

DOSYA:

**MİMARLIK VE
SET TASARIMI
YÜZLERCE YILLIK
BİR FLÖRT**

**RO&AD
ARCHITECTEN**

**MECİDİYEKÖY
LİKÖR VE
KANYAK
FABRİKASI**

**ÇAG MİMARLIK
ATÖLYESİ**

PAN-CABINS

**KENTSEL BİLGİ
VE ÖRÜNTÜ
TAKSONOMİSİ**

**PPAA:
PÉREZ PALACIOS
ARQUITECTOS
ASOCIADOS**

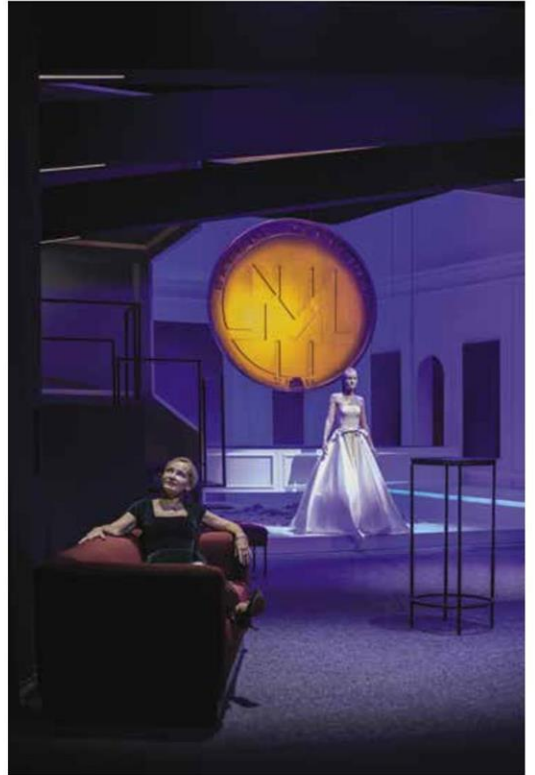
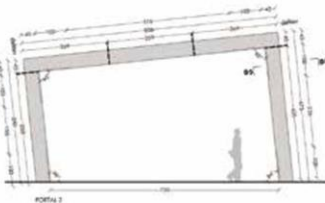


Mercadet

Honore de Balzac'ın 19. yüzyıl ortası Fransa'sında geçen oyunu *Mercadet*, Ljubljana Şehir Tiyatrosu tarafından çağdaş dünyaya uyarlandı. Sanja Jurca Avci'nin tasarladığı set iki alandan oluşuyor: Ön tarafta bir "ev-ofis" ve uzay gemisini andıran bir kapının ardında 2001 Uzay Macerası'nı çağrıştıran büyük bir salon.

Salon ailenin ulaşmaya çalıştığı ideal zarafeti temsil ediyor. Bütün sahne, derinliklerine nüfuz eden dahili ışıklar içeren portallarla çevreleniyor. Bu portallar *Mercadet*'in nihayetinde mahvına sebep olan spekülasyon ve entrikalarının çarpık doğasına işaret ediyor.

Konum: **Ljubljana Şehir Tiyatrosu, Ljubljana**
Yapım Tarihi: **2018**
İşveren: **Ljubljana Şehir Tiyatrosu**
Yazar: **Honore de Balzac**
Yönetmen: **Janez Pipan**
Sahne Tasarımı: **Sanja Jurca Avci**
Işık Tasarımı: **Andrej Hajdinjak**
Oyuncular: **Ljubljana Şehir Tiyatrosu**
Topluluğu
Fotoğraflar: **Asiana Jurca Avci**



ki, bütün bunlar yönetmenin “oyunun dünyası”na dair tahayyülüyle uyum içinde olmalıdır ki yapıım süreci bir bütün olarak başarıya ulaşsın.

Sanırım mimari tasarımda da benzer bir şeyden söz edebiliriz ama muhtemelen daha soyut bir seviyede ki bu bahsettiğim seviye bütün durumu illüzyonun tam tersine dönüştürüyor. Burada kastettiğim şey şu: Başarılı bir mimari tasarım en derin anlamıyla gerçeklik ya da gerçekliklerle ilgilenir. Mimari, “brief” dediğimiz şeye başlamadan bile önce iklimi, coğrafyayı, bölgeyi hesaba katar. Illüzyon bunun neresinde? Eğer burada bir illüzyon olsaydı, mimar bir mimari tasarım eylemi gerçekleştirdiği konusunda kendini kandırması olurdu.

Bu nedenle sahne tasarımı ve mimari tasarım arasındaki belki de en önemli farklardan biri şudur: Sahne tasarımı, bilinen hikayenin altında yatan akışım görsel olarak ifade edilebilmesi için gerçekliğe müdahale etmeye izin verir ve hatta böyle bir müdahaleyi gerektirir. Mimari tasarım ise hayati sarmalayan gerçekliklerin kavranışından yola çıkarak, gerçek hayatın yaşanacağı bir ortam yaratır.

Ama mimaride de illüzyon yaratmak için bir alan var: Küçük bir yeri daha büyük göstermek ya da bir sonsuzluk görüntüsü yaratmak ilk akla gelen örneklerden. Bunlardan birincisi bir gereklilikten diğeri zekice bir numara olarak görülebilir...

5 Ben temelde sahne tasarımı ve sergi tasarımı alanlarında çalışıyorum yani mekansal tasarımın kalıcı olmadığı iki alanda. Bu alanlarda çalışmamın sebeplerinden biri de bahsettiğiniz özellikleri gerçekten seviyor olmam: Hareketlilik, dönüştürülebilirlik ve adaptasyon. Aynı ögenin farklı amaçlarla kullanılabilmesi ya da oyun boyunca farklı anlamlar kazanması beni heyecanlandırıyor. Tek bir ögenin dahil edilmesi, çıkarılması ya da değiştirilmesinin mekanı değiştirmesini seviyorum. Bir sahne ögesinin zekice uyarlanması o ögeyi tam zıddına dönüştürebiliyor. Bütün bunlar gündelik gerçekliğimizde, gündelik hayatlarımızda da keyfini sürmemiz gereken şeyler değil mi? Benim sadece iç mimari konusunda deneyimim oldu ama iç mimarlık çalışmalarında da bu minvalde düşünüyor ve bu ilkeleri uygulamaya çalışıyorum. Olaya bir keyif katıyor bu; mekanı zenginleştiriyor. Mekan kendi içinde cereyan eden hayatı hareket, dönüşüm ve adaptasyon aracılığıyla

takip edebiliriz. Eğer bu ilkeleri mimariye de uygulama şansım olsaydı kesinlikle uygulardım.

6 Daha önce de söylemiştim: İşin en keyifli yanlarından biri de bu. Tiyatronun bir tasarımcı olarak deneyimleyebildiğim büyüğü burada yatıyor. Böyle anlarda oyunculuk ve sahne hemhal olur ve beklenilenlerin ötesinde en iyi sonuç ortaya çıkar.

Oyunculuk, yönetmenlik ve setin bir dereceye kadar birbirine karışması gerekiyor; aksi takdirde prodüksiyon yapay kalıyor ve seyirciye gerçek anlamda ulaşmıyor. Bu nedenle, ekipteki herkes oyunculuk ve setin gerçek anlamda birbirine karışmasını bekler. Eğer oyuncuların seti kullandığı süre uzunsa, yani en az bir hafta falansa bu kaynaşma daha kolay oluyor. Ben Londra’da çalışırken set genelde açılıştan birkaç gün önce gelirdi ve oyuncuların setle kaynaşması çok zorlaşırdı.

Bütün bu “kaynaşma” ve “hemhal olma” durumu tabii ki oyunculara da bağlı. Prova esnasında bara ayağını rahat koyabildiği ya da belli bir açıyla arkasına yaslanabildiği için bir sandalyeye bağlılık geliştiren oyuncular var mesela: Öyle ki o prova sandalyesini oyun için seçilen sandalyeyle değiştiremiyorsunuz! Öte yandan sete hızlıca bir bakış attıktan sonra hemen derin bir etkileşime geçen oyuncular da var. Ve işte burada potansiyel bir sorundan bahsedilebilir: Set gerçek hayat için inşa edilmiş olmasa da, sanki öyleymiş gibi iş görmelidir. Sütunlar gerçek değildir

ama yine de yaslanacak bir oyuncunun ağırlığını taşıyabilmelidir, bir kapı kapatıldığında duvar titrememelidir vs.

Sorunuza şimdi doğrudan cevap vereyim. Kısa süre önce sahne tasarımının performansı nasıl dönüştürdüğüne (ve ayrıca tam tersine de) tanık oldum. Ljubljana’da çok küçük bir sahne için Knut Hamsun’ın *Açlık* adlı kitabından yola çıkan bir oyunun set tasarımını yaptım. Sahnenin alanı 5x6,5 m’ydi sadece ama tavan yüksekliği 5,5 m’ydi ve orada bütün bir Christiania şehrini (bugünkü Oslo) yaratmak gerekiyordu. Ben de tavan yüksekliğini kullanmaya ve bir yapı iskelesi kurmaya karar verdim. Bir merdiven ve platformlar labirenti yarattım. Kullandığım sarma panjurlar da ihtiyaç halinde labirentin bir kısmının açılıp kapanabilmesini sağlıyordu. Bu sahne oyuncuların mekanı kullanma ve birbirleriyle iletişim kurma şekilleri üzerinde büyük bir etkiye sahipti. Ama asıl büyük sürpriz genellikle mekanla en yüksek derecede hemhal olan bir oyuncunun iskeleye tırmanıp, orayı “ev”i olarak kullanması ve nihayetinde oradan aşağı süzülmesiyle yaşandı, seyircinin yüreği ağzına gelmişti. Oyuncu böylece “şehre” gerçekten yerleşmiş ve şehirle hemhal olmuştu. ■ *Sanja Jurca Avci, Avci Architects*





Bir İnfazın Portresi

Howard Barker'ın oyunu; Venedik Cumhuriyeti tarafından Lepanto Savaşı'nı (İnebahtı Savaşı) tasvir etmesi istenen Venedikli sanatçı Ana Galactia'nın hikayesini anlatıyor. Oyunun ana teması ise sanatta hakikatin açığa çıkarılması.

Sanja Jurca Avcı'nın oyun için tasarladığı sahnede, devletin gücü görkemli odalarda beliren soyut sütunlarla; hakikat ise Galactia'nın resmindeki hakikatin Venedik siyasi sahnesini yakıp kavurması gibi sahneyi yakıp kavuran ışıkla temsil ediliyor.

Konum: **Slovenya Ulusal Tiyatrosu, Ljubljana**
Yapım Tarihi: **2011**
İşveren: **Slovenya Ulusal Tiyatrosu**
Yazar: **Howard Barker**
Yönetmen: **Janez Pipan**
Sahne Tasarımı: **Sanja Jurca Avcı**
Oyuncular: **Slovenya Ulusal Tiyatrosu Toppluluğu**
Fotoğraflar: **Peter Uhan**



Keçi

Edward Albee'nin oyununda olay, Pritzker Ödülü sahibi bir mimarın oturma odasında geçiyor. Buna karşın yönetmen Dušan Mlakar, prodüksiyon ekibini daha geniş bir perspektiften bakmaya teşvik ediyor: Aslında bu odanın duvarları içinde geçen aile trajedisi, klasik Yunan trajedisi boyutlarında bir trajedi. Bu fikirden yola çıkan tasarımda setin, işlev açısından temelde bir oturma odası olsa da boyutları ve uzamsal ilişkileri bakımından bir Yunan tragedyasının görkemli atmosferini çağrıştırması amaçlanıyor.

Konum: **Ljubljana Şehir Tiyatrosu, Ljubljana**
Yapım Tarihi: **2005**
İşveren: **Ljubljana Şehir Tiyatrosu**
Yazar: **Edward Albee**
Yönetmen: **Dušan Mlakar**
Sahne Tasarımı: **Sanja Jurca Avcı**
Oyuncular: **Ljubljana Şehir Tiyatrosu**
Topluluğu
Fotoğraflar: **Selçuk Avcı**





Sanja Jurca Avci:

“Sahne kurulduğunda oyuncular orayı ‘mesken tutar’.”

1 Set tasarımı ve mimari tasarım arasında bence iki temel fark var: Set tasarımı mekanda cereyan eden hikayeye ve dolayısıyla da mekanın atmosferiyle ilgilidir. Mimari tasarım ise mekânın gerçekliğiyle ilgilidir.

Önce hikayeden bahsetmek isterim: Bir tasarımcı, set tasarlarlarken mekânın pratik koşulları bir yana mekanda ne olacağını tam olarak bilir çünkü yazar oyunu zaten yazmıştır. Bu nedenle, mesela bir Yunan tragedyası ölçülerinde olan, bir oturma odasına geçen bir oyun bu şekilde tasarlanabilir -bir Yunan tragedyası seti olarak, tek fark oturma odası mobilyalarının da olmasıdır. Mesela Ljubljana Şehir Tiyatrosu için tasarladığım Edward Albee oyunu *Keçi*’de durum böyleydi. Bir mimar gerçek hayatta bir oturma odası tasarlarlarken insanların normalde oturma odalarında neler yaptıklarına dair bir fikri olur ve buna göre tasarım yapar. Ayrıca güzel bir manzarayı ya da evin sahibinin özellikle ilgilendiği bir şeyi de hesaba katabilir ve bu da o odaya o özel atmosferini kazandırır. Ama odayı, o odada gerçekleşecek özel bir olay merkezinde tasarlayamaz zira bu oyunun olduğunu tahmin etmesi mümkün değildir.

Bir diğer önemli fark da mekânın gerçekliğiyle alakalı. Mimarlar gerçek hayat için tasarım yaparlar, bu nedenle bir mekâna koydukları şey gerçek olmalıdır. Tiyatro sahnesinde ise her şey hayalidir: Nesnelere ve malzemelere salondan görüldükleri gibi değildir aslında. Buna göre tiyatronun büyüleyici yanlarından biri de bu. Burada sahte bir şey yaratmaktan değil, tasarımcı ve seyirci arasında yapılan bir “anlaşma”dan bahsettiğimi de vurgulamak isterim. Bu anlaşmaya göre seyirciler tasarımcıdan tasarımda nasıl bir dil kullanacağına dair bir ipucu alırlar ve sonra her şeyi bu dile dair kavrayışları aracılığıyla yorumlarlar.

2 Aslında bu benim tercih ettiğim bir şey: Mekanda neler olacağını bilmek. Bu “ek” bilgiye sahip olmayı seviyorum; tasarımdaki seçimleri yapmama yardımcı oluyor. Örneğin, *Matmazel Julie* için bir set tasarlarlarken, karanlık ve kapalı tasarlanacak mekânın kendisinin o zamanın boğucu toplumsal geleneklerini yansıtabileceğini düşünmüştüm: Aynı şekilde, o geleneklerin kırıldığı anda da mekân bir anlığına da olsa “nefes alıyor”, hafifliyor ve açılıyordu.

Oyunun hikayesini sahnenin mekânına tercüme etmeyi seviyorum. Bunu yapmanın birçok yolu olabilir, ben bu yolları halen keşfediyorum, her oyunda yeniden.

3 Çok ilginç bir soru; ekip çalışması ve işbirliği çok önemli. Benim deneyimlediğim kadarıyla oyuncular setle ancak sahnede kurulum yapıldıktan sonra ilgileniyorlar. Daha öncesinde de ilgileniyor olabilirler ama genellikle tasarımı tasarımcıya ve yönetmene bırakıyorlar. Bir tasarımcı olarak en başta yönetmenle çok yakın bir şekilde çalışıyorum. Sahneye konulması gereken şeyin onun oyuna dair tahayyülü olduğunun farkındayım. Bu nedenle bir tasarımcı olarak yapabileceğim şey şu: Bu tahayyülü mümkün olduğunca eksiksiz bir şekilde kavramak ve bu tahayyül çerçevesinde fikir ve çözümler sunmak. Yönetmenin oyuna dair tahayyülüne karşı çıkmanın hiçbir anlamı olmaz, bütün prodüksiyonu aksatır böyle bir şey. Yönetmen ve tasarımcının ortak bir tahayyülü paylaşması ve “ortak bir çağrışımlar alanı” dediğim şeye sahip olmaları işte bu yüzden çok önemli.

Ekiple işbirliğine dair sorunuza geri dönecek olursam, sahne kurulduğunda oyuncular orayı “mesken tutar”. Sahneyi ne kadar kullanırlarsa o kadar iyi olur. Olabilecek en kötü şey oyuncuların sahneye bağ kurmaması, sahneyi “olduğu gibi bırakması”dır. Bu oyuncuların

mesela bir sandalyeye oturmadığı anlamına değil, bir şekilde setle iletişim kurmadığı anlamına geliyor. Olabilecek en iyi şey ise bir oyuncunun sadece sahne tasarımıyla bağ kurmakla kalmayıp, provalar esnasında, sahneye etkileşime geçmenin hiç beklenmedik ve daha önce düşünülmemiş yollarını keşfetmeleridir. Tiyatronun büyüsi işte burada yine karşımıza çıkabiliyor.

Sahnede düşünülmüş bir atmosfer yaratmaya dair sorunuza dönecek olursam, yönetmenle sıkı bir işbirliği yapmanın ve ortak bir tahayyüle sahip olmanın önemini bir kez daha vurgulamak isterim. Bu koşul sağlandığında bütün dünyanın (ya da sahnenin) ayaklarının altında olduğunu hissedirim. Işık tasarımcısının da yardımı çağırabilirim: Işık tasarımcısının atmosfer yaratmaya paha biçilmez bir katkısı vardır. Belki şöyle de diyebilirim: Sahnenin (görsel) atmosferinin yaratılması akışkan bir nehir gibidir; yönetmen (tahayyülü sahneye konulacak kişi), sahne tasarımcısı (bu tahayyülü mekâna uygulayan kişi) ve ışık tasarımcısı (bu tahayyülü vurgulayan ya da gizleyen kişi) bu nehre kendi katkılarını sunarlar.

Peki bütün bunlar bir bina tasarımı esnasında gerçekleşen multi-disipliner ekip çalışması sürecine benziyor mu? Bence kesinlikle benzerlikler var -mimari tasarım sürecinde de, binanın sonuçta başarılı olması için profesyoneller ve işbirlikçilerinin gerçekleştirmesi gereken bir tahayyül sözkonusu. Başka bir deyişle; bütün üretim süreçlerine uygulanması gereken tutarlı bir kavrayış olmalı burada da.

4 Sahnede yaratmaya çalıştığım şeyi “illüzyon” olarak tanımlamak ister miyim emin değilim. Bence bu bir metafor: Daha önce söylediğim gibi, sahne mekânının oyun süresince benim sunduğum uzamsal ve görsel dille okunacağına dair “seyirciyle yapılan bir anlaşma” var. Yine vurgulamak isterim