyunları, gerektiğinde bu geniş kitlelerin estetik beğenisine uygun değişikliğe uğratılırlar. Zira bu ihtiyaç çoğu zaman kendiliğinden ortaya çıkar.

İçinde barındığı özellikler gereği, aynı anda göze, kulağa ve duygulara hitap eden halk oyunları; Sahnelemede kendine özgü güzelliğini, zengin adımlarını, canlı müziğini ve renkli giysilerini tam olarak sergileyebilmek için sahne tekniklerinden yararlanmak durumundadır. Fakat bugüne kadarki uygulamalarda görülen odur ki bu sayılan nitelikleri ve içinde barındırdığı somut nedenleri ile bir bütün olarak ele alınması gerekirken, ona durağan bir yapı kazandıran birkaç yönü üzerine ağırlık verilmektedir. Dekor ve kostüm konusunda ise sahneleme olayında ağırlıklı çalışmalar yapılmadığından, bu konuda büyük problemler ortaya çıkmaktadır. Oysa “sahne dekoru” ve “Kostüm” sahne sanatları denen komplike bir olgunun çok önemli birer halkalarıdır. Genel çevre düzeni ve oyuncuların üzerindeki giysiler, oyunun geçtiği yeri, zamanı ve mekanı konusunda ipucu verir. Bunlar sahne olayının göze ve hislere hitabeden çok önemli parçalarıdır.

Oyun, müzik, oyuncular, dekor ve kostüm, seyirciyle beraber bir bütün olmuşturlar. Bunlardan birinin aksaması bu olguya gölge düşürür. Birbirinden bağımsız oluşamazlar. Belli sınırları vardır. Dekor ve kostüm, oyunun vermek istediklerini, oyuncuların ruh durumlarını, kısacası o anki atmosferi seyirciye, görsel öğelerle, stil, form, renk, teknik ve ışık ile ulaştırır. Seyirci ile oyun arasında ilk etkileşimi, ilk alışverişi, sağlayan öğeler olarak kabul edilen dekor ve kostüm diğer teknik öğelerden ayrı düşünülemez. Dekor ve kostüm, sahne düzenlemesi serbest olmayan, kendini aşmaması gereken, yüksek ölçüde bir kullanma sanatıdır ki bir bütünün içinde yerlerini almak için görevlendirilmişlerdir.

“Sahne dekoru”, değişik yer ve değişik boyutlu görüntülerin oluşturduğu oyun alanlarının tasarımıdır. Bir başka deyişle, sahneye konulan oyunun istekleri doğrultusunda, oyuncuların canlandırdıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anların atmosferini tasarlama sanatı olarak kabul edilmektedir.

Resim, yontu, mimarlık, dekorasyon gibi plastik sanatları, teknik ve malzeme olanakları da kullanarak, üç boyutlu mekanı organize eden sahne dekorunun esin kaynağı doğa ve gerçektir.

Bu temelden yola çıkan tasarımcı araştırma ve incelemeler yapar. oyunu sahneye koyan kişi ile tam bir beraberlik içinde fikir, stil ve forma karar verir. Eskizlerini oyunun provaları paralelinde geliştirir. oluşan eskizler makete dönüşür. Daha sonra iş resimleri, teknik çizimler ve detaylar olarak gerekli atölyelere dağılır. Böylece, yapılan çok yönlü çalışmalar sonunda dekor ve kostümler oluşur. her tasarımcı bu olguyu oluştururken kendi stiline göre değişik bir çalışma sistemi ve sırası oluşturacaktır.

Bu tez çalışmasında, hemen hemen her tasarımcı için, ana hatları aynı olan bir çalışma yönteminin, halk oyunları alanında nasıl uygulayabileceği ortaya konulmaktadır. Bu yöntemin aşamaları, bilgilerin toplanmasından

değerlendirmeye, değerlendirmeden çözüme ve çözümden uygulamaya kadar incelenmekte; açıklamalar, örnekler ve çizimlerle de desteklenmektedir.

“Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor-Kostüm Tasarım ve Uygulama Yöntemi Üzerine Bir Çalışma” isimli bu tezde ele alınan konuları, sırası ile kısaca şu şekilde açıklayabiliriz:

Sahne, dekor ve kostümün tasarım süreci 3 ana başlık altında incelenmektedir. Bunlar; tasarım için gerekli bilgilerin toplanması, değerlendirilmesi ve çözüm başlıklarıdır. Bu bölümlerin her biri de, hem oyun, hem de sahne açısından ayrı ayrı ele alınmaktadır.

Bilgilerin Toplanması Bölümünde:

Oyun açısından; yöre tanımlaması, oyun türünün saptanması ve oyunun sunuş şekli ile ilgili bilgilerin tespiti yapılmaktadır.

Sahne açısından; Oyunun sahneye konulacağı çevre, oyun alanı ve seyirci salonu çizimleri, oyun alanı ve seyirci salonunun görüş açılarına göre şekillendirilmesi, sahnenin küçük ölçekli modeli, sahnenin teknik olanakları ve sahnenin ışıkla ilgili olanaklarına ait bilgilerin tespiti yapılmaktadır. Sahnenin uygulama olanaklarından dekor ve kostüm atölyelerindeki çeşitli birimler hakkında gerekli bilgiler verilmektedir.

Bilgilerin değerlendirilmesi bölümünde:

Oyun açısından; Halay, Bar, Horon, Zeybek, Teke Zortlatması, Kaşık, Bengi, Mengi, Semah, Güvende ve Hora tanımları yapıp bu türlerin özellikleri hakkında bilgiler verilmektedir. Halk oyunlarının icrasındaki otantik ve düzenlemeli sunuş şekilleri açıklanarak, sahnelemede ele alınması gereken özellikleri sıralanmaktadır. Oyunun sergileneceği yöreye ait giysi özelliklerinin de hangi şekilde tespit edilmesi gerektiği açıklanmaktadır.

Sahne açısından; Halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan sahne modelleri tanıtılarak, gerekli açıklamalar yapılarak, sahnenin bulunduğu binanın, oyun üzerinde yarattığı olumlu veya olumsuz etkiler, örneklerle açıklanarak anlatılmaktadır. Ayrıca, diğer sahne sanatlarında kullanılan dekor stilleri tanıtılmaktadır. Sahne tekniklerinin olanakları ölçüsünde tasarlanabilen, dekor değişim tasarımları anlatılarak, bu değişimleri sağlayacak teknik sistemler belirtilmektedir.

Çözüm bölümünde;

Oyun açısından; Toplanan ve değerlendirilen oyun ile ilgili bilgiler doğrultusunda, tasarımcının ortaya koyduğu çözüm, oyun için uygulama ilkeleri ve kostüm için uygulama ilkeleri adı altında, öneriler şeklinde açıklanmıştır.

Sahne açısından; Tasarımcının çözümü doğrultusunda, sahnede kullanılması tespit edilen malzemelerin özellikleri, doğal ve yapay ışıklandırma ilkeleri ile, malzeme ve ışıklandırmada kullanılacak renk ilkeleri açıklanmıştır.

Dekor ve kostüm tasarım sürecinin incelenmesinden sonra, uygulama aşamasına gelinmektedir. Bu aşamada oyun ve sahne ayrımları yapılmadan, tasarımı gerçekleştirilen dekor çizimleri, proje bilgileri, kostüm çizimleri ve üçüncü boyut çalışmalarında izlenmesi gereken yol anlatılmıştır.

BÖLÜM 2. SAHNELEMEDE DEKOR-KOSTÜM TASARIMI

“Dekor” ve “Kostüm” sahne sanatlarının görsel ve plastik yanını oluşturur. Dekor ve kostüm, formuyla, stiliyle, sahne boşluğundaki dağılım ve kompozisyonuyla, renk ve ışığıyla, oyunu, oyunun ana fikrini önce çıkarmak ve gerekli etkiyi uyandırmak amacıyla yapılır.

2.1. Dekor Tasarımı

Sahneye koyma aşamasında öncelikle yapılacak iş, gereken dekorları inceden inceye tasarlamaktır. Çünkü ustalıkla tasarlanarak kurulun dekor, kapsayacağı olaylara büyük ölçüde yardım eder. Dekorlar sahne değerlerine göre tasarımcının yaratıcılığı ölçüsünde planlanır. Sahne duygusu dekorun düzenlenmesinde her zaman büyük bir etkidir.

Sahne Tasarımı gösteri haline dönüşmeden evvel kendisini etkileyen birçok yan faktörün etkisinde kalıp bunların arasından süzülüp geçerek başarılı bir sonuca ulaşabilir.

Modern sahneler dekor değiştirmede kullanılan çeşitli teknik araçlarla donatılmışlardır. Teknik günümüzde, sahne sanatlarının ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır. Sahne tasarımcısı elindeki bu olanakları teori ve uygulama içinde en ince ayrıntılarına kadar bilip kullanabilmelidir. Böylece, gerekli atmosferin yaratılması doyurucu bir biçimde yerine getirilebilir. Teknik, iyi kullanıldığında, çok güçlü bir faktördür. Yapıtı giydirecek zenginleştirecek, sahne yapıtının diğer sanatlarla bütünleşmesini sağlayacaktır. Ancak, teknik, ön plana çıkmamalı, yani teknik, sanata hakim olmamalıdır.

Tasarımcı için en önemli öge açıklıktır. Tasarımcı kendi yaratıcılığının başına tasarladığı sanatın duygusunu getirmelidir. Oyunu yakından tanıma, sahne için duyarlılık, sahne boşluğunu kullanma, zengin form bilgisi, beceri, yaratıcılığının amacını oluşturmalıdır.

Tasarım, eskizlerden makete, uygulamadan sahneye kadar çok uzun bir çalışma gerektirir. Tekniğin kullanılarak tablo değişimlerinin ayarlanması tasarımcının görevidir. Oyunun etkisini artırmak için tablo sıralamasındaki sistemin anlamlı ve etkin bir biçimde kurulmasını sağlamalı, sahnedeki eylem sırası ritmi ile tablo değişim ritmini ayarlamalıdır.

Sahnede atmosferin yaratılabilmesi renk kullanımının seyirci üzerindeki psikolojik katkısı ile gerçekleştirilebilir. Sıcak ve yumuşak tonlardan soğuk ve katı tonlara geçilmesi veya tersi, renklerin değişkenliği ile sağlanmalıdır. Ancak bu değişim yalnız tabloların değişimi ile değil, ışıklandırma renklerinin ve kostüm renklerinde ahenkli bir biçimde değişimi ile sağlanarak, bütünü oluşturacak şekilde atmosferi yaratmalıdır. Genel kural, nötr renkli bir dekorun önünde parlak renkli kostümlerin çok güzel görüldüğü, dekorların parlak renkli görünmesi gereken şartlarda kostümlerin pastel tonlarda tutularak genel kompozisyonun yaratacağı etkidir. Bazan da, bir oyunun bütün tablolarına temel bir renk tonu verilebilir. Örneğin son zamanlarda moda olan “fon perdesi” kullanılarak gri, lacivert, siyah, kadife perdenin asılıp, önüne stilize dekor parçaları konarak oyunun oynanmasıdır. Her ne kadar değişken ise de bu yöntem bir süre sonra seyirci üzerinde monotonluk hissi yaratabilir.

Halk oyunları dekorlarında, görsel ögeler uğruna, oyundan ve müzikten önemli bir kıymet kaybı göze alınamaz. Ritmin gözetilmesi, müziğin ahengi ve oyunun kendisi karar vermede öncelikli gelir.

2.2. Kostüm Tasarımı

Halk Oyunlarında kıyafet geleneğine biçim veren en önemli faktörler iklim, din, inanışlar, batıl inançlar, geçmiş kültürler ve diğer sosyal olaylardır.

Geleneksel çizgileriyle oldukça detaylı olan halk oyunları kıyafetleri, çeşitli kültürlerin etkisi ile günümüze kadar belli bir senteze ulaşarak gelmiştir. Bu aşamada bazı detaylardan arınmış yada eklemeler olmuştur. Kostümlerin araştırılması ve derlenmesi, bu nedenlerden dolayı araştırmacılara çeşitli zorluklar çıkarmıştır ve çıkarmaktadır.

Halk oyunları kıyafetlerinin sahne kostümü olarak tasarlanması bilgi, deneyim ve araştırma isteyen bir iştir. Bu nedenle konusunda uzmanlaşmış tasarımcılar tarafından yapılmalıdır.

Halk oyunları kostümlerinin sahneye tasarlanması konusunda tasarımcının ilk bilmesi gereken şey geleneksel kostüm karakterini oluşturan özelliklerdir. bu özellikler şu şekilde sıralanabilir¹.

1. Kostümün dokuması
2. Kesimi ve dikimi
3. Kumaş üstü süsleme ve işlemleri
4. Kemer, tokası
5. Baş süslemeleri (oya, yazma, takı)
6. Düğmeleri
7. Çorap
8. Ayakkabı
9. Boyun süslemeleri (mücevher, gerdanlık) ve diğer takılar
10. Silah

¹ Mine , ERBEK , “Geleneksel Anadolu Giysileri ile Sahne Düzenine Uyarlanmış, Halk Dansları Kostümleri”, III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri . Ankara, 1987, Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları:87, s.118.

11.Nazarlıklar

12.Kullanılan diğer malzemeler (deri, kürk vb.)

Günümüzde yöresel özellik taşıdığı düşünülen tüm giysiler, kullanım amacı düşünülmeyen uyumlu yada uyumsuz biraraya getirilerek kullanılmaktadır. Aslına uygun olmayan kumaşlar, motifler, birazda ekonomik nedenlerle, yöresel kostümleri gittikçe yozlaştırmaktadır. Rengi, deseni, görünümü, kumaşı, işlemesi birbiriyle uygun olmayan, farklı amaçlarla yapılan kostümlerin, biraraya getirilerek kullanılması, bu konudaki uygulamaların yetersizliğini ve bilinçsizliğini göstermektedir. Örneğin gelin başı olan bir kostümde gelin başının altına ihtiyar kadın kostümü giydirilmesi bu konudaki bilgisizliği ortaya koymaktadır.

Kostüm tasarımcının görevi dikiş tekniklerinden yararlanarak hazırlayacağı kostümlerle oyuncuların sahnedeki hareket serbestliğini en iyi şekilde sağlamaktır.

Oyuncunun sahne kostümleri içinde rahat hareket edebilmesi için tasarımcının bütün pratik yolları kullanması gereklidir. Bunun için oyunu sahnelerken seyircinin göremeyeceği ayrıtı olan parçaları ayıklayarak yada birbirine monte ederek daha kullanışlı ve pratik kostümler oluşturabilir. Örneğin çok yaygın olarak kullanılan kuşaklar, yöresel bağlama şekilleri gözözünde bulundurularak, kostüme monte edilip daha pratik bir hale getirilebilir. Kostümler, artık kapalı mekanlarda kullanıldığına göre, yazlık ve kışlık ayrımı yapılmaksızın düşünülebilir.

Geleneksel giysi karakterinin özelliklerini sahne kostümü açısından düşünüp uygulamak, kostüm tasarımcısının yaratıcılığı ile doğru orantılıdır. Tabiki bu yaratıcılık esnasında ona yol gösterecek kıtas ve değerler amaca yönelik sonuçların ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Halk oyunları kostümlerinin sahneye tasarlanmasındaki amaç, sahne yapısının içeriğine uygun atmosferin verilmesini sağlamak ve oyunculara düşen görevlerin en iyi şekilde yapılmasına yardımcı olmaktır.

BÖLÜM 3. DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI İÇİN GEREKLİ BİLGİLERİN TOPLANMASI

Sahne ve Görüntü sanatlarında dekor ve kostüm tasarımına başlamadan önce birçok konuda ön bilgiye ihtiyaç vardır. Bu bilgiler elde edilmeden, doğru bir analize varmak mümkün olmaz. Gerekli olan bilgiler iki grupta toplanır.

1. Oyun ile ilgili bilgiler
2. Sahne ile ilgili bilgiler

3.1. Oyun ile İlgili Bilgiler

Sahne sanatlarında dekor ve kostüm tasarımına başlamadan önce gerekli olan bilgiler, oyunun özellikleri ile ilgili olan bilgilerdir. Halk oyunlarında öncelikle ele alınması gereken, hangi yörenin ve o yöredeki hangi oyunların sergileneceğini bilmektir. Yöre ve yöredeki oyunlar tespit edildikten sonra, bu oyunların hangi sunuş biçimi ile sahneye konulacağı, bilinmesi gereken diğer bir özelliktir.

Bu bilgiler, oyunun genel akışını ve atmosferini oluşturacak bilgilerdir. Burada elde edilecek bilgilerin, kaynakları, doğru tespit açısından son derece önemlidir. Bu kaynaklar, yöre ile ilgili yazılmış kitaplar, dergiler, makaleler, derlemeler, yörede yaşayan en eski kaynak kişiler ve yöre çalıştırıcısı olmalıdır.

3.1.1. Yöre Tanımlaması

Sahnelenecek oyunun dekor ve kostüm tasarımını yapabilmek için öncelikle gereken bilgi hangi yörenin ele alındığıdır. Halk Oyunları bölge bölge

zengin karakterler göstermektedir. Oyunların ezgi, ritm, hareket, estetik, mizansen, jest, mimik ve kıyafetleri yörelere göre farklı özellikler göstermektedir. Oyunlar ve kıyafetler yöre insanının zevkini yaşayışını anlatan, yörenin maddi manevi değerlerini ortaya koyan özelliklerdir. Özellikle dekor yapımında yöre ile ilgili maddi ve manevi ürünler son derece önemlidir. Bunlar, yörenin mimari yapısı, el sanatları (halı, kilim, dokumacılık, çini, bakır vb. gibi) gelenekleri, inanış şekilleri ile ilgili ürünlerdir.

3.1.2. Oyun Türünün Saptanması

Halk oyunları bölgesel özelliklerinin yanısıra, bölgeler arası yayılışları açısından da bir takım özellikler göstermektedir. Bu bölgesel yayılış özelliklerine göre halk oyunlarını bazı başlıklar altında sınıflandırmak mümkündür.

- Halaylar
- Barlar
- Horonlar
- Zeybekler
- Karşılama ve Hora
- Teke zortlatması
- Kaşık-Bengi-Mengi-Güvende
- Samahlar

Sahneye koyuacak oyunun hangi sınıflamaya girdiği tespit edilmeli ve bu türün özellikleri araştırılmalıdır.

3.1.3. Oyunun Sunuş Şekli

Dekor ve kostüm tasarımcının oyunu çözebilmesi için oyunun sunuş şeklini mutlaka bilmesi gerekmektedir. Halk oyunlarındaki sunuş şekilleri şu şekilde sınıflandırılmaktadır.

1. Otantik sunuş

2. Düzenlemeli sunuş

- Otantik düzenlemeli sunuş
- Stilize düzenlemeli sunuş
- Artistik düzenlemeli sunuş
- Yeniden yaratma

Oyunun sunuş biçimini oluşturan özellikler, oyunun içindeki giriş çıkışlar, çizgiler, şekiller, oyuncu sayısı tasarımcı tarafından mutlaka bilinmelidir. Bu bilgilere göre dekor ve kostüm değişimleri arasındaki teknik, estetik ve fıkırsel çözümler ortaya konulur.

3.2. Sahne ile İlgili Bilgiler

Sahnelenecek oyun için, sahne ile ilgili olan bilgilerdir. Bu bilgiler altı alt başlık altında incelenebilir².

1. Çevre
2. Proje
3. Rölöve
4. Maket
5. Sahne teknik olanakları
6. Sahne ışıık olanakları

3.2.1. Çevre

Oyunun sahneye koyulacağı binanın bulunduğu semt çevreyi oluşturur. Bu çevrede yaşayan halk, oyunun seyircisi olacaktır. Bu nedenle sergilenecek oyun, çevredeki halkın kültür değerleri göz önüne alınarak seçilmelidir. Halk oyunlarının yurt dışındaki gösterileri de bu başlık altında değerlendirilmelidir.

² Prof. Erdoğan AKSEL, *Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*, İstanbul, 1989, Türk Güzel Sanatlar Vakfı, M.S.Ü. Matbaası, s.15.

3.2.2. Proje

Oyun alanı (sahne) ve seyirci salonunu içeren çizimlerdir. Sahne planı (Şekil 1), sahne kesiti (Şekil 2) ve seyirci oturma planı (Şekil 3) bu çizimlerle gösterilir.

Bu ölçekli çizimlerle, dekorların durumu, şekli, hareketleri, oyuncuların giriş çıkışları, seyircilerin görüş açıları tam olarak kontrol edilir.

3.2.3. Rölöve

Oyun alanı ile seyirci salonunun ölçekli olarak çizilip birleştirilmesine rölöve denir (Şekil 4). Bu şekilde, planda ve kesitte seyircilerin sahneyi görüş açıları belirlenmiş olur. Dekorların bu görüş açılarına göre şekillendirilmesi ve oyuncuların oyun alanlarının bu açılara kaydırılması sağlanır.

Planda bu düzeltmeler yapılırken en ön sıranın, en sağ ve en sol koltuğu ile en arka sıranın en sağ ve en sol koltukları esas alınır. Bu dört koltuğun görme problemlerinin halledilmesi bütün salon için görme problemlerinin halledilmesi demektir. Ön koltuklar sahnedeki en geniş alanları görecekları için kulis problemlerinin çözülmesi gerekir. Arka koltuklar ise en dar alanı görecekları için, görülmesi istenen önemli dekor parçalarının bu koltukların görüş açılarına göre ayarlanması gerekir.

Kesitte ise önemli olan ön sıradaki koltuklar ile arka sıradaki koltuklardır. Ön sıra sahneye en yakın koltuklardan oluştuğu için, sahne tavan derinliği (sofito) en fazla bu koltuklardan görülür. Dekor boylarının ve friz perdelerinin istenmeyen bu sofito görüntülerini kapatacak biçimde ayarlanması gerekir. En arka sıra giderek yükselen şekilde ise, dekor boylarının yüksekliğini en az görür. Böylece görülmesi gereken en önemli dekor parçalarının en arka koltuğun görüş açısının

3.2.4. Maket

Dekor ve kostüm uygulamalarına geçilmeden önce, yapılacak dekor ve kostüm tasarımları 3.boyutta kontrol edilmelidir. Bu iş için oyunun oynanacağı sahnenin ölçekli küçük modelinin yapılması gereklidir. Sahne maketi için bazı ölçülere ihtiyaç vardır. Bu ölçüler;

- Sahnenin sağ ve sol portalleri arasındaki mesafe
- Sahne derinliği
- Üst portallerin yerden yüksekliği ve sofita yüksekliği

olarak belirlenmiştir.

Bu ölçüler doğrultusunda sahnenin belli bir oranda küçültülmüş maketi yapılır. (Şekil 5) bu oranlar genellikle 1/50, 1/33 ve 1/20'dir. Hazırlanan bu maket kutusu içine, daha sonra aynı ölçekte hazırlanan dekorun maketi oturtulur.

3.2.5. Sahne Teknik Olanakları

Oyunun sergileneceği sahnenin içerdiği teknik olanaklardır. Döner sahneler, Vagon sahneler, asansör sahneler, boru asansörleri, orkestra çukuru, yan sahne, arka sahne, hareketli portaller bunlardan bazılarıdır. Sözünü ettiğimiz olanaklar her sahne için değişen ve farklı boyutlarda oluşabilen olanaklardır.

Döner Sahneler: Sahne tabanı dik bir aksla döndürüldüğü zaman bir döner sahne meydana gelmiş olur. Kendi etrafında dönebilen yaklaşık 10m. çapında bir yuvarlaktır. Silindirik döner sahne, silindir ayaklarının, taşıyıcılarının sahne alt boşluğuna uzayıp oradaki raylar üstünde, bütün konstrüksiyonlar ile birlikte tekerlekler ile döndürülmesidir. Döner sahne sisteminin en iyi tarafı, dekorların hızlı bir sessiz değişimini sağlanabilmesidir. Bazı durumlarda üç ayrı dekor, aynı anda hazır olabilmektedir.

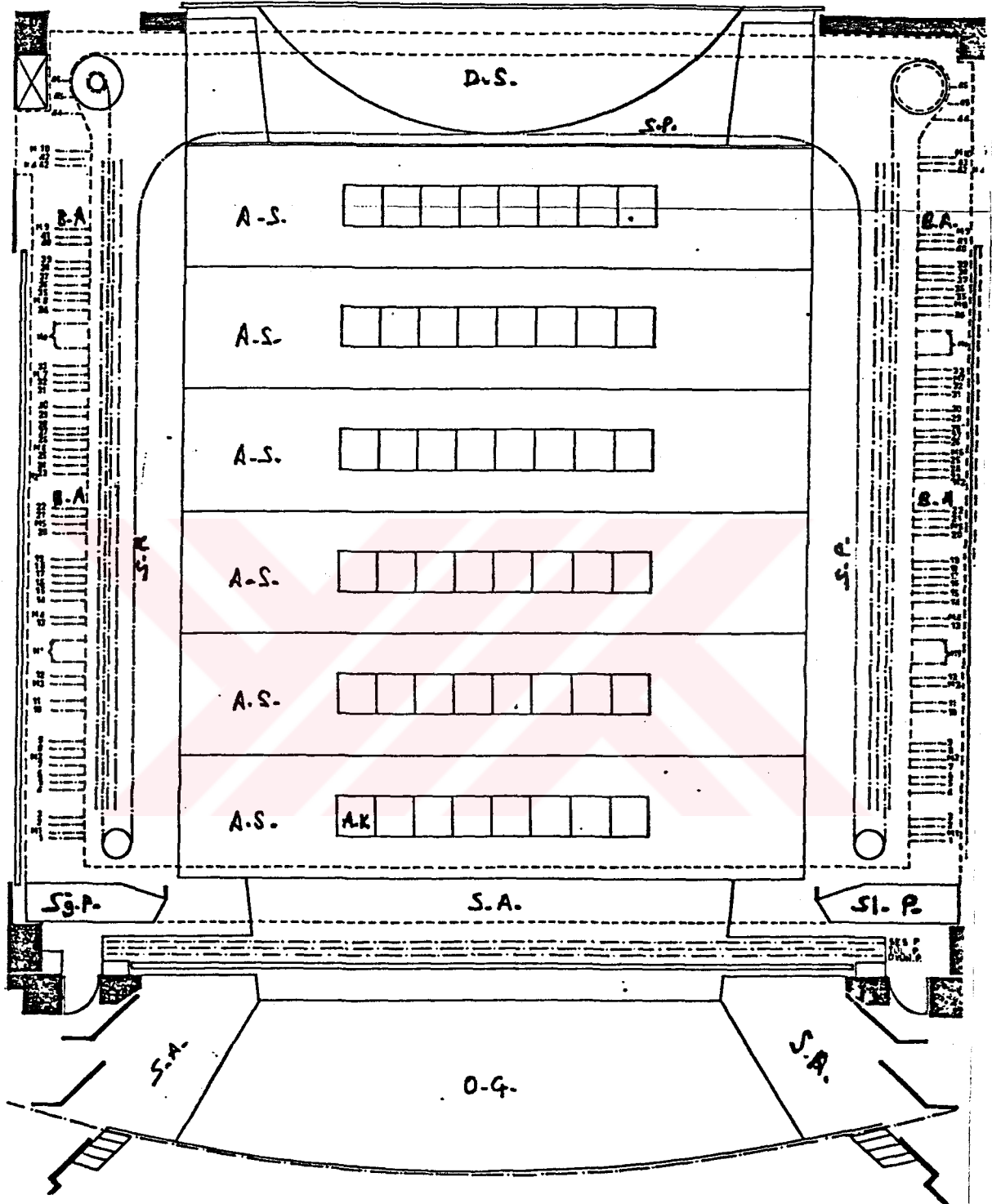
Vagon Sahneler: Bu sistemde dekorları üstüne alabilecek bir vagon sahneye sürülür. Ancak yan sahnenin ve sahne arkasının kullanıma göre en az sahne büyüklüğünde olması gerekir. Vagonun tekerlekleri sahne tabanında hareket ederek değişim için ileri ve geriye sürülmek üzere hareket ettirilir. Bunlar yapımlarına göre ya kendi üzerlerindeki motorlar yada sahne üzerindeki yarıklarda çalışan hidrolik zincir tarafından hareketlendirilir. Vagonlar ana sahnedeki podyum boyutlarına uyacak şekilde yapılmalı, böylece podyum hareketi ile vagon yüksekliği ana sahne yüksekliğine getirilmelidir.

Asansör Sahneler: Bu sistem, bütün sahne tabanının, üstündeki dekorlarla sahne altına indirilip sahne altındaki yan sahnelerde dekor değişiminin yapıldığı sahnelerdir. Bu tip sistemlerde vinç podyumlar, asansörler ile aşağı inerken sahne arkasındaki podyum öne hareket ederek sahne boşluğunu kapar. Asansör sahneler, taşıdıkları yükün ağır olması nedeni ile yavaş çalıştırılırlar. Ayrıca podyumların önce ve arkaya hareketlerinin ayarlanması, mekanik olarak emniyete alınması zaman kaybettiren nedenlerdir.

Boru Asansörler: Motorla ve elle çalışanları olmak üzere 2 çeşittirler. Tavandan aşağı sarkan borulara fon perdeleri asılarak, enine veya verrev olarak kullanılabilirler. Tavandan aşağı sarkan galerideki ipin ağırlığı ile asılan fon perdesinin ağırlığı eşit ise, el ile çalıştırılabilirler. Sahne arkasındaki fon asansörleri ile fonlar boyahaneden sahne katına indirilerek oyundan önce borulara bağlanıp yukarı çekilirler.

Orkestra Çukuru: Sahne önünde 3 metre aşağı inme özelliğine sahip geniş alandır. Gerekğinde üstü kapatılarak sahne olarak kullanılabilir. Yan tarafında büyük enstürmanların konduğu bir bölümü bulunur. bu bölümün üstü, açılıp, kapanma özelliğine sahip değildir.

Yan Sahne: Sahnenin yan tarafından bulunan sahnelerdir. Bu alanlar dekor ve aksesuar kullanımı için ayrılmışlardır.

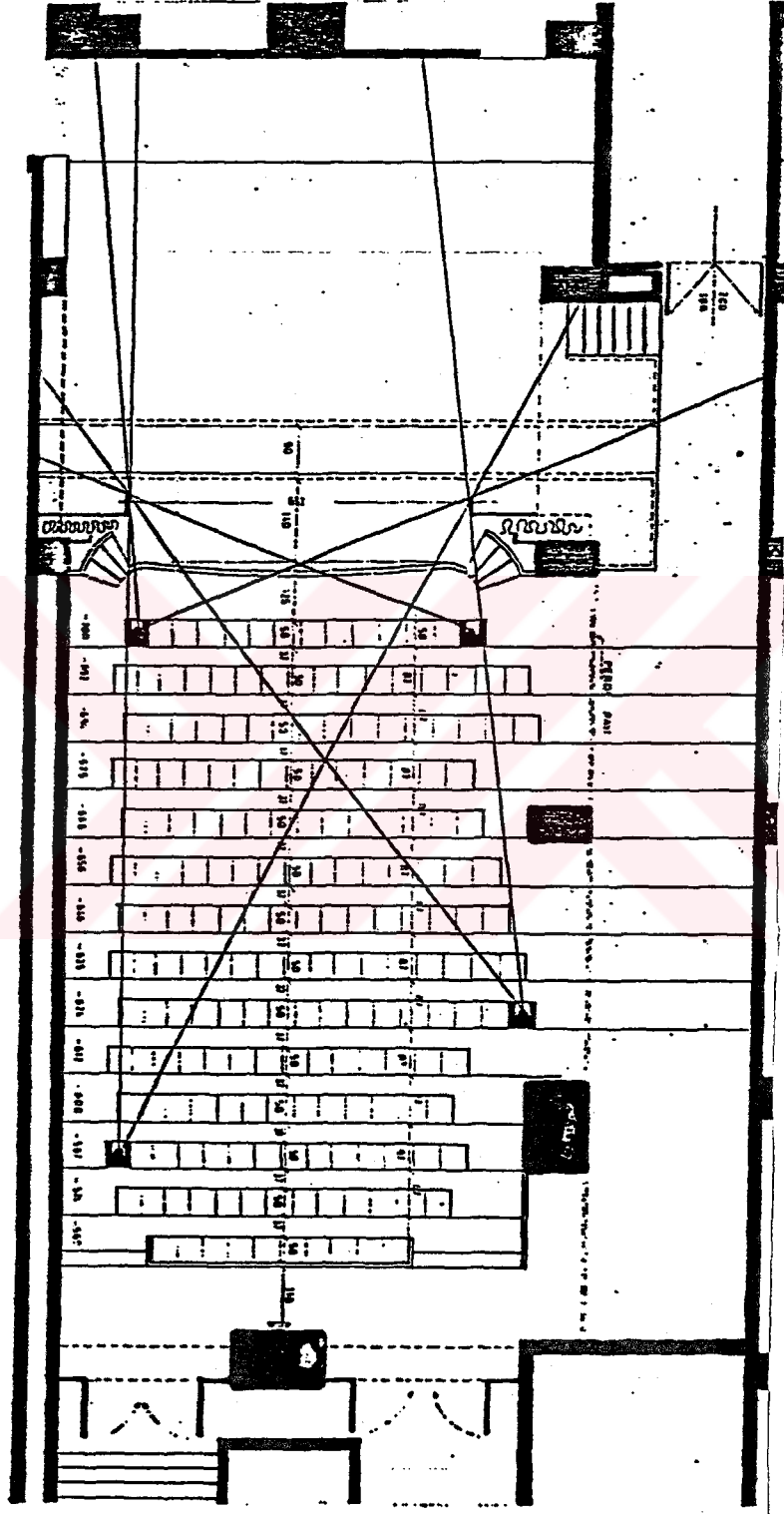


Şekil 1. Büyük Salon Sahne Planı
Ölçek 1/100

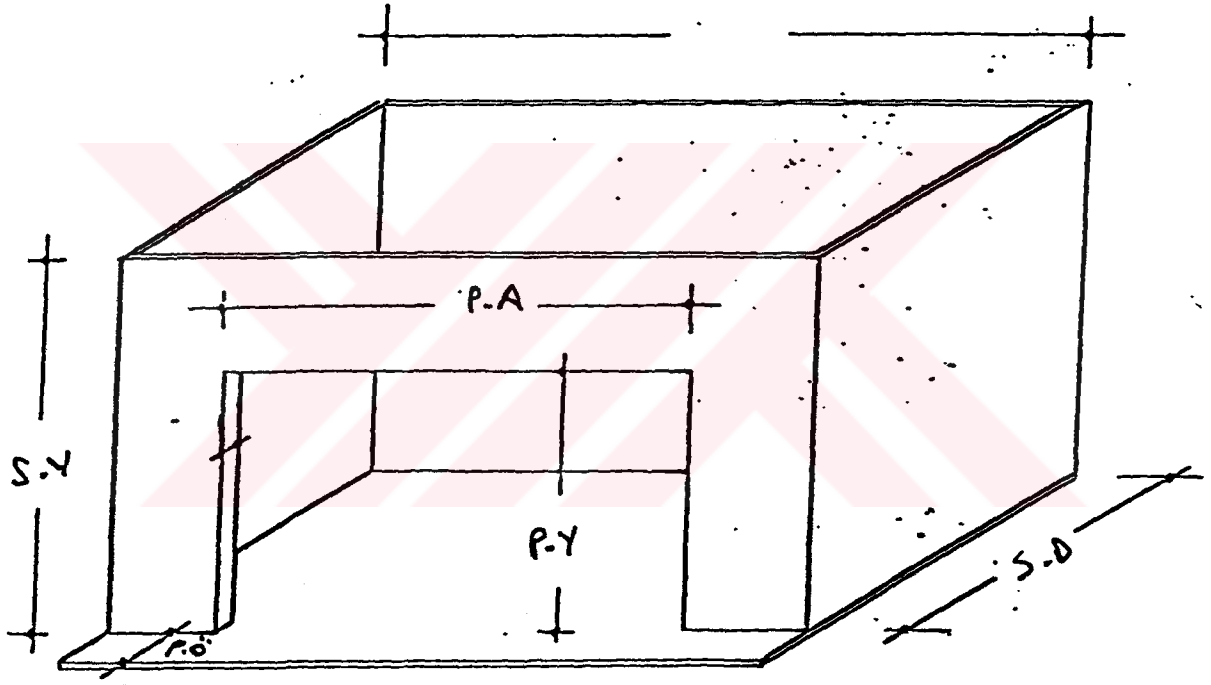
İsmi Plamışın Yer Salın Büyüğü 3. İkili Şekil

Z	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7								
Y	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7										
V	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7									
U	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7								
T	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7							
S	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7						
R	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7					
P	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7				
O	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7			
N	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7		
M	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7	
L	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	45	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7
K	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	45	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7
J	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	45	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7
I	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	45	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7
H	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	45	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7
G	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7		
F	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	47	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7			
E	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7				
D	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7					
C	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7						
B	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7							
A	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	7								

ENHVS



Şekil 4. Rölöve



Şekil 5. Sahne Maketi

3.2.6. Sahne Işık Olanakları

Tiyatro sahnesinin sahip olduğu ışıklandırma olanaklarıdır. bu olanaklar her tiyatroya göre değişir. Işık dekor için ve tüm oyun için çok önemlidir. Işığın iyi veya kötü olması dekoru olumlu yada olumsuz yönde etkiler. Sadece ışıkla bile dekor oluşturulup oyunun atmosferi yakalanabilir.

Sahnede kullanılan ışık elemanları amaçlarına göre 3 çeşittir.

1. Genel aydınlatma elemanları
2. Bölgesel ve efektif aydınlatma elemanları
3. Takip ışıkları

3.2.6.1. Genel Aydınlatma Elemanları

Görsel bir sanatta aydınlatma temel görevlerden biridir. Seyirci sahne üzerinde olup bitenleri olabildiğince açık ve seçik görmek ister. Gereğinden çok ışık gereğinden az olan ışık kadar kötüdür. Kötü bir ışıklamanın en belirgin özelliği dekorun çok aydınlatılması ve bu yüzden seyircilerin gözlerinin yorulmasıdır. Renk karşıtlamaları aydınlatmada önem taşır. Sahne üzerinde renk karşıtlamaları daha çok dekor ve giysiler yoluyla sağlanır. Ancak ışıklamada da renk önemli olduğu için karşıtlık niteliği, doygunluğu ve parlaklığı yoluyla dikkatli bir biçimde hazırlanmalıdır.

Genel aydınlatma lambaları sahnenin genel ışığını vermek yani sahnede görünebilirliği sağlamak amacıyla kullanılırlar. Sofitoda yer alırlar.

3.2.6.2. Bölgesel ve Efektif Aydınlatma Elemanları

En çok kullanılan elemanlardır. Çeşitli projektörlerden meydana gelirler. Çeşitli güçlerdeki fresnel denilen (yivli camlı ışıldaklar) Spotlar ve yine çeşitli güçlerdeki elipsoidel reflektörler bunların en çok kullanılanlarıdır. 500 w, 1000 w

ve 2000 w arasında güçleri değişmektedir. Dekorda kullanılan ve atmosferi yaratan esas ışıklar bunlardır. Portal sahnesi, ışık kuleleri, soffito, kulis, arka sahne ve seyirci salonunun tavanlarında yer alırlar.

3.2.6.3. Takip Işıkları

Oyuncuyu sahnede takip eden hareketli projektörlerdir. Genellikle bir yada birkaç adet bulunurlar ve seyirci salonunun tavanında gerilere yakın bir yerdedirler. Bu projektörün yolladığı ışık ışınları paralel demetler halindedir ve yoğundur.

Tiyatroda aktörün yüzü temel endişeyi oluşturur. Dansta ise dansçının bütün vücudu açık bir şekilde görünür olmalıdır. Bu yüzden ışık çevresinden arınmış ve ışığın çoğu kısmı yandan gelmelidir. Dansçının vücudunu bütünüyle ve eşit aydınlatabilmesi için aydınlatma ünitesinin (ışıldakları, lambaları) ayağına, dizlerine, beline ve başına ışık verilecek şekilde yerleştirilmesi gerekir. Sahnenin iki tarafına yerleştirilen ışıklar, özellikle renkleri vurgulamak ve danstaki değişikliklere dikkat çekmek için düzenlenir.

Aydınlatma düzenleri bir sahne eserinde ortaya çıkan çalışmayı tamamlayıcı bir unsurdur. İzleyicinin dikkati dansçıya veya sahnenin ilgili bir kısmına yönlendirilir. Sahnede oynatılan mizansenin heyecan verici ruh halini ve atmosferini yukarıya tırmandırır. Ve tüm bunlar tek bir düğmeye dokunularak değiştirilebilir. Modern donanımların sayesinde büyük bir etki ve ruh halini sağlamayacak hiç birşey yoktur. ışık kontrolleri seyirci salonunun arkasındaki ışık odasından sağlanır.

3.3. Uygulama Olanakları (Realizasyon)

Tasarlanan dekor ve kostüm çizimlerini sahnedeki gerçek halleri durumuna getirmeye realizasyon denir. Başka bir deyişle dekor ve kostüm çizimlerinin

kullanılabilir hale gelmesidir. Sahne verilerinden en önemlisi uygulama olanaklarıdır. Çünkü bu olanakların iyi olmaması durumunda dekor ve kostümde sonuca varmak kolay olmaz. uygulama olanakları dekor atölyeleri ve kostüm atölyeleri olmak üzere iki kısımda incelenir.

1-Dekor Atölyeleri

- a) Dekor ve Aksesuar Deposu
- b) Boyahane (Resim Salonu)
- c) Marangozhane
- d) Demirhane
- e) Bezleme ve Döşeme Atölyesi
- f) Plastik Atölyesi
- g) Butafor-Aksesuar Atölyesi

2-Kostüm Atölyeleri

- a) Kostüm Deposu
- b) Kadın Terzihanesi
- c) Erkek Terzihanesi

3.3.1. Dekor Atölyeleri

a) Dekor ve Aksesuar Deposu: İki tipte dekor ve aksesuar deposu vardır. Birincisi işe yarar durumda olan eski dekorların korunduğu depodur, ikincisi repertuar deposudur.

İlk depoda daha önce oynanan oyunlardan ayrılan ve işe yarar durumda olan dekor parçaları bulunur. bunlar yeni oyunlarda tekrar yararlanılmak düşüncesiyle saklanır.

İkinci tip depoda ise tekrar sahnelenecek ve dönüşümlü olarak oynanacak olan oyunların dekor ve aksesuarları bulunur.

b) Boyahane (Resim Salonu): Tasarlanan dekor çizimlerinin büyütölüp gerçek boyutlarına getirildiğı ve boyandığı atölyelerdir. Gerektiğinde fon perdeleride boyandığı için bu salonlar çok geniş alanlı ve bölünmemiş mekanlar olmalıdır. Ayrıca zeminin ahşap olması ve salonunun çok iyi aydınlatılması gereklidir. İyi bir resim salonunda, kenarlarda, yukarıdan kuşbakışı görüntü elde edebilmek için galeriler olmalıdır. Dekoratör geniş yüzeyler boyanırken olayı buradan kontrol edilebilir.

c) Marangozhane: Tasarlanan dekor planlarının ahşap kısımlarının ve mobilyaların yapıldığı atölyelerdir. En önemli ve temel atölyelerden birisidir. Ölçekli ve detaylı olarak çizilen pano karkasları (iskeletleri) bu atölyelerde kesilip şekillendirilir.

d) Demirhane: Dekor parçalarının devir kısımlarının yapıldığı atölyelerdir. Bu atölyede, görünen demir dekor parçaları gibi ahşap veya diğer malzemeler ile yapılan parçaların takviyesi, güçlendirilmesi ve metal aksamların konması gerçekleştirilir.

e) Bezleme ve Döşeme Atölyesi: Dekorda döşemenin gerektirdiğı hertürlü malzemenin yapıldığı atölyelerdir. Ayrıca panoların gerilip bezlenmeside burada yapılır. Kumaşla ilgili diğer işlerde (örtüler ve fon perdeleri) burada dikilir.

f) Plastik Atölyeleri: Dekorla ilgili heykel ve benzeri 3 boyutlu nesnelerin yapıldığı atölyelerdir. Çeşitli heykeller, büstler, kabartma motifler bu atölyede yapılır. Çamurla yapılan orjinalden negatif kalıp elde edilir ve sonra kağıtla orjinalinin kopyaları oluşturulur. Bu yolla hem hafif hemde kırılmayan kullanışlı plastik objeler oluşturulur.

g) Butafor-Aksesuar Atölyesi: Bu atölyede dekor ve kostüm için gerekli olan çeşitli plastik sahne eşyası (butafor) ve aksesuarlar hertürlü malzeme

kullanılarak yapılır. Daha hafif daha sağlam ve daha kullanışlı, dıştan gerçek gibi görünen eşyalar butafor atölyesinde meydana getirilir.

3.3.2. Kostüm Atölyeleri

a) Kostüm Deposu: Her yöreye ait kostümlerin saklandığı depolardır. Kadın ve erkek kısımları ayrıdır. Burada kostümler gerektiği zaman kullanılmak üzere özenli saklanır.

b) Kadın Terzihanesi: Kostüm olayı için en önemli atölyeler terzihanelerdir. Kadın terzihanesinde sadece kadın kostümleri dikilir. Burada kostüm çizimleri incelenir, uygun kumaşlar alınır ve kalıpları çıkarıldıktan sonra kesilip dikilir.

c) Erkek Terzihanesi: Erkek kostümlerinin dikildiği atölyeleridir. Kumaş seçimi, kalıp, kesim, dikim ve provalardan sonra tasarlanan kostümler bu atölyede oluşturulur.

3.4. Mali Olanaklar

Sahneye koyucunun sahip olduğu parasal olanaklara denir. İşlerin yürütülebilmesi için bu olanakların geniş olması gerekir. Özellikle kalabalık oyuncu kadrosu, zengin kostümler ve gösterişli dekorların kullanılacağı oyunlar için çok para gereklidir. Ayrıca halk oyunlarının tiyatro binaları gibi kendine ait sahneleri olmadığı için bu tür mali olanaklara daha fazla ihtiyaç vardır.

Bir oyunu sahneye koyarken 3.3’de bahsedilen uygulama olanakları olmasa bile mali olanakların mutlaka olması gerekir. Mali olanakların geniş olması halinde, oyunu gerçekleştirmek için gerekli uygulamalar ayrı yerlerde gerçekleştirilebilir.

BÖLÜM 4. TOPLANAN BİLGİLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Sahne ve Görüntü sanatları tasarımında ikinci basamak değerlendirmedir. Dekor ve kostüm tasarımcısı için sağlıklı bir çözüme varabilmek, eldeki bilgileri en mükemmel şekilde değerlendirmekle mümkündür. Bu bölümde değerlendirme, bilgi toplama aşamasında olduğu gibi iki grupta incelenir.

1. Oyunun değerlendirilmesi
2. Sahnenin değerlendirilmesi

4.1. Oyunun Değerlendirilmesi

Oyunla ilgili toplanan bilgiler, bu kısımda değerlendirilmeye alınır. Bilgilerin incelenmesi ve fikirlerin oluşması bu aşamada gerçekleşir. Dekor ve kostüm tasarımcısının başarıya ulaşabilmesi için, oyunun bilgilerini iyi değerlendirmesi gerekir. Bu bilgiler üç aşamada ele alınabilir.

1. Oyun türleri
2. Sunuş şekilleri
3. Yöresel giysi özellikleri

4.1.1. Oyun Türleri

a) Halay Oyunları: Halay, birlik, beraberik, yardımlaşma gibi toplu hareket anlamına, alaydan gelen insan topluluğu anlamına yada devamlılık, süreklilik anlamına gelmektedir³.

³ Cemil Demirsipahi; Türk Halk Oyunları, Ankara, 1975, Türk Tarih Kurumu Basımevi, s.229-230.

Halay, davul ve zurna eşliğinde, toplu olarak oynanan, en az üç kişiden başlayıp genişleyebilen, toplu düz dizi halinde ve disiplinli bir şekilde oynanan, kadın ve erkek karışık el ele tutuşarak, halka teşkil ederek ve muntazam ritimlerle ayak vurarak oynanan oyundur ⁴.

Yurdumuzun doğuda, Van, Bitlis, Muş, Bingöl, Tunceli, Elazığ, Malatya, Güneydoğuda, Siirt, Diyarbakır, Maraş, Urfa, Gaziantep, Hatay, Adana, Orta Anadolu'da, Sivas, Tokat, Çorum, Yozgat, Çankırı, Ankara, Kayseri Kırşehir, Halay bölgesi merkezleridir. Açık havada icra edildiği zaman davul zurna eşliğinde oynanırlar. Halay başındaki oyuncuya "halaybaşı" sondaki oyuncuya poççık denir. İkisinde ellerinde mendil vardır. Birçok yöremizde halaybaşı oyunu bırakarak ortaya çıkıp tek başına gösteri yapar. Halaylar 1,2,3,4 bölümlü olarak oynanmaktadır. Çeşitleri ne olursa olsun halaylar en az üç kişiden oluşan, toplulukça oynanan oyunlardır. Birbirini takip eden değişik figür, tempo ve temalardan oluşmaktadırlar. Yalnız kadın veya erkek, yada karma olarak oynanırlar. Oyunda eller omuzdan, parmaklardan yada belden tutulmaktadır. En çok oynanan biçimleri, daire ve düz çizgi formlarıdır.

b) Bar Oyunları: Bar, birliktelik, beraberlik, el ele tutuşarak oynanan oyun, hava basıncı birimi, bir çeşit şaman davulu, birlikte oynanan sıra raksı⁵ anlamına gelmektedir.

Bar genellikle sık ağaçlık, bağlık, bahçelik, meyve anlamına geldiği gibi başka bir manada, beraberlik, dadaşlık, birlik, el ele kolkola kaynaşmak demektir. Erzurum bölgesinde tüm oyunların adı Bar'dır. Barları halaylardan ayıran özelliklerden başlıcası tek veya iki kişiyle de oynanmasıdır. Toplu Bar oyunlarında da birbiri ardına oynanan bölümler vardır. Bu bölümlere değişik isimler verilir. Bar'lar yanyana, omuz omuza, el ele oynanır. Kadın oyunları yumuşak ve türkölü

⁴ Muzafer Sarısözen; "Halk Rakslarımızdan Halaylar", Türk Folklor Araştırmaları, C. 16, S.307, Ağustos.1970, s.7371.

⁵ Mahmut Ragıp Gazimihal, Musiki Sözlüğü, İstanbul, 1961, s.241.

oyunlardır. Barlarda ideal oyuncu sayısı dokuzdur. İki kişilik oyunlarda eller serbesttir. Barlar ağır başlar, hızlanır ve çökmelerle sona erer.

Bar oyunları için Erzurum, Ağrı, Erzincan ve çevresi gösterilebilir.

c) Horon Oyunları: Horon; Tahıl ürünlerinin Mısır koçanlarının, hasattan sonra kurutulması ve desteler halinde dik tutulmasına, siyah anlamına⁶ İlk çağlarda dini ayin niteliğindeki oyunlara ve karadeniz bölgesinde kemeçe ve zil zurna ile oynanan oyunlara verilen addır.

Karadeniz'in dalgalarının, dağ havasının, mısır ekmeğinin, hamsinin etkisi altında yoğrulan horonlar, hamsinin titreyiş ve çırpınışlarını ifade etmektedir. Halka yada yarım halka ve dizi halinde oynanmaktadır. Başlıca figürler, omuz titremeleri, öne eğilmeler, kolların aşağı-yukarı ileri hareketleri, bacak hareketleri, atlamalar, toplanıp açılmalar, diz kırmalar ve çöelmelerdir. Horonlar kadın erkek ayrı oynandığı gibi karışık olarak da oynanır. Erkek horonları sert, kadın horonları yumuşaktır.

Horon oyunları sınırı, Artvin, Trabzon, Giresun, Ordu illerinin bütün sınırlarıyla, Samsun, Sinop, Kastamonu, Zonguldak illerinin deniz kıyısı olarak çizilebilir.

d) Zeybek Oyunları: Batı Anadolu'da oynanan halk oyunları genellikle zeybek oyunlarıdır. Zeybek kelime sinin "seymen" "sekban" dan geldiği "subek" "subay" kelimesinin zamanla zeybeğe dönüştüğü ifade edilmektedir.

Efenin buyruğu altındaki gence, hafif silahlı bir sınıf aksere, hafif tüfekçi askerine, özbekçe'de silahlı kişiye, çok eski bir Türk kabilesinden olan halka zeybek denildiği bilinmektedir.

⁶ M.Ragıp Gazimihal, Musiki Sözlüğü, İstanbul, 1961, s.400.

Zeybekler ağırbaşlı, görkemli oyunlardır. Toplu olarak oynanan Zeybeklerde, oturmak, dönmeli, sekmeli figürler yaygındır. Tek veya 3 kişi ile oynanan zeybeklerde vardır.

Zeybek oyunları ritmik yapı ve tempo itibariyle iki ana grupta toplanır.

- Ağır zeybekler
- Kıvrak (yörük) zeybekler

Zeybek havaları geleneksel olarak gezenleme, gezinleme denilen bir iki beyit türkü veya sadece çalgılarla icra edilen bölümle başlar. Bu bölümde oyuncular çalınmalı ve heybetli bir biçimde, ölçülü ve duraklamalı adımlarla kollarını yana salmış olarak ezgi bitinceye kadar dolanırlar. Ritmik ezgi başladığında nara atarak oyuna başlarlar. Efenin oyunu ağır, kızanların oyunları kıvraktır.

e) Karşılama ve Hora Oyunları: Karşılama; karşılıklı olmak, bir olaya karşı olumlu ya da olumsuz duygu göstermek ⁷, gelenin hatırını hoş etmek için yola çıkmak anlamlarına gelmektedir.

Oyunlar ağır bir tempoda başlar, gittikçe hızlanır. Açık yerlerde çift davul ve çift zurna ile icra edilir. Kapalı yerlerde def, bağlama, darbuka ve zilli maşa oyuna eşlik eder.

Erkek oyuncuların yürüyüş ve figürleri görkemlidir. oyunlarda zarif bir görünüm vardır. oyunlar karışık ve kız, erkek ayrı oynanır. Oyunların isimleri, geldiklerin yörelerin adlarıyla ya da tanınmış kişilerin ve oyunu iyi oynayan kişilerin isimleriyle anılmaktadır. Dönme, diz çökme ve el çarpma figürleri yaygındır. Oyunlar, el ele, omuz omuzu, karşılıklı, kemerlerden tutarak oynanır. Oyunlarda mendilin önemi büyüktür.

⁷ Haydar EDİSKUN-Baha DÜRDER, Türkçe Sözlük, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1970, s.243.

Karşılamlar, Trakya, Marmara, Kadeniz bölgelerinde, Edirne, Balıkesir, Kırklareli, Tekirdağ, İzmit, Adapazarı, Bilecik, Bolu, Giresun, ordu, Çanakkale, Bursa civarında oynanmaktadır.⁸

Trakya bölgesinde el ele, kol kola, omuz omuza toplu olarak oynanan oyunlara “Hora” denmektedir. Hora “Hora,” “Sirto” “Şurto” gibi isimler alır. Ağır ve çabuk kısımları olan serhat boylarının kahramanlık ve yiğitlik ile duygusu ile yakılmış türküler ile oynanır. İsimlerini halk kahramanı, kabadayı, ya da eşkiyanın adından almışlardır. Kabadayı, Selanik, Zigoş, Kayayusuf vb. gibi ⁹.

f) Teke Yöresi Oyunları: Ege Zeybek bölgesi içinde ayrı bir yeri olan Teke yöresi, ağırbaşlı, zeybek oyunlarının yanında kıvrak ve coşkulu oyunlarıylada tanınır. Güneyde Batı Akdeniz sahilinden başlayarak, kuzeye doğru geniş bir sahada yayılımı olan “Teke Yöresi” sınırlarını şöyle belirleyebiliriz: Fethiye, ortaca (Muğla), Acıpayan, Kızılhisar, Honoz (Denizli), Dinar, Başmakçı (Afyon), Yalvaç, Şarkıkaraağaç (Isparta), Çevizli, Akseki, Alanya (Antalya), ile Burdur’un tamamını içine alan sahadır¹⁰.

Bu yörelerdeki oyun ve oyun havaları, yörenin adıyla Teke havası, Teke Zeybeği, Teke zorlatması olarak söylenmektedir. Ancak bir başka görüşe göre de, Yöre adıyla aynı olan, teke denilen hayvanın bir takım hareketlerini simgeleyen oyunlara, halk tarafından aynı adın verilmesi de bir gerçektir.

g) Kaşık-Bengi-Mengi-Güverde oyunları: Kaşık, öztürkçe bir kelimedir. Orta asya’da Hakanlar huzurunda oynanan ve adına Hakan Oyunu denilen oyunda, iki tabak, iki kaşık kullanıldığı bilinmektedir. Kaşık oyunlarında oyuncular serbesttir. Tutunma yoktur. Oyuncuların ellerinde yöresel kaşıkları vardır. Oyunlar

⁸ Yrd. Doç. Dr. Gökten AY, Folkloru Giriş, İstanbul, 1990, [İ.T.Ü. Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Mezunları Yayınları 1], Pan Yayıncılık, s.84.

⁹ Yrd. Doç. Dr. Gökten AY, a.g.e.

¹⁰ Yücel PAŞMAKCI, “Oyun Havaları”, [İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Ders Notları], İstanbul, 1994/95. s.21. [Yayınlanmadı]

daire şeklinde ya da karşılıklı dizilerek oynanır. Kaşıklar oyununda oyunun ritminide vermektedir.

Kaşık oyunları sınıırı, Konya, Eskişehir, Ankara, Kırşehir, Nevşehir, Niğde, Antakya, İçel, Isparta, Silifke, Anamur olarak çizilebilir.

Oyunlara kabak kemane, sipsi, kaşık, bağlama, dört telli kemençe, cura, koltuk davulu, zilli maşa ve tandır kaşık eşlik etmektedir¹¹.

Bengi oyunları, Balıkesir, Bergama, Kozak ve Edremid dolaylarında toplu olarak oynanan oyunlara denir. Bengiler, geniş halkalar halinde davul ve zurnanın özel bir havasıyla (usulsuz bölüm) başlar. Ağır yürüyüşler, çalımlı hareketler, aralarda uzun havalı ezgiler, birdenbire hızlanma oyunun özellikleridir. En önemli özelliği oyuncuların, oyunu bitene kadar bırakmamasıdır. Bengilerin savaş sonu kutlaması oyunu olduğuda söylenmektedir.

Mengi, özellikle Tahtacılar ve Abdallar tarafından oynanan, semaha benzeyen oyunlardır. 9 vuruşlu, tek bölümlü, küçük türkölü, kadın erkek karışık, halka şeklinde ve karşılıklı sıra halinde oynanan oyunlardır. Mengi; gidiş, gönüş, adım, sallana sallana yürüyüş ve ebedi anlamlarına gelmektedir. Bağlama, kemane, kaval, zilli def, cura ve davulu oyunlara eşlik eder.

Güvende oyunları, oyuna kalkan kişinin, güvendiği bir kişiyi oyuna kaldırması ile güvende adını almışlardır. İki kişi yada daha fazla kişiyle oynanır. Bursa civarında yaygın olan güvendeler, serbest bölümle başlar, ölçülü olarak devam eder.¹²

h) Samahlar: Dinlenme, işitme, duyma anlamında olan, sima, sema sözcüklerinden gelen, semah deyimi, semah, zemah, samak, zamak gibi değişik şekillerde söylenilmektedir. Samahlar, Türk Alevi topluluklarının özel ayin ve

¹¹ Yrd. Doç. Dr. Gökten AY, a.g.e., s.83.

¹² Yrd. Doç. Dr. Gökten AY, a.g.e., s.84.

şekillerde söylenilmektedir. Samahlar, Türk Alevi topluluklarının özel ayin ve toplantılarında kendi aralarında yaptıkları törenlerle ilgili oyunlardır. Kadınlı erkekli oynanan samahlar, “cem” denilen dernek ayin ve sohbetlerde kalabalık çiftlerle yapılır¹³.

Samalar da, halaylar gibi tempo ve usul itibariyle ağır ve çabuk oynanan kısımlar ihtiva ederler. Ağırılama, yeldirme gibi adlar verilen bu bölümlere, değişik yörelerde değişik adlar verilmektedir.

4.1.2. Sunuş Şekilleri

Halk oyunlarının icrasında iki türlü sunuş şekli olduğu kabul edilmektedir¹⁴.

1. Otantik Sunuş
2. Düzenlemeli Sunuş
 - a) Otantik düzenlemeli sunuş
 - b) Stilize düzenlemeli sunuş
 - c) Artistik düzenlemeli sunuş
 - b) Yeniden yaratma

4.1.2.1. Otantik Sunuş

Kelime kökü olarak latince “Authenticus” sözcüğünden gelen otantik kelimesi gerçek, güvenilir, aslına uygun, doğru ve inanılır kelimeleri ile karşılık bulmaktadır. Türk Halk Oyunlarında ise Türkçe karşılığı, hem kapsam itibarı hem de sunuşu açısından “Aslına uygunluk” olan otantiklik konusunda çeşitli görüşler beyan edilmektedir. Halkın kendi içine yaptığı eğlenceler sırasında, düzenledikleri

¹³ Yücel PAŞMAKÇI, “Oyun Havaları”, [İ.T.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Ders Notları], İstanbul 1994/1995, s.28. [Yayınlanmadı]

¹⁴ Doç. Fikret DEĞERLİ, “Sahne Teknikleri”, [İ.T.Ü. Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü Ders Notları], İstanbul 1994-1995. [Yayınlanmadı]

toplantılarda oynadıkları oyunlar zaman içinde sürekli gelişme ve ilerleme göstererek bazı araştırmacılar veya derlemeciler tarafından toplanıp öğrenilmiş, arşivleme çalışmaları yapılarak, belirli düzen ve kalıplara dökülmüşlerdir.

Otantiklik sayılabilme koşulunun kimine göre oyunun sadece o yöre insanı tarafından oynanması, kimine göre ise en eski şekli olarak belirlenmiş olması bilinen gerçeklerdir.

İ.T.Ü. T.M.D.K Müdürü Doç. Fikret DEĞERLİ'ye göre otantik sunuş, oyunun yöresinde aslına uygun olarak oynanmasıdır. Burada içe dönük bir icra şekli vardır. Oyuncu seyirci için değil kendisi için oynar¹⁵.

4.1.2.1. Düzenlemeli Sunuş

Düzenlemeli sunuş şekli halk oyunlarını sahneleme şekilleri içinde yer alan ana başlıklardan birisidir. Bu tarz çalışmalarda kültürümüze yeni boyutlar kazandırabileceği düşünülerek, hedefin görüntüye ve göz estetiğine daha bir zenginlik getireceği görüşü hakim olmuştur. Bu konuda amaç, oyunların defalarca aynı biçimde sunulması esnasında, ortaya çıkması muhtemel tekdüzeliğe ve bu nedenle oluşabilecek ilgi kaybına engel olmak şeklinde açıklanmaktadır. Ancak bu sunuş şekillerinde, oyunların karakteristik yapısına sadık kalınarak sahneye getirilmelidir.

Düzenlemeli sunuş da kendi içinde dört başlık altında incelenmektedir.

a) Otantik Düzenlemeli Sunuş: Otantik sunuştan farklı olarak değerlendirilmelidir. Bu sunuş şeklinde içe dönük icranın seyirciye doğru oynanması sözkonusudur. Bir oyunun aslına uygun bir şekilde sahnede

¹⁵ Doç. Fikret DEĞERLİ, a.g.d.n.

oyunanmasına denir. Otantik yapıda olması gereken bütün özellikleri taşıması gereklidir.¹⁶

Bu özellikler şu şekilde sıralanabilir:

- Sayısal yönden ekip karakterine göre oyuncu tespiti yapılmalıdır. (Halay, Bar, karşılama vb.)
- Çizgide aslına uygunluk olmalıdır. (Daire, düz çizgi formu)
- Oyunun adım ve figür karakterine sadık kalınmalıdır.
- Oyunların cinslerine göre ağırlık taşıyan formları bozulmamalıdır. (kadın oyunları, erkek oyunları)
- Oyunların sıralanışı, oyunun bütünlüğü, aslına uygun olmalıdır.
- Kostüm karakterinin korunması gereklidir.
- Oyun içindeki araç, gereçler ve makyaj amaca uygun olmalıdır.

b) Stilize Düzenlemeli Sunuş: Stilize düzenlemeli sunuş, sahne tekniklerinin uygulandığı, belli estetik anlayışlar içerisinde yapılan sunuş şeklidir.¹⁷

Stilize sunuş şeklinde olması gereken özellikler şu şekilde sıralanabilir:

- Figürlerin karakteristik formlarına dokunmamak gerekir.
- Sahnedeki fiziksel ve estetik denge korunmalıdır.
- Oyun türlerine dikkat edilmeli, farklı türler birarada oynatılmamalıdır.
- Oyuncuların fiziksel görünümü önemlidir. Boy, kilo gibi unsurlar sabitlenebilir.
- Oyun sıralamasında değişiklik yapılabilir.
- Oyunların birbiri ile bağlantısı yapılabilir
- Oyunun hızı konusunda oynama yapılabilir.
- Figür açısından serbestlik vardır.
- Kostümde esas form bozulmadan, bazı oynamalar yapılabilir.
- Müzikte çok sazlılık yapılabilir.

¹⁶ Doç. Fikret DEĞERLİ, a.g.d.n.

¹⁷ Doç. Fikret DEĞERLİ, a.g.d.n.

-Oyunların çizgi formalarında istenilen düzenlemeler yapılabilir.

Bütün bu düzenlemeler koreografi ile karıştırılmamalıdır. Bu sunuş şeklinde oyunları yozlaştırmadan sahneye uygun biçime getirmek ve bunları yaparken de oyunların temel yapısına, yöresel üslup ve ahengine özen göstermek gerekmektedir.

c) Artistik Düzenlemeli Sunuş: Sahne sanatlarının kullandığı tüm teknik olanaklardan ve diğer sanatsal öğelerden yararlanarak, belli bir kompozisyon anlayışı ile estetik ve uyum içerisinde sergilenen sunuş şeklidir.¹⁸

Bu sunuş şekliyle sergilenen bir oyunda, yöresel karaktere bağlı kalmak için çok katı kurallar uygulanması gerekmez. Oyunda, yöresel özelliklere ait tatlar alınması yeterlidir. Burada görsel estetik ön planda tutulur. Birkaç türün bir arada sergilenmesi mümkündür. Müzikte çok seslilik yapılabilir.

d) Yeniden Yaratma: Halk oyunlarındaki adım ve figürlerin kullanılması ile yeni bir oyunun yazılmasıdır. Burada yapılan çalışma tamamen kişinin yaratıcılığına bağlıdır. Ortaya çıkan oyunun kime ait olduğu bilinir. Yeniden yaratmada oyun, müzik, kostüm gibi konularda bir sınırlama olmamasına rağmen, ortaya çıkan oyun, halk oyunlarının karakteristik özelliklerini taşımaktadır.¹⁹

4.1.3. Yöresel Giysi Özellikleri

Oyunların sergileneceği yöreye ait giysilerin özellikleri belirlenip, sahneye uygun hale getirilmesi gerekir. Yörede bulunan her giysinin, o yörenin oyun giysisi olacağını düşünmek yanlışır. Onun için iyi araştırılması gerekir.

¹⁸ Doç. Fikret DEĞERLİ, a.g.d.n.

¹⁹ Doç. Fikret DEĞERLİ, a.g.d.n.

Yöresel giysi özellikleri şu şekilde tespit edilmelidir²⁰.

- Kalıp özellikleri
- Dikiş özellikleri
- Motiflerin işlenişi
- Kumaşları
- Renkleri
- Süslemeleri
- Giyiniş şekilleri

Yukarıda sayılan özellikler, yöreler arasındaki farklılıkları ortaya koyar. Bütün yöre giysileri (kadın, erkek) yapı özellikleri göz önünde bulundurularak, halk oyunları için en uygun olanı tespit edilmelidir. Tespit edilen bu giysiler, özelliklerine uygun olarak sahne için hazırlanmalıdır.

4.2. Sahnenin Değerlendirilmesi

Daha önce elde edilen sahnenin teknik olanaklarının değerlendirilip, olumlu ve olumsuz yönlerinin uygun şekile dönüştürülmesidir.

Bu konu 5 başlık altında incelenebilir.

- 1) Sahne Modelleri
- 2) Sahnenin oyuna etkileri (+, -)
- 3) Dekor stilleri
- 4) Dekor değişim tasarımı
- 5) Dekor değişim teknikleri

4.2.1. Sahne Modelleri

Halk oyunlarının sahnelenmesinde kullanılan sahne modelleri üç çeşittir.

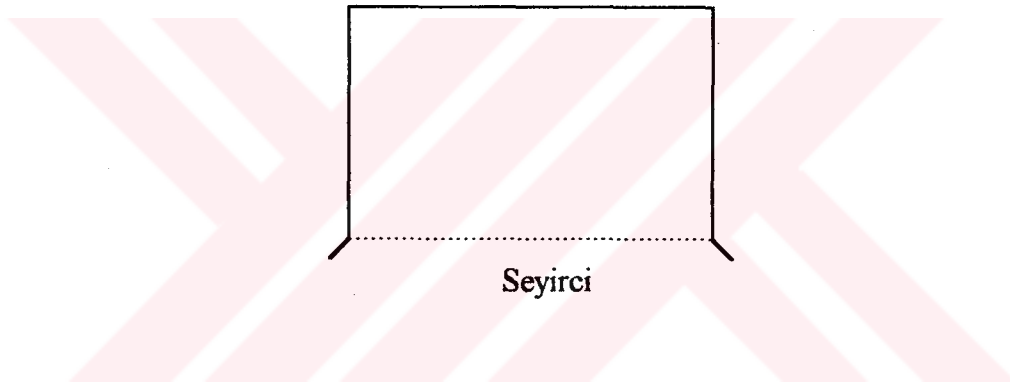
- 1) Tek yönlü sahne

²⁰ Yener ALTUNTAŞ, "Halk Oyunlarımızın Sahnelenmesinde Giysi ile İlgili Problemler" Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri, Ankara, 1987, Kültür ve Turizm Bakanlığı, Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları: 102, s.14.

- 2) Üç yönlü sahne
- 3) Çok yönlü sahne

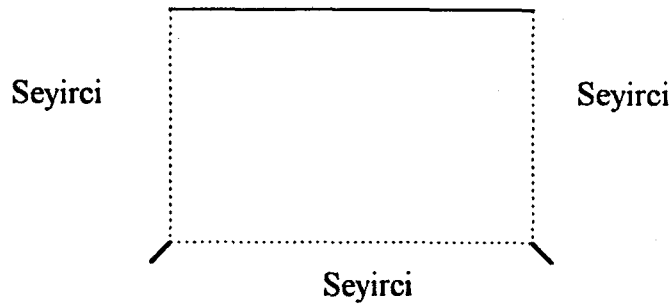
4.2.1.1. Tek Yönlü Sahne

Üç tarafı kapalı olup, bir tarafı seyirciye açık olan sahne modelidir. Bu sahne modeline “çerçeve sahne” de denilmektedir. Seyirci ile oyuncuyu büsbütün ayıran bu sahne modelinde, seyircinin bulunduğu yer karartılmakta, sahne ise aydınlatılarak, seyircinin kendisini unutması amaçlanmaktadır. Böylece seyirci, sahnedeki oyuna kendini kaptırır. Sahne ağzı bir 4 duvar görevini üstlenmektedir.



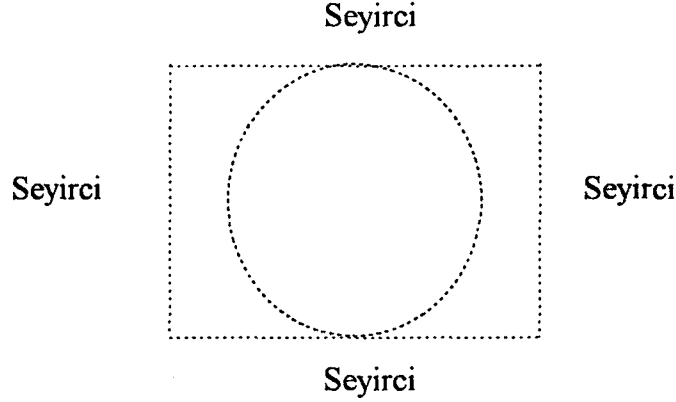
4.2.1.2. Üç Yönlü Sahne

Bir tarafı kapalı, üç tarafı seyirciye açık olan sahne modelidir. Halk oyunlarında en çok kullanılan sahne modeli bu modeldir.



4.2.1.3. Çok Yönlü Sahne

Dört yönüyle seyirciye açık olan sahne modelidir. Bu sahne modelinde düşünülecek olan dekor, zemin açısından düşünülüp tasarlanmalıdır.



4.2.2. Sahnenin Oyuna Etkileri (+, -)

Oyunu sahneleme aşamasında, sahnenin bulunduğu binanın oyun üzerinde yarattığı olumlu veya olumsuz etkilerdir. Bu etkiler gözönünde bulundurularak, özellikle dekor parçalarının buna göre dikkatli tasarlanması ve inşa edilmesi gerekir.

Sahnenin boyutları, tavan yüksekliği, kulislerin giriş çıkışları, arka sahne, yan sahne, sahne kapıları, oyuna (+) veya (-) olarak etkilerde bulunur. Örneğin iki metre olan bir sahne kapısından, 3 metre genişlikte bir dekor parçası giremez. Bu bir (-) etkidir. Yine, ön koltuklardan kulislerin ve sofitonun görünmesi, arka koltuklardan bazı önemli dekor parçalarının görünmemesi gibi durumlar tespit edilmelidir. Bu (-) yönlerin çözümleri üretilmelidir.

Sahne teknik olanaklarının çokluğu ise oyuna (+) yönde etki etmektedir. Tasarımcı istediği imkanların çokluğuna göre tasarımlarını yaratır.

4.2.3. Dekor Stilleri

a) Realizm: Bu stilde dekor ve kostümler tam anlamı ile gerçeklere bağlı kalarak taklit edilerler.²¹

b) Stilizasyon: Doğal biçimler, formlar, eşyalar şekilleri ve özelliklerini koruyarak basitleştirilerek yeniden biçimlendirilirler.²²

c) Empresyonizm (izlenimcilik): Işığı ve ışığın oluşturduğu rengin ara tonlarını kullanak, duygusal etkileşimi, güzelliği ve atmosferi yaratan stildir. Tüm sahneyi eşit olarak aydınlatmaz, seyirciye düşleri ve fantazileri ile oynama fırsatı verir.²³

d) Expresyonizm (Dışa vurumculuk) : İzlenimciliğin tersidir. Duyguların ve ruhsal durumun dışa vurulmasıdır. Estetik kaygılara önem vermez. Sembolik basit parçalar, panolar kullanılır. Dekorda mekan, gösterdikleri ile değil, ima ettikleri ile etkilidir. 20. yy. sahne tasarımı dışa vurumculuktan başka birşey değildir.²⁴

e) Kübizm: Dışa vurumculuğun bir çeşididir. Üstüste konmuş, ardarda sıralanmış geometrik formların birleşmesi ile oluşur. Olağanüstü dinamik ve etkili sahne alanları elde edilebilir.²⁵

f) Anti-İllizyonizm (Gerçekçi Sembolizm): Gerçek dışı bir mekanı, gerçek eşya ve objelerle anlatan bir stildir²⁶.

²¹ Prof. Erdoğan AKSEL, Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi, İstanbul, 1989, Türk Güzel Sanatlar Vakfı, M.S.Ü. Matbaası, s.10.

²² Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.10.

²³ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.11.

²⁴ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.11.

²⁵ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.12.

²⁶ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.12.

g) Fragmatary Sahne (Parçalarla anlatım): Abartılmış öğeler ve üzerlerinde abartılmış textürler (dokular), tamamlanmamış ve gözün tamamlamasına bırakılmış parçalardan, bölümlerden oluşan stildir.²⁷

h) Period Tiyatral Stil: Bu stilde tasarımcı tasarımlarını yeniden yaratmaz ve kendinden birşeyler katmaz. Dekor ve kostüm tasarımlarını, oyunun geçtiği tarihi periyottaki anlatım ve anlayışı içinde gerçekleştirir.²⁸

ı) Sembolizm: Mekanların ve kostümlerin, birbirlerinden kopuk semboller ve temsili parçaların birleşmesiyle oluşturduğu stildir.²⁹

i) Projeksiyon Sahne: Esas oyuna görsel destek yaratmak için kullanılır. Önde oynayan oyunun arkasındaki perdeye, görüntülerin projekte edilmesiyle oluşturulur.³⁰

4.2.4. Dekor Değişim Tasarımı

Sahne dekor değişimi için tekniğin getirdiği olanaklara bütünü ile bakıldığında 3 çeşit sahne tasarımı olduğu görülür³¹.

1. Sakin sahne tasarımı
2. Akan sahne tasarımı
3. Beraber oynayan sahne tasarımı

4.2.4.1. Sakin Sahne Tasarımı

Sahne dekoru bütün oyunda veya en az bir perdede değişmeden durur. Veya değişim kapalı perde arkasında yapılır. Teknik olarak özel bir kullanıma gerek

²⁷ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.13.

²⁸ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.14.

²⁹ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.14.

³⁰ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.15.

³¹ Prof. Erdoğan AKSEL, a.g.e., s.14-16.

duyulmaz. Her perdenin ayrı bir resmi vardır. Perdenin açılıp kapanmasına kadar bu resim aynen kalır. Perde aralarında gerekli değişim sökölme-birleştirme-kurma şeklinde yapılır.

4.2.4.2. Akan Sahne Tasarımı

Dekor değişimleri, açık perde önünde veya sahne karartılmadan yapılır. Bu teknik oyunun türüne göre kullanılır. Durağan bir dekor seçilip, bütün oyun süresince bu oyun alanı kullanılır. Dekoru oluşturan ufak parçalar değiştirilir. Çok hafif paravanlar, perdeler, panolar ve benzerleri gibi. Akan sahnelerin sahne tasarımı için döner sahne, sahne vagonları ile değişim teknikleri kullanılabilir. Döner sahneler açık perde oyunları için hem daha elverişli hemde daha kullanışlıdır.

4.2.4.3. Beraber Oynayan Sahne Tasarımları

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

4.2.5. Dekor Değişim Teknikleri

Dekor değişiminde kullanılan sistemlerdir. Bu sistemlerin başlıcaları şu şekilde sıralanabilir³².

³² Gökhan URULU; İstanbul Devlet Opera ve Balçesi Sahne Uzmanı, Kasım 1995'de yapılan görüşme.

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



BÖLÜM 5. ÇÖZÜM

Dekor ve kostüm tasarımcısı, yapacağı işin araştırma ve toplama kısmını bitirmiştir. Birinci aşamada topladığı bilgileri, ikinci aşamada değerlendirmiş, kendine göre yolunu çizmiş, çıkış ve çözüm yollarını düşünmüştür. Tasarımcı önündeki engel ve avantajları iyi bilmektedir. Elde ettiği bu bilgiler üzerine, dekor ve kostüm eskizlerini çizip çözümü ortaya koyacaktır. Tasarımcının yeteneği, artistik gücü ve sanatının ona kazandırdıkları bu aşamada ortaya çıkacaktır.

5.1. Oyunun Çözümü

Oyunun değerlendirilmesi bölümünde, oyunun türü, sunuş şekli, yöresel özellikleri ve sahnenin teknik olanakları değerlendirilip, uygulama için çözüm, üretilmiştir.

Bu süreçte dekor ve kostüm tasarımcısı oyun provalarını izleyerek notlar alır ve sahneye koyucu ile tekrar tekrar görüşür. Dekorun, kostümün renk ve eskiz çalışmalarında, anlatım dili, stil, renk beraberliği ve uyumu sağlanır. Gelişen eskizlerde dekor ve kostüm ayrılmaz bütünler olarak düşünülmelidir. Bütün bunların yanında ışık kullanımında unutulmamalıdır. Işık, dekor ve kostüm ilişkisi iyi kurulmalı, oyunun atmosferi ışıkla dekor değişimleri çok iyi yapılmalıdır.

5.1.1. Oyun İçin Önerilen Uygulama İlkeleri

Dekorların sahne üzerinde oyuna yeteri kadar katkıda bulunabilmesi için, engelleyici, zorlayıcı ve itici olmaması gerekir. Mekanların pozisyonu, giriş çıkışların kolaylığı, hacimlerin genişliği çok iyi kontrol edilmelidir.

Artistik bir anlatım için çok önemli bir kavram kompozisyonudur. Kompozisyon, hareket, denge, ritm, oran, ışık, renk ve doku gibi farklı kavramların, ahenk içinde birleşip bir bütün oluşturmasıyla ortaya çıkar.

Kullanılabilir sahne boşluğunda iki türlü kompozisyon vardır. Birincisi dekorların ve oyuncuların kapladığı dolu alanların kompozisyonu, ikincisi de bu dolu alanlar arasında oluşan derinliklerin meydana getirdiği boşlukların kompozisyonu. Her ikisinin de iyi çözümlenmesi sonucunda oyunun görsel anlatımına yeni bir boyut kazandırılır.

Eskizlerden sonra yapılan maket çalışmasında kompozisyonu oluşturan bu kavramlar gözden geçirilip gerekli düzeltmeler yapıp uygulama safhasına getirilir.

5.1.2. Kostüm İçin Önerilen Uygulama İlkeleri

Yörelere uygun sahne kostümü hazırlanırken, giyim tekniklerini gözönünde bulundurmak gerekmektedir. Sahnelemede uygulanacak ilkeler şu şekilde açıklanabilir.

Öncelikle kostümün oyuncunun beden ölçüsüne uygun olması tercih edilmelidir. Standart kostüm sahneleme konusunda problem yaratabilir. Farklı fiziksel özelliklere sahip oyuncular, estetik görüntünün bozulmasına neden olabilir. Bunun için dikiş tekniklerinden yararlanarak bu problemler en aza indirilebilir. Örneğin; bacak boyu kısa olan bir kişinin cepkeni, kısa olursa, kendisi daha uzun gözükabilir.

Sahne kullanılabilecek kostümlerin daha dayanıklı olması için özellikle ince ve atabilecek kumaşların (saten, ipek gibi), mermerşahi denilen, ince pamuklu seyrek dokunan bir kumaşla duble yapılması gerekir. Duble yapılacak kumaş ile kostüm yapılarak kumaş biçilir ve birbirlerine monte edilir. Bu işlem kumaşın

dayanıklılığını sağlar. Özellikle işlemeli kostümlerde duble daha da önem kazanır. Örneğin; kadife ve işlemeli bir cepken yapılırken, önce dublelenir, sonra işlemesi yapılır, en son olarakda astarlanır.

Sahne kostümünün pratik olması oyuncu açısından çok önemlidir. Günümüzde halk oyunları gösterileri gözönünde bulundurulduğunda, oyuncuların kostüm değiştirmede zorlandıkları ve vakit problemi olduğu görülmektedir. Bunun için yapılacak pratik uygulamalar olabilir. Örneğin; Halk oyunlarında genellikle her yörede kullanılan içlikler, eğer kolların gözükmeye zorunluluğu yoksa kolsuz düşünülebilir. Kolların gözükmemesi gerekiyorsa üst giyim parçalarına monte edilir. Bu içlikler, arka beden parçaları iptal edilip sadece ön beden parçaları biçilerek, üç etek, cepken, fistan, yelek gibi üst giyim parçalarına monte edilebilir. Önden düğmeli ya da arkadan fermuarlı olarak tek parça halinde kullanılması ve korunması açısından daha pratik hale getirilebilir. Yine her yörede yaygın olarak kullanılan kuşaklar, şalvarlara ve üç eteklere, otantik halindeki gibi bağlanıp monte edilebilir. Şalvarlar, pantolonda olduğu gibi fermuarlı düşünülebilir. Üç etekler önden kopçalarla kuşakla birlikte giyilebilir.

Başlara genellikle kofî, külah gibi başlıklar giyilip üzerine örtüler örtülür. Örtüler bu başlıklara yöresel bağlama şekillerine bağlı kalarak monte edilebilir. Bu şekilde tek parça halinde kullanılması asgılanır. Aksesuarlar üst giyim parçalarına ve başlıklara dikilerek, oyun sırasında kopup düşmesi veya örtülere takılıp estetik görüntüyü bozması önlenir.

Çok kalın kumaşlar yerine, eğer yörede kullanılan yazlık kostümler varsa bu tür kostüm kumaşları, sahne ve oyuncu için daha kullanışlıdır. Yünlü kumaşlar yerine dayanıklı alpaka veya terilen gibi kumaşlar çeşitli boya teknikleriyle yöresel özelliklerine uygun hale getirilebilir.

Oyunların hikayeleri yörelerde araştırılarak, bu oyunları kimlerin oynadığı saptanıp ona göre kostüm hazırlamalıdır. Örneğin; Azeri halk oyunlarında “çoban” oyunundaki oyuncuların çoban kostümü giyerek oynaması gibi.³³

5.2. Sahnenin Çözümü

Bu süreçte oyunun dekor ve kostüm eksizleri hazırlanmış, ortak fikirlere varılıp tasarımcı yolunu çizmiştir. Artık eldeki taslak ve çizimlere göre sahne olanaklarının ne şekilde değerlendirileceği yapımda hangi malzemenin kullanılacağı, ışıklandırma ve renk çözümleri kararlaştırılmıştır. Döner sahne, sofito, asansör sahneler gibi teknik özellikler oyunda nasıl gerekiyorsa o şekilde kullanılır. Tasarımlar her sahnenin olanakları doğrultusunda ona göre düşünülüp hazırlanır.

5.2.1. Malzemenin İlkeleri

Dekor ve kostümler için sanelenecek oyuna, oyunun türüne, sunuş biçimine göre en uygun olan malzemeler seçilir. Stil ve fikrin en iyi şekilde anlatılması malzeme seçiminin çok önemli bir hale getirir. Fikir, form ve stille güçlendirilmiş panolar ve kostümler birde uygun düşen malzeme ile yapılırsa görsel anlatım istenilen düzeye varabilir. Bu arada yanlış seçilmiş malzeme anlatıma bir katkıda bulunmadığı gibi aksine pek çok şeyde götürebilir. Sahnede kullanılan malzeme iki türdür.

- Geleneksel malzeme
- Modern malzeme

Geleneksel malzeme, genelde her zaman pano yapımlarında kullanılan ağaç ve bezdir. Ağaçtan kesilen kadronlardan oluşturulan konstrüksiyonlar bezle kaplanarak dekor panolarını oluştururlar. Bazende gereken yerlerde kontraplak,

³³ Şeyda PİLKİROĞLU, İstanbul Devlet Tiyatrosu Sahne Terzisi, Kasım 1995’de yapılan görüşme.

duralit, sunta ve benzeri malzeme kullanılır. Bunlardan başka metallerde dekor işlerinde çok kullanılır. Demir çubuklar, borular, değişik metal profiller bunlardan bazılarıdır.

Modern malzemeler ise günümüzde yeni yeni bulunup kullanılan malzemelerdir. Çeşitli plastikler, fiberglas, plexyglas, poliviretan ve polyesterli malzemeler bunlara örnektir. Modern malzeme genellikle daha pahalı olduğundan ancak geleneksel malzemenin cevap veremeyeceği durumlarda kullanılır.

5.2.2. Doğal Yapay Işıklandırma İlkeleri

Doğal ışık güneş ışığı, yapay ışık ise elektrik ışığıdır. Sergilenecek sahne eseri açık havada oynanıyorsa (antitayr, açık hava tiyatrosu gibi) tabiki doğal ışıktan yararlanılacaktır. Fakat oyun kapalı bir mekanda, bir bina içinde oynanıyorsa o zaman yapay ışıklandırma olanaklarından yararlanmak gerekmektedir. Son yıllarda halk oyunları kapalı mekanlarda, sahnelerde oynandığı için yapay ışıklandırma olgusu çok büyük önem kazanmıştır. Kapalı bir mekanda yapay ışık aynı zamanda doğal ışığı vermek için kullanılır. Dekor üzerinde kullanılan doğal ışık, ateşi, yıldırımını, şimşegi, havayı, gökyüzünü, genellikle güneş ışığını vermek için kullanılır. İç mekan aydınlatmaları için kullanılan her türlü lamba ve abajur ışığı yapay ışıklara girer. Yapay ışık atmosfer yaratmak için kullanılır. İstenilen atmosferi yaratmak ve anlatılan fikri güçlendirmek için ışığın dikkati çekme ve etkileme gücünden azami şekilde yararlanılabilir.

Sahnenin aydınlatılması için mekan (sahne) çoğunlukla altı birime bölünür. Seyirciye yakın olan sahne önü ilk üç bölümü oluştururken, sahnenin seyirciye uzak kalan sahnenin arka bölümü diğer üç bölümü meydana getirir. Sıralama ise sahne önünden ve oyuncunun solundan başlayarak yapılır. Bu sahne bölünmesinin sahneleme sırasında hangi birimlerin aydınlatılacağı, renk dağılımı,

ton farklılıkları ve bölüm aydınlatmasındaki süre farklılıklarının kolayca saptanmasına yardımcı olacaktır.

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

5.2.3. Sahnenin Renk İlkeleri

Sahne renk, oyunun çeşidine ve yapısına göre ana şeklini alır. Renkle oyunun geçtiği yöre, iklim, mevsim, zaman ve en önemlisi de atmosfer yaratılır. Tasarımcı oyunun şekline göre yorumunu yapar.

Renk hiç tükenmeyecek kadan zengin, güçlü, kendimizi ifade etme ve diğerleriyle ilişki kurma vasıtasıdır. Heyecanlarımızın ve dikkatimizin üzerinde doğrudan doğruya etki yapar. Renk formların görüşteki büyüklüğünü, kendi uzaysal mekan durumunu ve kendi çizgilerinin keskinliğini etkiler. Ton (renk), değer ve şiddet herbiri kendi özel katkısını yapar. Fakat her üç özellik genellikle tüm etkileri için birbiriyle bağımlı parçalardır. Sanatçılar kendi yaratıcı faaliyetlerinde bu etkilere çok önem verirler.

Rengin, değer, şiddet seçimi ve organizasyonu yönlendirilebilir. Sıcak renkler, soğuk renklere daha dikkat çeker. Fakat sıcak ve soğuk kuvvetli kontrastı (zıtlığı) yalnız başına kullanılan herhangi birinden daha kuvvetli olarak farkedilir. Renk daha şiddetli ise çekme gücüde büyüktür.

BÖLÜM 6. UYGULAMA AŞAMASI

Buraya kadar olan bölümlerde sahne ve oyun açısından iki ayrı ve önemli başlık altında incelenen konular, bundan sonra birleşirler. Çünkü her iki başlık içinde sorunlar çözülerek, tasarımlar tamamlanmıştır. Artık 3.boyuta yani uygulamaya geçmek için engel kalmamıştır. Çizimler ve detaylar, uygun realizasyon atölyelerine girmeye başlamıştır.

Bu aşamaya kadar tek başına çalışan tasarımcı, artık tam bir ekip çalışması yapacaktır. Bu ekip, işin çapına ve sahne olanaklarının varlığına göre değişecektir.

6.1. Dekor Çizimleri

Dekorda kullanılacak malzemeye göre, çalışacak atölyelere verilen çizimlerdir. Her atölye için ayrı ayrı dekor çizimi yapılır. Bu çizimler şu şekilde sıralanabilir:

Maragozhane resimleri

Demirhane resimleri

Boyahane resimleri

Aksesuar resimleri

Butafor resimleri

6.2. Proje Bilgileri

Projenin oluşması için gereken önemli bilgilerdir. Dekorların planları, kesitleri, renkli renksiz eskizleri atölye iş resimleri ve fiyat analizleri bu bilgileri oluşturur. Sahne için yükseklik, genişlik, derinlik, dekorları için en, boy, kalınlık kontrolleri bu çizimler sayesinde yapılır. Yoksa tasarım ezbere olur.

6.2.1. Planlar

Sahne üzerindeki dekor parçaları ve panoların üstten görüşle yerlerini gösteren ölçekli çizimlerdir. Oyun kaç değişik tablodan oluşuyorsa o kadar plan çizilir. Rahat kontrol için sahnenin büyüklüğüne göre bazı ölçekler tespit edilmiştir. Gerçek ölçümlerinden oranlı olarak küçültülen bu ölçüler 1/100, 1/75, 1/50, 1/33, 1/20'dir.

Kararlaştırılan ölçekte çizilen panolarda, panoların eninin boyunun ne kadar olduğu, sahne ağzından, yanlardan ve geriden ne kadar uzaklıkta bulundukları, oyuncuların sahnedeki hareketleri rahatlıkla görülebilir. Planda çizgi sembollerde milletler arası bir dil kullanılır.

6.2.2. Kesitler

Sahne üzerindeki dekor parçaları ve panoların yandan görünüşte nasıl yerleştiğini gösteren ölçekli çizimlerdir. Bu çizimde dekorların yükseklikleri ve soffito firizlerinin durumu kontrol edilir. Kesitlerde aynı uluslararası dil kullanılır.

6.2.3. Resimler

Oyunun renkli ve siyah beyaz çekilmiş taslak ve eskizlerine resim denir. Sahneye göre ölçekli ve kaideli olarak çizilenlerine perspektiv resim denir. Bu resimler dekor olgularının en önemli parçalarıdır. Bütün kararlar, ışık, bu resimlere göre verilir. Resim salonlarında dekorlar bu resimler doğrultusunda boyanır.

6.2.4. Atölye İş Resimleri

Dekor ve kostüm atölyelerine yollanan dekor ve kostüm ile ilgili çizim ve resimlerdir.

6.2.5. Fiyat Analizleri

Dekor ve kostüm maliyetleriyle ilgili çıkartılan hesaplardır.

6.3.Kostüm Çizimleri

Tasarımcıların kostümle ilgili tüm çalışmalarını kapsar.Bunlar kostüm eskizleri, gereken detaylar, kalıplar, kumaşlar, kalıplar, aksesuar, silah ve gerekiyorsa makyaj çizimleridir.

Hazırlanan bu çizimler ve detaylar uygun atölyelere dağıtılır ve açıklamalar anlatılır. Kostüm tasarımcısı tüm uygulama süreci içerisinde yöresel özellikler, oyuncuların fiziksel özellikleri ve oyun türü dikkate alınması gereken özelliklerdir.

6.3.1. Kumaş Seçimi

Kumaşlar, yörenin giysi özelliklerine göre seçilir. Her kostüm eskizine bu kumaşlar ilave edilir. Hangi eskizin hangi kumaşlardan dikileceği belirtilir.

6.3.2. Kup-Kalıp Çizimi

Oyuncuların beden ölçüleri alınır.Bu ölçüler konfeksiyon tekniği (hazır giyim) veya klasik giyim tekniğine göre kalıp çıkarmada kullanılır. Kalıplar çıktıktan ve son provalar da yapıldıktan sonra, dikiş tekniklerine uygun olarak kostümler dikilir. Dikiş işlemleriyle beraber aksesuarlar da ilave edilerek tamamlanır.

6.3.3. Dikiş Teknikleri

Konfeksiyon tekniği, standart beden ölçülerinin kullanıldığı tekniktir (36-38-40 beden gibi). Bu standart kalıplara göre 36 bedende olan kişiler, o kalıpta üretilen kostümleri kullanabilir.

Klasik giyim tekniđi, tamamen kiřinin beden ölçüsüne sadık kalınarak yapılan tekniktir. Ekonomik koşullar gözözünde tutulursa halk oyunlarında konfeksiyon tekniđi daha geçerli olabilir. Özellikle halkoyunlarındaki oyuncuların çabuk deđişkenliđi buna nedendir. Tiyatro oyunlarında oyuncular belirlenir ve oyun sürekli aynı kiřiyle oynanır. Halk oyunlarında isedüzenli oyuncu sistemi henüz oturmamıştır. Ancak oyuncuların deđişmesi söz konusu deđilse, klasik giyim tekniđi, herkesin beden ölçüsü ve fiziksel özellikleri gözözünde bulundurulduğundan, kullanım açısından daha rahattır.

6.4. Üçüncü Boyut Çalışmaları

Dekor tasarımcısının tasarım sürecini tamamladıktan sonra yaptığı 3boyutlu çalışmalardır. Bu çalışmalar özellikle dekor için, uygulamaya geçmeden önce yapılan ve ölçekli olan son çalışmalardır. Tasarıncı bu çalışmaları ile ölçekli olarak 3. boyutta dekorlarını kontrol edebilir ve gerekli düzeltmeleri yapar. 3. Boyut çalışmaları prespektiv, maket ve detay uygulamaları şeklinde olur.

6.4.1. Perspektiv

Seyirci gözüyle sahnenin görülen resmidir. Sahne boşluğunda oluşturulacak bir dekorun, plan doğrultusunda ve belli bir ölçekte çizilmiş resmine perspektiv denir. Geliştirilen eskizler en sonunda fonksiyonelleştirilip, ölçülendirilip belli bir göz seviyesinden görüldüğü şekliyle ölçekli olarak plan paralelinde perspektive dönüştürülürler. Perspektiv çizilirken formlar belli kaidelerle plandan taşınır. Böylece görüntüler oluşur. Bu görüntüler tasarımcının istediğı şekle gelinceye kadar plandaki durumlarda da deđişiklik yapılır. Yani planda perspektiv doğrultusunda etkilenir ve deđiştirilir. Böylece istenen sonuç alınana kadar plan ve perspektivin karşılıklı etkileşimleri sürer. Perspektivde plan ve kesit gibi belli ölçeklerde çizilir. Bu ölçekler genellikle 1/100, 1/75, 1/50, 1/33, 1/20 olarak uygulanır.

6.4.2. Maket

İki boyutlu kağıt üzerinde 3. boyutun (perspektiv) kontrolünden sonra gerçek 3. boyutlu bir çalışma olan maket çalışması yapılır.

Dekor panolarının sahnedeki gerçek boyutlarının 1/20, 1/33, 1/50 gibi oranlarda küçültülmüş modellerin oluşturduğu kurgulara maket denir. Dekor parçaları (maketleri), daha önce hazırlanmış maket kutuları içine yerleştirilir. burada önemli olan ölçüler, sahne açıklığı, sahne yüksekliği ve sahne derinliğidir. Bilinen bu üç ölçü ile yapılan kutular, maket kutusunu oluşturur. bu hacim içerisinde dekorlar sanki sahnedeymiş gibi görülebilirler. Maket, dekorları oluşturmada önceki yapılan son çalışmadır. Bu bakımdan çok önemlidir.

Panoların duruşları, boyutları, insan boyutu ile ilişkileri, estetik görünüşleri, kompozisyonları ve ışığı, son olarak kesin şekliyle makette kontrol edilip düzeltilir. Çalışılan ölçekte, ışık modelleri bile yapılan maket, sanki bitmiş bir dekor gibidir.

6.4.3. Detay Uygulama

Dekor ve kostümlerin önemli parçalarının detaylarının realize edilmesidir. Dekor ve kostümlerin tamamı yapılmadan önce gerçekleştirilen bu detay uygulamaları, olayın iyi anlaşılabilmesi için gereklidir.

Dekor çizimleri, proje bilgileri ve 3. boyut çalışmaları sırası ile tamamlandıktan sonra, son detaylar da tamamlanıp, sahne dekoru, oyuna hazır hale getirilir.

SONUÇLAR

Yapılan çalışma neticesinde ortaya çıkan sonuçları dekor ve kostüm açısından, şu şekilde sıralayabiliriz:

DEKOR

- 1) Dekor, sahne değerlerine göre tasarımcının yaratıcılığı ölçüsünde planlanmaktadır.
- 2) Halkoyunları için tasarlanacak dekorlar, oyunların sunuş şekilleri değerlendirilerek seçilmektedir.
- 3) Dekorlar, sahnenin kullanım alanını daraltmayacak şekilde tasarlanır. Bu konuda ilk düşünülecek şey, dekorun içinde oyuncuların hareket edeceği gerçeğidir.
- 4) Dekor, çeşitli yönlerden oyuncuların vurgulanmasını sağlar.
- 5) Dekorda dikey çizgiler, onların yanında duran oyuncuyu vurgular. Bunun için sütunlar, kapılar, pencereler ve benzeri dikey çizgilerle oyuncu vurgulanır.
- 6) Dekorda renk, vurguyu arttıran bir başka öğedir. Sahne dekoru renkli ise, kostüm, dekorun önünde görsel etkiyi azaltır. Dekor ve kostümdeki renk uyumu tasarımcıların ortak çalışması ile elde edilir.
- 7) Dekor tasarımı, sahne modellerine göre düşünülür.
- 8) Tek yönlü sahnelerde, bütün dekor stillerinin kullanımı mümkündür.
- 9) Üç yönlü sahnelerde “fon perdesi” ve “projeksiyon sahne” dekor stillerinin kullanımı daha uygundur. Ayrıca sahne yanlarında kulis panolarından yararlanılır.
- 10) Çok yönlü sahnelerde, dekor kullanımı, sadece zemin açısından düşünülerek tasarlanır.
- 11) Otantik bir sunuş şeklinde, realize dekor stilinin kullanılması daha uygundur.

- 12)Düzenlemeli sunuş şekillerinde, dekor stilleriin hemen hepsinden uygun ölçülerde yararlanılabilir.
- 13)Var olan dekor stillerinden yararlanarak, halk oyunları adına ayrı bir stil yaratılabilir. Bu, tasarımcının yaratıcılığına bağlıdır.
- 14)Halk oyunlarında, dekor kullanımı açısından, müzik topluluğunun oturacağı yer önemlidir. Müzik grubunun yeri, sunuş şekillerine göre tespit edilir.
- 15)Otantik bir sunuş şeklinde, zaman zaman doğaçlama unsurlar olacağından (hem oyun hem müzik açısından), müzik grubunun, oyuncularını görebilecekleri bir yere yerleştirilmesi, ve dekorların buna göre tasarlanması gereklidir.
- 16)Düzenlemeli sunuş şekillerinde, hareket ve müzik uyumu sözkonusu olduğundan, müzik grubunun yerinin, sahnede yer kaplamaması için, sahne dışında düşünülmesi gereklidir.

KOSTÜM

- 1) Dekor ve kostüm tasarımında sahne ışık kapasitesi bilinmelidir.
- 2) Kostümler sahne ışıklarına uygun uyarlanmalıdır. Kumaş seçiminde göz yanılması denilen optik yanılmayı doğuran, çizgili çubuklu dokumalar, lame, brokar gibi ışığı çok yansıtan kumaşlar, uyumsuz kontrast renkler ve pastel renklerin tonları, ışık faktörü gözönüne alınarak değerlendirilmelidir.
- 3) Kostümler harekete engel olmayacak hafifliğe indirilmelidir. Bunun için çağdaş tekstil teknolojisinde üretilen, geçmişteki kumaşların taklitleri, polyester ipekle üretilmiş, hafif, kullanışlı, yumuşak ve gösterişli kumaş türleri kullanılmalıdır. Örneğin, koton kadife yerine polyester kadife, yorganlık satenler yerine şalvarlarda flaş satenler tercih edilmelidir.
- 4) Kostümlerin kısa sürede değiştirilebilmesi için pratik ve teknik uygulamalar yapılmalıdır. Örneğin, etek, şalvar ve önlük bir arada belden birleştirilerek tek parça olarak kullanılmalıdır.
- 5) Baş bağlamaları, geleneksel formundaki gibi üstüste bağlanmadan, hafif malzemelerden yapıp, birbirine monte edilerek tek parça haline getirilmelidir.
- 6) Kullanılan aksesuarlar (kabak, orak vb.) butafor olarak yapılmalıdır.
- 7) Sahnede mekan ayrımı ve mevsim sözkonusu olmadığı için kostümler yazlık ve kışlık olarak düşünülmemelidir.

- 8) Kostümler dikiş tekniklerine uygun olarak dikilmelidir. Halk oyunlarındaki oyuncuların kısa sürede değiştiği düşünülerek, konfeksiyon dikiş tekniği uygulanması kullanılmalıdır. Ancak klasik dikiş tekniğinin, kostümlerde istenilen sonucu almak açısından, daha uygun olduğu bilinmelidir.



KAYNAKLAR

AKSEL, Prof. Erdoğan; Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi, İstanbul, 1989, Türk Güzel Sanatlar Vakfı, M.S.Ü. Matbaası.

AKSEL, Prof. Erdoğan; Tiyatro Tasarımının İç Yapısı Tasarımcının Ödevleri, İstanbul, 1989, Türk Güzel Sanatlar, Vakfı, M.S.Ü. Matbaası.

AND, Metin; Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu, Ankara, 1983, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

AYLAN, Gürkal, Sahne Bilgisi, İstanbul, 1964, Sümer Yayınları.

ALTUNTAŞ, Yener, “Halk Oyunlarımızın Sahnelenmesinde Giysi ile İlgili Problemler”, Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri, Ankara 1987, Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları: 102.

AY, Yrd. Doç. Dr. Göktan, Folklor Giriş, İstanbul, 1990, İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Mezunları Derneği Yayınları 1.

DEĞERLİ, Doç. Fikret; “Türk Halk Oyunlarının Sahnelenme Problemleri ve Çözüm Yolları”, Türk Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Karşılaşılan Problemler sempozyumu Bildirileri, Ankara, 1987, Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları: 102.

DEĞERLİ, Doç. Fikret; “Sahne Teknikleri”, [İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü Ders Notları], İstanbul 1994/1995.

DAVID, Belasco; [Çev. S.Taşer], “Atmosfer Yaratma”, Sahneye Koyma Sanatı, Ankara, 1967, Bilgi Yayınevi.

DEMİRSİPAHİ, Cemil, Türk Halk Oyunları, Ankara, 1975, Türk Tarih Kurumu Basımevi.

EDİSKUN, Haydar - DÜRDER, Baha; Türkçe Sözlük, İstanbul, 1970, Remzi Kitabevi.

ERBEK, Mine (Gökbuğet); “Geleneksel Anadolu Giysileri ile Sahne Düzenine Uyarlanmış Halk Dansları Kostümleri”, III. Milletler Arası Türk Folklor Kongresi Bildirileri, Ankara, 1987, Kültür ve Turizm Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları: 87.

GAZİMİHAL, Mahmut Ragıp, Musiki Sözlüğü, İstanbul, 1961.

KURUÇ, Bozkurt, Tiyatro için Pratik El Kitabı, Ankara, 1987, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, No:777.

NUTKU, Özdemir; Dünya Tiyatrosu Tarihi, Ankara, 1971, C.I., Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, No:207.

NUTKU, Özdemir; Dünya Tiyatrosu Tarihi, C.II., Ankara, 1972, Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları: No:211.

NUTKU, Özdemir; Sahne Bilgisi, İstanbul, 1989, Kabalcı Yayınevi.

PARKER W, Oren, SMITH, Harvey, WOLF R, Craig; Scene Design and Stage Lighting, CBS Publishing, 1985.

PAŞMAKÇI, Yücel; “Oyun Havaları”, [İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Ders Notları], İstanbul, 1994/1995.

SARISÖZEN, Muzaffer; “Halk Rakslarımızdan Halaylar” Türk Folklor Araştırmaları, C.16, S.307, Ağustos, 1971.

TIEGHEM, Philippe Van; [Çev. B.ONARAN], Tiyatro Tekniği, İstanbul 1964, Elif Yayınları.

UNRUH, Walther; Theatertechnik, Verlag Klasing and Co., Berlin W, 1969.

GÖRÜŞMELER

ÖZKÖNÜ, Nurettin; Karşılıklı Görüşme, İstanbul Devlet Tiyatrosu Sahne Teknik Müdürü, Kasım 1995.

PİLKİROĞLU, Şeyda; Karşılıklı Görüşme, İstanbul Devlet Tiyatrosu Sahne Terzisi, Kasım, 1995.

TANSEL, Doç. Burak; Karşılıklı Görüşme, M.S.Ü. Sahne ve Görüntü Sanatları Ana Bilim Dalı Dekor -Kostüm Bölümü Öğretim Görevlisi, Ekim 1995.

URULU, Gökhan; Karşılıklı Görüşme, İstanbul Devlet Opera ve Balesi Sahne Uzmanı, Kasım, 1995.



ÖZGEÇMİŞ

07.11.1966 tarihinde Avşar Adası Yiğitler Köyü'nde doğdu. İlk ve Orta okul tahsilini İstanbul'da tamamladı. 1985 yılında Cerrahpaşa Sağlık Meslek Lisesi Fizyoterapist bölümünden mezun oldu. 1985-89 yılları arasında Cerrahpaşa Fizik Tedavi Kliniğinde Fizyoterapist olarak görev yaptı. 1989 yılında İ.T.Ü. T.M.D.K. Türk Halk Oyunları Bölümüne girdi ve 1994 yılında bölüm birincisi olarak mezun oldu.

Halen İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü'nde "Araştırma Görevlisi" olarak görev yapmaktadır.