

BİR MEKÂN OLARAK DRAMATİK SANAT ALANI

Ceren YÜCEL*

ÖZET

Bu çalışmanın amacı farklı prensiplerce incelenen dramatik gösteri göstergelerini tek bir potada eritmeye çalışarak sanat-izleyici iletişimi bağlamında birer güçlendirici olarak ele almaktır. Tasarlanmış ve tasarlanacak performans sanatlarına dair sahne alanlarını, okumayı ve anlamlandırmayı önermektedir. Bu sebeple, ilk bölümde dram-gösterim izleyicisi ilişkisi temel kavramları irdelenip bu ilişkinin kurulma yöntem ve prensipleri algı psikolojisi çerçevesinde açıklanmaya çalışılacaktır.

İkinci bölümde çevreyi algılama sürecinin parametreleri ve izleyicinin alımladığı iletinin isabetli kurgulanabilmesi için çevreyi örgütlemenin dayandığı bileşenler açıklanacaktır.

Üçüncü bölümde ise çevre-mekân, mekân-sahne bağlantısı üzerinden algının alımladığı sahne kurgusunu oluşturan göstergeler derlenerek açıklanacaktır.

Bu çalışmanın; izleyici ile kurulan ilişkiye yönelik dramatik mekânı oluşturma ve ileti aktarımını sağlayan göstergelerin kurgu aşamasındaki önemi ve olması gereken yerin anlamlandırılması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Göstergibilim, Sahne, Algı, Mekân, Gösterge

DRAMATIC ART AREA AS A SPACE

Ceren YÜCEL

ABSTRACT

The purpose of this paper is to trying to melt in the same pot the dramatic show signs examined by different principles to treat them as empowerers in the context of art-audience communication. And to aim to read and make sense of the stage spaces regarding performative arts both the designed and to be designed. Therefore, in the first chapter, the basic concepts of the drama-performance-audience relationships will be examined, and the methods and principles of this connections will be explained within the framework of perception psychology.

In the second chapter, the parameters of the process of perceiving the environment and the principles of the components on which organizing the environment is based will be explained in order to accurately construct the perception that the viewer has perceived.

In the third chapter, the signs that constitute the organization of the stage through the perception between environment-space, space-stage will be compiled and explained.

Whis study; It is expected to make sense of the importance of the signs that provide the dramatic space for the relationship established with the audience and to convey the message.

Keywords: Semiotic, Perception, Space, Sign

Giriş

Henüz ilk dönemlerinde bulunduğumuz 21. yüzyılda teknolojinin önünü açtığı değişikliklerin yaşam, mekân ve sanat pratiklerine yansımalarına tanıklık edilmektedir. Hedef kitlesi ile iletişimde olmak durumunda olan birçok prensibin hedef kitlesinin davranış temeli olan sosyal psikoloji, davranış psikolojisi, algılama biçimleri, görsel algı, gestalt gibi kaynakları değerlendirme biçimine bakıldığında, sahne sanatlarının bu pratiklere uyum sağlama noktasında geride kaldığı gözlemlenebilir.

Uygulama pratiklerinin ya da tartışmaların çoğunun geleneksellik-çağdaşlık çatışması seviyesinde kalması, günümüz izleyicisine bilinçli ulaşım, anlam aktarımı ve psikolojik iletişim noktalarındaki mevcut problemlere cevap üretememektedir. Disiplinler arası katı kuralların yıkılması ve iş birliğinin yükselmeye başlaması ile mekân sanatları, psikoloji, göstergebilim gibi alanlarda kullanılan yöntemlerin dramatik sanatlarca uygulanmasının artacağı düşünülmektedir. Bu iş birliklerinin; gösterim sanatına ve günümüz izleyicisi ile ilişkilerine katkılarının görülmesi ve yöntemleşmesi beklenmektedir.

Dramatik sanatlar ve izleyici ilişkisinin temelini oluşturan duyu, algı, çevre ve davranış psikolojisi kavramlarının izleyici ve gösterim ile ilişkisini literatür taraması biçimiyle oluşturulmuştur. Bu çalışma ile amaçlanan, dramatik sanatlar-hedef kitle iletişiminin temel kavramlarını analiz ederek, dramatik sanatların icra alanlarını ve uygulama pratiklerini bu iletişimi geliştirmek için sorgulamaya açmak ve metodoloji önermek adına bir çıkış noktası yaratmaktır.

1. Dram-Gösterim-İzleyici İlişkisi

Drama, köken olarak “yapılan anlamlı bir şey” ya da “oyynamak” anlamlarından türemiştir. Klasik anlayışın temel ilkelerini oluşturan Aristoteles, dram sanatının kökeni olan dramı, “yaşamdaki bir olayın ya da hare-

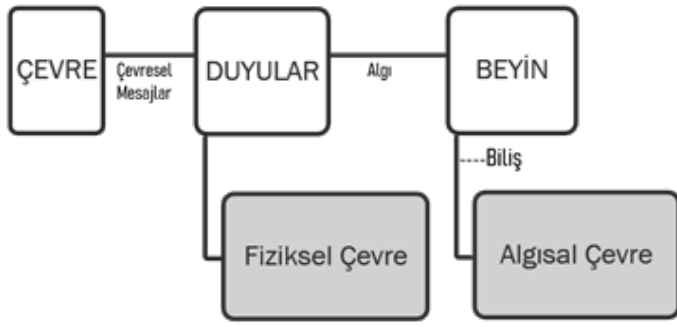
ketin yeniden yaratılması” olarak açıklamıştır (Aristoteles, 2007: 1).

Kaynağını yaşam ve insandan almasından dolayı zaman içinde insan ile beraber değişir ve gelişir. Günümüzde, klasik ve çağdaş anlayış olarak farklı alt başlıklar ile ele alınsa da bu yaklaşımların da gelecekte evrilmesi olağandır. Fakat öz itibarı ile dram sanatı, dram barındıran ve gösterime dayalı sahne sanatlarını kapsar diyebiliriz.

Bugün; enstalasyon, moda şovu ya da müzik performansı gibi eylemler de tiyatralikleri, gösterime dayalı olmaları ve dramın yeniden yaratımı öğelerinden dolayı dramatik sanatlar ile kesişim gösterir.

Örneğin, bir spor müsabakası tıpkı bir tiyatro oyunu gibi duyu durumları yani dramatik öğeler içerir. Fakat aralarındaki fark, spor müsabakasının gerçek bir olay olmasıdır. Bir dramatik durumun “dramatik sanat” olarak nitelendirilebilmesi için içerdiği dramatik durumun yaşamdan yansıma olması şarttır (Esslin, 1996: 42).

Aristoteles’in dramatik sanatlar için “yaşamdaki bir olayın ya da hareketin yeniden yaratılması” tanımına dram kelimesinin anlamını gözeterek tekrar bakacak olursak; yansımanın “anamlı olması” koşuluna varırız. Dram sanatı bir anlam yaratmalı ve bu anlamı gösterim yoluyla iletmelidir. Anlamını ve amacını tamamlaması için gösterim ile iletim yani sahne ve izleyici dram sanatının ayrılmaz bir parçasıdır, biri olmadan diğerinin anlamı eksiktir.



Şekil 1: Dramatik Sanatların 3 Ana Ögesi (Dram, Sahne, İzleyici)

Yapıt, izleyicisi ile arasında gösteren-gösterilen, ileti-iletilen, kaynak-varış noktası gibi iletişimler kurar. İletişimin sağlıklı gerçekleşmesi diğer bir deyişle iletinin anlaşılması önemlidir. Bu noktada anlama eyleminde izleyicinin algılama yetisi görev olsa da algılamayı kuvvetlendirmeyi gözetmek de yapıtı meydana getiren/getirenlerin sorumluluğundadır. Buna göre gösterilenin algılanmasının koşulu büyük paydada gösterimi yani sahneyi, kurgulama becerisinden geçer. Bu sebeple; dram sanatı mekanını ve kurgulanmasını, insan algısının çalışma biçimiyle beraber ele almak isabetli olacaktır.

2. Çevreyi Algılamak

2.1. Algı Yetisi

Algı, çevresel bilginin toplanmasında, duyumdan sonra gelen adımdır. Duyum, duyu organlarını topladığı verilerin kaydedilmesi ve kodlanması iken, algı bu verileri tanıma ve bir şekilde anlamlandırma yeteneğidir (Gray, 1991).

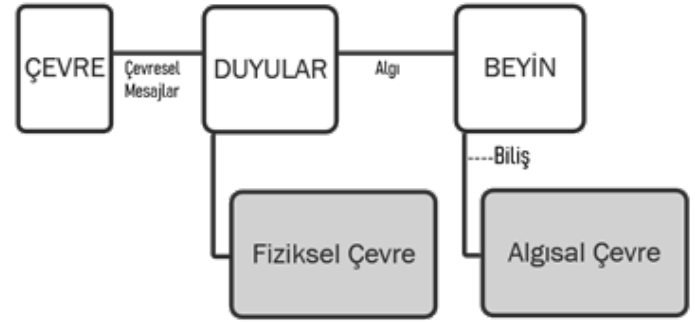
“Algı, veriler arasında bağlantı kurma yeteneğine bağlı olarak gelişir. İnsan yaşamına yalnızca duyumsayarak başlar, bu duyumları dış nesnelere bağlamaya başlayacak kadar deneyim biriktirdiklerinde algının oluşumu gözlemlenmeye başlar”(Crooks, 1991).

Algılama, dış dünyadan gelen verilerin duyular aracılığıyla alınıp zihinsel bilişsel mekanizmalar

ile işlenen bir süreçtir. Bu süreçte dış dünyadaki göstergeler bilince aktarılmaktadır. Çevredeki göstergeleri algılamada kişinin bilgi birikimi, motivasyonları, deneyimleri ve kolektif bilinçdışı denilen kültürel geçmiş ve çevresi de rol oynamaktadır.

2.2. Algılanan Çevre

Dram sanatı izleyicisinin, dramatik durumu algılama biçimi ile insanın çevresini algılama süreci paraleldir. Yalnızca, izleyici algıladığının yaratım olduğunu; birey ise gerçekliğinin farkındadır. Buna bağlı olarak izleyici, bireyden farklı olarak gördüğünün mesajlarını algılamaya çalışır. İzleyici algısını anlamakta, insan algısının çalışma biçimini kavramak önem taşımaktadır.



Şekil 2: Çevreyi Algılama Aşamaları

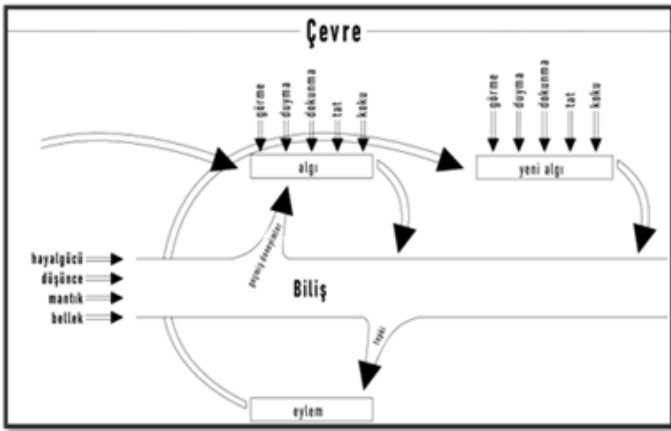
İnsan çevresini, birbirini takip eden iki aşama ile anlamlandırır;

- 1. Fiziksel Çevre:** Duyu organları ile algılanan; ölçülebilir ve nicel çevre. Tüm duyuları işleyen her birey için aynıdır.
- 2. Algısal Çevre:** Bilişsel olarak algılanan; psiko-sosyal yollarla açıklanabilen nitel çevre. Her birey için farklıdır.

Fiziksel Faktörler: Renk, iç düzen, malzeme, ısı, hava, koku, gürültü, müzik, aydınlatma, mekânın diğer kullanıcıları, çalışanları vb...

Psiko-sosyal Faktörler: Psikolojik ve sosyal gereksinimler; Sosyalleşme, statü, aidiyet, mahremiyet, güvenlik, vb...

İnsan ve içinde bulunduğu alan arasında, alandan insan zihnine giden bir veri iletisi olduğunun kökenleri 1960'lı yıllara dayanan çalışmalarca ortaya atılmıştır. İnsanın bulunduğu fiziksel ve sosyal çevresi ile davranışlarına dair bu çalışmalar günümüzde psikolojinin alt dalı olarak kabul edilen çevre psikolojisi dalı olarak tanımlanmıştır.

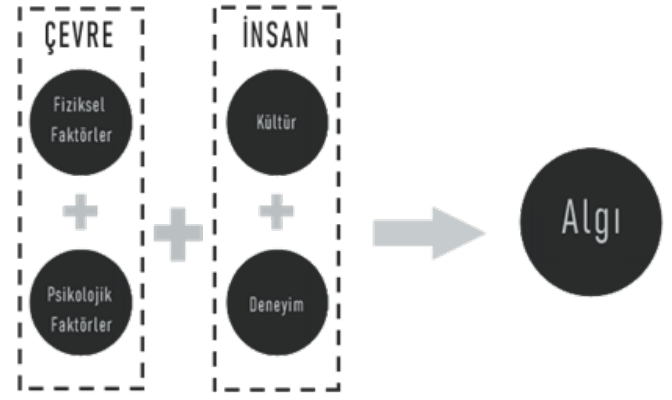


Şekil 3: Çevre Psikolojisi Süreçleri (POP, 2013.)

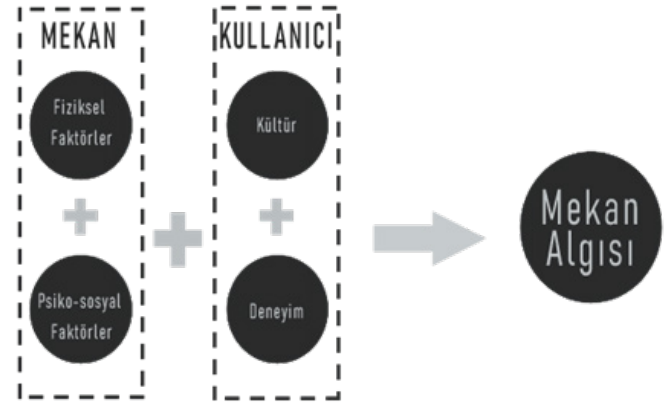
3. Sahne Algısının Örgütlenmesi

3.1. Bir Çevre Olarak Mekân

İnsan, yaşam ile ilgili bilgileri çevresel verileri işleme ile edindiği gibi, içinde bulunduğu mekânı-atmosferi yine mekâna özgü çevresel verileri işleme sonucu edinir. Bireyin çevresi ile içinde bulunduğu bir mekânı analiz ve algı süreçleri temelinden benzerdir. Mekân kavramı, beşerilere içkindir. En basit formlu canlılar, yalnız biyolojik güdülerini, fiziksel faktörler ve deneyim ile mekanları tanımlar ve kurgularken, insan ölçeğinde mekân tanımı ve kurgusuna psikolojik, sosyolojik faktörler ve kültür öğeleri dahil olur.



Şekil 4: Çevreyi Algılama Süreci



Şekil 5: Mekânı Algılama Süreci (Yıldırım Erniş, 1986:22)

Mekân Kavramı; geçmişten günümüze mekân, birçok disiplinde etimolojik ve ontolojik açılardan olduğu gibi farklı açılardan da ele alınmakla beraber; onlarca kavramsal tanım, mekân tipi ayrımı farklı çehrelerce kabul edilmiş yahut yetersiz görülüp geliştirilmiştir. Tüm bu irdelemeleri gözden geçirdikten sonra bu çalışma için mimari mekân hakkında geçmiş çalışmalara dair Norberg-Schultz derlemesini başlangıç noktası kabul edebiliriz.

Derleme, mimari mekânı tanımlama çalışmalarını iki başlıkta ele alır;

- Öklidyen mekân anlayışını temele oturtan ve mimari gramer yapısı ile geliştirilen çalışmalar,
- Algı psikolojisini temel alarak mekân teorisi geliştiren çalışmalar (Norberg-Schulz, 1971).

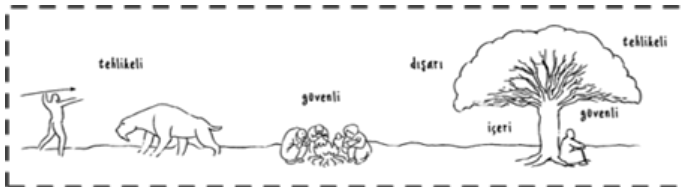
Öklidyen anlayışta, mekân salt olarak özgül bir varlıktır. Matematiksel olarak ele alınır; hacimsel büyüklük, doğal ışık, aydınlatma, ses, akustik ve ekipman gibi fiziksel ve ölçülebilir değerleri ile formülize edilir.

Algı psikolojisini temel alan anlayışı ise, bireyin duyuları ve mekân deneyimini merkeze alan yaklaşım olarak özetlenebilir.

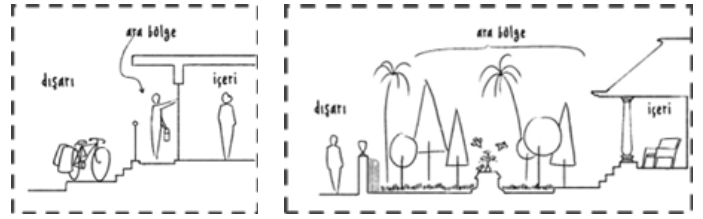
Mekânın tanımı; mimari, iç mimari ve peyzaj mimarisi gibi prensipleri doğurmuştur. Çevre psikolojisinin bilim olarak kabul edilmesinden sonra mekân sanatları da çevre psikolojisi ve insan algısı verileri ile çalışmaya ve değişen verilere göre gelişimine devam etmektedir.

Dram sanatı insanı temel alan bir sanat olduğundan, mekânı tekil gerçeklik olarak ele alan yaklaşımların, bu çalışma ile alakasız olduğunu kabul edebiliriz. Psikolojik, felsefi, tarihsel ve biyolojik çalışmalar, mekân kavramının beşerilerce yaratılan zihinsel bir süreç olduğunu ortaya koymuştur. Mimarlık tarihi verilerinde, çizgiyle çevrilmiş bir açıklığın dahi mekân algısı yaratabildiğini gözlemleriz.

Bireyin içinde bulunduğu koşullara ve ihtiyaçlara göre şekillenen mekân, zaman içinde değişen birey ve toplumla beraber evrilir.



Şekil 6: İlkel Dönemde Mekân Kavramı



Şekil 7,8: Modern Dönemde Mekân Kavramı

(Şekil 6,7,8: Biswas, Architecture and UX Design: the obvious parallels)

İlkel çağlarda güvenlik, mahremiyet, aidiyet gibi ihtiyaçları karşılayan ateş başı, ağaç gövdesi, mağara birer mekân iken, modern çağlara geçişte, ilkel mekân tanımı da yerini hacimsel kapalılıklara hatta hacim içi bölümlere bırakmıştır.

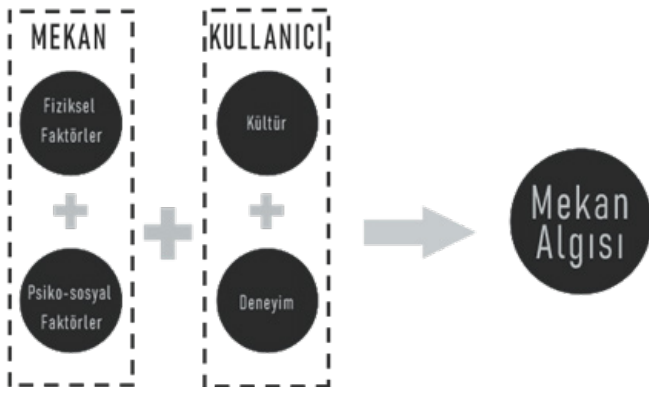
Mekânsal faktörlere, temel koşullar sağlandıkça statü, sosyallik gibi faktörler eklenmiştir.

3.2. Bir Mekân Olarak Sahne

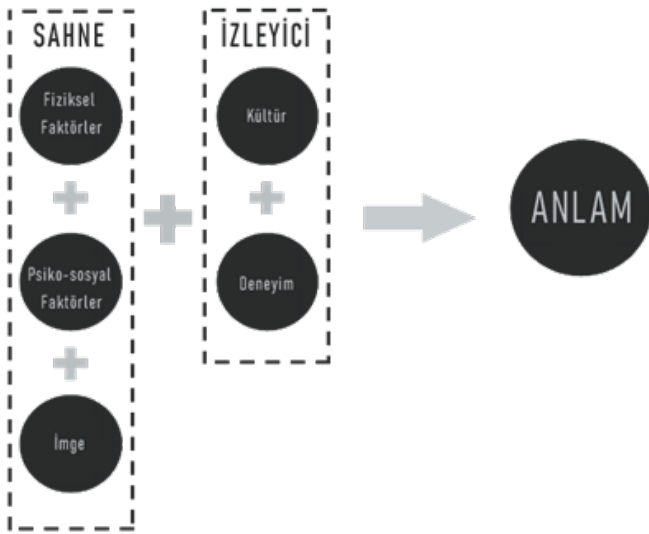
Tıpkı bir dram ile gerçeğin temeldeki benzerliği gibi, bireyin çevresi ile içinde bulunduğu bir mekânı veya bir sahneyi algılama biçimi de nihayetinde benzerdir. Sahne hem gerçeği yansıtan bir yapıtın mekânı olarak hem de bireyin çevresi olarak varlık gösterir. İzleyici de tıpkı bireyin mekân algılaması gibi sahnenin yani dram gösterimini algılar.

İzleyici ilk olarak duyuları ile somut öğeleri, nicel faktörler olarak değerlendirir ve sahneyi fiziksel olarak anlamlandırır. İkinci aşamada ise soyut ve somut öğeler bilişsel süzgeçten geçirir. Somut ve soyut öğeler, psiko-sosyal olarak yeniden anlamlandırılırken, bu öğelerin mitsel ve imgesel anlamları da bilinçdışı düzeyde alınır.

Sahne içerdiği somut ve soyut öğeler kullanımına göre yapıtı destekleyebilir ve/veya yeni anlamlar türetebilir. İzleyici, sahneden algıladıklarına yönelik bir tavır geliştirir. Bu tavır yeni veri ve süreçler ile sürekli evrilir.



Şekil 9: Mekânın Algılama Süreci



Şekil 10: Sahneyi Algılama Süreci

Algılanan bir öge olarak sahne alanı, kurgulanmaya içkindir. Bu kurgunun tasarısını insanın, çevresini yani mekânı algılama biçiminden yola çıkılarak inşa edilmesinin önemi büyüktür. Sahne alanını ya da dekoru tasarlamayı, mekân sanatlarından bazı farklılıklarıyla da ele almak gerekir:

Bir mekân (çevre, yapı, iç mekân...); mekân sanatlarınca işlev, estetik ve maliyet bağlarıyla hedef kişilerin günlük kullanımı ve yaşamı için tasarlanır. Bu noktada birey aslında bir kullanıcıdır. Yaygın uygulamada tasarımcı-uygulayıcı tarafından ileriye dönük bir geri besleme-iyileştirme tavrı güdülmez. Kullanıcı deneyimlerinin geri bildirimleri ise yalnız akademik amaçlar ile toplanır ve analiz edilir. Dramatik sanat ile izleyicinin kesiştiği yerler olarak sahne ise, tipik bir mimari mekândan şu özellikleriyle ayrılır;

- Saat, gün ve ay bazındaki varlık süreleriyle mimari mekândan oldukça kısa bir mevcudiyet gösterir.
- Hedef kitlenin kullanımı için değil zihinsel bir süreç olarak algılamasını temel alır. Hedef kitlesi kullanıcı değil izleyicidir. Kendisi izlektir.
- Geri bildirim anlıktır ve gözlemlenebilir. Geri bildirim önce tavırsal ve mimiksel daha sonra sözlüdür.
- İzleyici bir “yapım” izlediğinin farkındadır ve bu yapıyı anlamlandırma göreviyle duyumlarını bilinçli olarak da kullanır.

Bu maddeler bağlamında, sahne tasarım kavramını yalnızca mekân tasarımı olarak ele almak yetersizdir. Zira mekân olarak sahne, anlık geri bildirimlerle dinamik olarak ilerleyen duyuşsal bir süreçtir.

3.3 Sahnelerin Göstergeleri

“Bir dramatik sanat yapıtı, izleyicisini duyum ve algılamaya en temelinden bir anlamı aktarmak için yönelir. Peki bu aktarım nasıl gerçekleşir ya da nasıl daha iyi gerçekleşir? Ya da dramatik gösterimin göstergelerini incelemek bize ne kazandıracaktır?” (Esslin, 1986: 41)

Dram sanatının anatomisi üzerine çalışan Martin Esslin, şu şekilde cevaplıyor: iletişim eyleminin en pratik, kestirme yolu göstergelerin istemsiz okunmasıdır. Hangi göstergenin hangi etkileşimler ile var olduğunu ve bunların izleyici üzerindeki etkilerini inceleyerek bir yapıtı en somut ve gerçekçi yoldan anlama yetisini elde edebiliriz. Bir dramatik gösterimin ortaya çıkmasından sorumlu olanlar için her hareketin, her bakışın, dekorun her ayrıntısının, makyajın ve daha birçok ‘anlam üreten’ öğenin, anlamlarını ve etkileşimlerini kurgulamak kesinlikle önemlidir (Esslin, 1986: 41).

Göstergeler olarak nitelenen dram yapıtındaki somut ve soyut tüm öğeler gerçek anlamlarının dışında artık birer yansımadır. Bir tiyatro sahnesinde kullanılan bir sandalye, artık bir tiyatro sandalyesidir. Sahnede kullanılan somut ve soyut her öğe artık bir göstergedir, gerçek anlamından ziyade imgesel anlamındadır. İzleyici göstergeleri hem imgesel hem de somut karşılıkları ile anlamlandıracaktır. Bu göstergelerin etkileşimleri izleyici için, gösterimin anlamlarını biçimlendirir.

“Tüm sanatlar özellikle de dram sanatı, sanat yapıtı ve izleyici arasında bir iletişimdir. Bu iletişimi kurgulamak, öğrenilmesi gereken bir beceri gerektirir. Ne yazık ki bu öğrenimin büyük kısmı, sezgisel ve spontane biçimde sanatı yönetenleri seyrederek elde edilmektedir. Dramatik gösteri konusunda pratik yaklaşım, metodoloji, temel işleyiş üzerine bir anlayış edinmek; var olan ve işleyen tüm gösterge sistemlerinin etkileşimlerinin asal anlamlarını algılayacak duruma gelmek ile mümkündür.” (Esslin, 1996: 42)

Sahne kurgusuna; dramatik sanatın göstergelerini, bu göstergelerin anlamlarını ve rollerini gözeterek yaklaşmak anlamı aktarma noktasında hem sahne kurgulayıcılarına hem de izleyicilere yardımcı olacak bir araç kazanmak demektir.

Bir göstergenin nasıl işlediğini, onun nasıl bir gösterge olduğunu ve istenilen sonuca ne yolda uygun olacağını bilmek; belli bir noktada sahne karartıldığında, seyirciler, bunu gün ışığının kaybolup akşam olduğunun ‘ikonik’ imgesi olarak mı yorumlayacaklar, yoksa karakterin ruh durumundaki üzüntünün arttığının simgesel bir göstergesi olarak mı? Ya da ikisi birden mi?

3.3.1 Dramatik Sanatların Göstergeleri

Gerçeği yansıtan her öğe artık gerçeğin göstergesidir. Dram sanatındaki öğelerin tümü asal olarak ikoniktir. Bu sebeple her bir detay bir anlam üreticidir. Bu ikonik göstergeler 4 ana başlıkta incelenir;



İkona: ilk etkileşimde ne olduğu anlaşılan göstergelerdir. (Bir resim, fotoğraf ya da ses.)



İndeks: Jest ve göstermeler (işaret tabelaları, el ile gösterme vb.)



Simge: Geleneksel anlamlar (harfler vb.)



Doğal Göstergeler: Yaprakların dökülmesi, havanın kararması, utançtan kızarmak

3.3.2 Dramatik Sanatların Göstergeleri

Kowzan’ın Litterature et Spectale isimli çalışmasında temellendirilip, Esslin’in geliştirdiği dram göstergeleri derlemesi, bu çalışma özelinde güncellenmiş hali şu şekildedir:

- A. Gösterim Öncesi Çerçeveleme Göstergeleri
- B. Görsel Gösterge Sistemleri
- C. Oyuncuya Dair Göstergeler
- D. Metne Dair Göstergeler
- E. İşitsel Göstergeler

A. Gösterim Öncesi Çerçeveleme Göstergeleri

- Yapıtın adı, Türü
- Hedef kitle ile temas
- Mimari çatı, çevre

Dramatik gösterinin izleyici ile teması gösterimden çok önce, yapıtın duyuru çalışmaları ile başlar. 1450 sonrasında el ilanları yerini 1800’lü yılların ilk posterlerine, o da yerini sosyal medya paylaşımlarına bıraktı; dev ışıklı panolar ve televizyon reklamının yerini ise, aylık sanat bültenleri, fragmanlar ve sosyal medya tanıtımları aldı. Yöntem ya da araçlar ne olursa olsun, izleyiciye ulaşmaya çalışma halinin yalnızca biçim

değiştirdiği ve değiştireceği anlaşılabilir.

Dramatik gösteri, duyurularak -yani reklamı yapılarak- ileteceği anlam ve içerikle ilgili kesitler sunar ve hedef kitlesini çekmeye çalışır. Aday izleyici ile temas ettiği kısa anlarda¹ bunu başarmak zorundadır. Bu sebeple yapının ismi, tür belirlenmesinden başlayan ön hazırlık sürecinden geçmelidir. Pazarlama için oluşturulan görüntü ve videoların görsel dili hem yapıt ile ortak bir dili-konsepti paylaşmalı hem de hedef izleyiciye yönelik uygun yaklaşımlar ile iletişim kuran bir sistemde olmalıdır. Bu aşamada ön hazırlık da gösterimin ikonası yani anlam üreticisi-ileticisi durumundadır.

Mimari çatı ya da çevre ise gösterimin bulunduğu yer ile ilişkilidir. Yapı, giriş, salona giden yol ile salonun somut ve soyut öğeleri de izleyicide belli algılar, tavırlar ve yeni beklentiler oluşturduğundan birer göstergedirler. Aynı filmin sinema salonunda ya da evde izlenmesi de bu bireysel ve sosyal algılar sonucunda farklılıklar gösterir.

B. Görsel Gösterge Sistemleri

- Asal mekânın uyumu-dekorRenk tasarımı
- Aksesuarlar
- Işık tasarımı
- İmge
- Kurgu biçimleri

Fiziki sahnesi olan dramatik sanatlarda ise, ilk gerçek temas sahneyi görmek ve algılamak ile başlar. Oyuncu, metin ve ışık ile daha sonra karşılaşır. Bu sebeple dramatik sahnenin alanı, anlamın alt yapısını oluşturur. Tüm dram sanatlarında tasarımcının işlevi algı göstergelerini tasarlamak ve organize etmektirapılan

bütüncül tasarımlar yalnız izleyiciye doğru anlam aktarmada rol oynamaz, gereken atmosferik psikolojiyi yaratır ayrıca oyuncuya hareket dokusu da tayin eder.

Setler, gösterim ile bütünleşen konseptte soyut, yarı soyut ya da somut öğelerle tasarlanmış fiziki dekor, arka plan imajları ya da dijital dekor sistemleri kurgulanır. Bu noktada sınır tasarımcı, yönetmen ve reji iş birliğidir. Dekordaki göstergelerin salt gerçeklikleri ile yarattıkları anlama ek olarak; imgesel ve algısal öğeler ile desteklenmesi kolektif bilince hitap ederek genele hitap eden psikolojik atmosferler yaratır.

Renklerin estetik işlevinden ziyade; ortamda ve dolayısı ile izleyicide uyandırdığı algı temelli psikoloji ve aktardıkları imgelerini gözeterek renk tasarımını oluşturmak sahne tasarımının ayrılmaz bir prensibidir.

Dekordaki bir aksesuar (eşya, alet vb.) simgesel bir anlam taşıyabileceği gibi metnin alt anlamlarını güçlendirebilir.

Işıklamanın doğru yer ve renk modülasyonları ile izleyici huzursuz, enerjik, üzüntülü, huzurlu gibi duygulara itilebilir ya da ışıkların yanıp-sönme sekansı gibi kurguları ile yanılsamalar elde edilebilir.

Ayrıca yapılan araştırmalarca ışığın hareket algısı üzerinde de etkisi olduğu kanıtlanmıştır:

Devam eden hareketler üzerine yapılan ışık açma-kapama süreci de birer hareket olarak algılanır. Hareketleri yavaşlatmak ya da hızlandırmak için ışık ile manipülasyonlar yaratılabilmektedir.

¹ IPG Media Lab araştırmasınca; reklamın ilgi çekme süresi ilk 5 saniyede oluşuyor, 15 saniye izleyen kullanıcıların yalnız %42'si mesajı tam olarak algılıyor ve %4'ü kayıt oluşturuyor. 30 saniyede bir bu oran %8 artıyor. (IPG Media Lab and YuMe raporu, 2016, "Does every second count? Understanding new video ad lengths".)

Tv, sinema, fotoğraf gibi kamera kurgusu temelli dramatik sanatlarda ise; genel olarak kamerasal kurgu biçimleri yani kameranın çalışma biçimi, çekim yöntemleri, çekim sonrası kurgusu ve imgele- rin akış ve yerleşimi göstergesel olarak yeni anlamlar üretir.

C. Oyuncuya Dair Göstergeler

- Sözcüklerin asal, imgesel anlamı
- Üslup
- Karakterin bireyselleştirilmesi
- Yapının tamamı, zamanlama

Oyuncu, yapıtta bir insanın yansıması olarak ikona- dır. Üstelik bu insan ikonası; indeks, sembol ve daha fazla ikonadan meydana gelir.

Oyuncuya eklenen yüz ifadesinden, me- kandaki harekete; ses tonundan kostümdeki bir yırtı- ğa kadar her bir detayı ile izleyiciye bilinçli ya da bilinçsiz çözümlemesi için bir anlam iletir. Oyuncu- nun sahnedeki duruş yeri dahi (sahne 3x3lük kareye bölündüğünde) izleyiciye algısal bir psikoloji ve bir anlam verir.

D. Metne Dair Göstergeler

- Kişilik, rol dağılımı uyumu
- Üslup ve ses tonu
- Yüz ifadesi, jest, beden dili
- Mekânda duruş ve hareket
- Makyaj, saç, kostüm, aksesuar

Dramatik gösterimin üretimi ya da türetimini sağla- yan öge metindir. Yazılı metne dayanmayan göste- rimlerde dahi metne dökülmüş bir koreografi akış, aksiyon şeması, mesaj ya da konsept vardır. Tüm bunlar ve benzerleri gösterimin varlığını başlatan te- mel öğelerdir.

Dramatik yapının metinsel öğeleri de çok sa- yıda anlam üretici barındırır. Sözcüklerin asal ve im- gesel anlamlar, yapının bütünü ve mitsel referansları, zamanlamalar ve üslup hepsi tekil ve bütüncül olarak anlam üreticidir. Bütüncül olarak anlamlandırmak için edebi bilimler ile incelenmelidir. Metnin asal ve imgesel anlamları görsel ve işitsel öğelerle destek- lenmelidir. Karakterin bireyselleşmesi için gereken göstergeler de metnin ana ve alt anlamlarından çıkarılabilmektedir.

E. İşitsel Göstergeler

- Müzik
- Ses efektleri

Müziğe dayalı opera, bale, dans gibi gösterilerin ha- ricinde müzik ve ses efektleri metnin temel çizgisi- ne uyum gösterir. Fonda çalan müzik, akışı kesen ya da eklenen, duyguyu vurgulayan müzikler ya da atmosferik ve çevresel tüm ses efektleri, sahnenin uzay-zaman atmosferinde birer anlam üretici, güç- lendirici ve aktarıcısı olarak var olurlar.

F. Koku, Tat ve Dokunsal Göstergeler

Daha çok performans sanatları ve deneyim tasarımlarında kullanılan göstergelerdir. Duyularımızı hedef alan çevresel göstergeler ağırlık olarak görsel ve işitseldir. Fakat koku ve tat duyusunun algıda anlam oluşumu daha hızlı ve bellekte kalıcılığı çok daha uzundur.

Koku, tat ve dokunma duyusuna dair biyo-tek- nolojik çalışmalarının seri üretime ve yaşama yan- sıması ile bu üç göstergeyi sanal ve fiziki gerçeklik olarak algılama uygulamalarının kullanılmaya başla- nacağı beklenmektedir.

Sonuç

İzleyicinin dramatik gösterimi-sahneyi nasıl ve ne şekilde algıladığını anlamak, gösterimin kurgu ve dolayısıyla ileti anlatımını yüceltmek için gerekli bakış açısını sağlayacaktır. Bu sebeple bu algılama biçiminin temeli olarak insanın çevreyi algılama biçimini, başlangıç noktası olarak ele almanın önemli bir yaklaşım olduğunu düşünmekteyim.

Gösterimi, her bir ögesini algılanacak ve tavır geliştirilecek birer öge olduğunun bilincinde olarak ele almak, izleyiciye iyi kurgulanmış bir etkileşim-deneyim tasarlamak demektir.

Algılama biçimi ve sisteminin anlaşılmasıyla beraber, algılananın niteliği ve niceliğine bağlı olarak geliştirilen tavır öngörülebilir duruma gelir.

Sonuç olarak bu öngörüü elde etmek ve gerçekleştirmek için disiplinler arası çalışmanın önemi vurgulanmakta ve izleyiciyi ele alma biçimi olan insan-algı-psikoloji eksenindeki algısal göstergelere işaret edilmektedir.

Kaynakça

Aristoteles. (2007). *Poetika – Şiir Sanatı Üstüne*. İstanbul: Can Yayınları.

Aydınlı, S. (1986). Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası*. (Çev. Aykut Derman). İstanbul: Kesit Yayıncılık.

Berger, J. (2014). *Görme Biçimleri*. (Çev. Yurdanur Salman). İstanbul: Metis Yayınları.

Crooks, R.L. (1991). *Psychology, Science, Behavior And Life*. ABD, Forth Worth: Hrw Inc.

Demirbaş, Ö. (2000). Düşsel Mekân. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Esslin, M. (1996). *Dram Sanatının Alanı*. (Çev. Özdemir Nutku). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Gray, P. (1991). *Psychology*. ABD, New York: Worth Publishers Inc.

Kılıç Çalğıcı, P. (2000). “Çevre Psikolojisi Kavramlarıyla Bir Filmin Analizi: Thx 1138”. İzmir: Department Of Architecture, İzmir Institute Of Technology.

Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, Space And Architecture*. Great Britain: Praeger Publishers.

Pop, D. (2013), “Space Perception And Its Implication In Architectural Design”. Acta Technica Napocensis: Civil Engineering & Architecture Vol. 56, No. 2, s.211-221.

Solak, S. (2017). “Mekân-Kimlik Etkileşimi: Kavramsal Ve Kuramsal Bir Bakış”. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi.

Ulağlı, S. (2018). *Öteki'nin Bilimine Giriş İmgebilim*, İstanbul: Motto Yayınları.

Yıldırım Erniş, İ. I. (2012). Fiziksel Elemanların Yüzer Yapılarda Mekân Algısına Olan Etkileri: Çevre Ve İnsan Davranışı İlişkisi Bağlamında İrdelenmesi. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Görsel Kaynakça

Şekil 3: Pop, D. (2013), “Space Perception And Its Implication In Architectural Design”. Acta Technica Napocensis: Civil Engineering & Architecture Vol. 56, No. 2, s.211-221.

Şekil 5: Yıldırım Erniş, İ. I. (2012), Fiziksel Elemanların Yüzer Yapılarda Mekân Algısına Olan Etkileri: Çevre Ve İnsan Davranışı İlişkisi Bağlamında İrdelenmesi. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir

Şekil 6,7,8: Biswas, D. (2017). *Architecture And Ux Design: The Obvious Parallels*. <https://Uxdesign.Cc/Architecture-And-Ux-Design-Dacefa2a6478> (15 Aralık 2019 Tarihinde Erişilmiştir.)