

IŞIK TASARIM

Çocuk tiyatrosu ve ışıklandırma tasarımı

" Önce ışık vardı,
Doğdu,büyüdü,parladı.
Ve renkler,
Etkisiyle dünyamızı kapladı.
Çiğ oldu,büyüdü.
Ve bizleri,gerçekle,düşler alemine sürükledi....
Onları gerçek yaşamdan alıp,sahne boyutuna taşıdık.
Işık ve renklerde
sevgiyi,umudu,karamsarlığı,neşeyi,
hüzünü,
hastalığı,sağlığı,ölümü,barışı gördük.. "

Sahne sanatları kolektif bir bütünlük içinde ele alınmaktadır. Oyun yazarı, yönetmen ve oyuncu üçleminin bir oyunun görsel hale getirilmesi aşamasında dekor, giysi, makyaj, ses, efekt ve ışıklandırma gibi etmenlerin katkısı gerekmektedir. Sözü edilen tüm koşulların yerine getirilmesi için, kolektif çalışma gereklidir. Belirlenen teknik birimlerin her birinin kendine özgü çalışma ilkeleri vardır ve oyunun sahnelenmesinde, aşama aşama katkıları bulunur.

Çağdaş uygulamalar ve teknolojinin bu yöndeki gelişimi nedeniyle, Sahne Işıklaması ön plana çıkmıştır. Işıklama Tasarımının, oyunun görsel hale getirilmesinde yadsınamaz derecede katkısı vardır. İlkelden bu güne değin varolagelen tiyatro olgusu içinde, gertek aydınlatma karartma, gerekse renkler yoluyla estetik verileri ortaya çıkarabilmek için ışıklandırmaya gereksinim vardır. Burada yapılan iş, salt elektrik tekniğinin uygulanması değil, teknikle birlikte estetiğin de uygulandığı bir yapıdır. Işıklama Tasarımı yapacak kişinin, çağdaş koşullara ayak uydurabilmesi, teknik, kültürel, aktüel ve sosyal yönden yeterli kişi olması gerekmektedir. Bundan sonra ifade etmeye çalıştığım bilgilerin sonucunu, Işıklama Tasarımı açısından değerlendirerek, sonuca ulaşmanızı diliyorum. Işık, fiziksel bir değerdir ve elektrik, ısı gibi bir enerji türüdür. Işık enerjisinin kaynağı, elektrik ve manyetikdir. Bu nedenle de ışık dalgaları, elektromagnetik dalgalar olarak isimlendirilir.

Işık, fiziksel bilgilere göre, doğrular boyunca ve dalga biçiminde yayılmaktadır. Bu dalga boylarının 400 ile 740 milimikron değerleri arasındaki dalga boyları, görünür dalga boylarıdır. Belirlenen değerler içinde kalan fiziksel büyüklükle, ışığı oluşturur. 400 milimikron değerinden başlayarak, ışık renkleri mor, mavi, yeşil, sarı, turuncu, kırmızı olarak sıralanmaktadır. Anılan tüm ışık renkleri biraraya geldiğinde ise, beyaz rengi oluşturmaktadır. Işığın ve renklerin algılanması, görme olayının irdelenmesi için, göze gereksinim vardır. Bu nedenle de gözün yapısının bilinmesi gereklidir. Göz, yapısı ve işleyişi bakımından bir fotoğraf makinesine benzer. Göz, küre şeklinde içiçe üç tabakadan oluşur. Bunlar sırasıyla; sert tabaka veya göz akı, damar tabaka ve ağ tabaka veya retina olarak adlandırılır. Burada bizi asıl ilgilendiren, ağ tabaka ve yapısıdır.

Ağ tabaka, gözün siyah-beyaz ve de renkli film görevi yapan tabakasıdır. Çok ince bir zar görünüşündedir. Kalınlığı 0.2-0.5 mm. arasındadır. Bu tabakada, ışığa duyarlı çomaklar ve koniler olarak adlandırılan sinir hücreleri vardır. Çomaklar; iğne şeklinde hücrelerden yapılmışlardır. Görüntü merkezi denilen sarı noktanın dışında bulunurlar. En önemli özellikleri renk ayırdedemeleri, yalnızca düşük aydınlık izlenimleri aldıkları için, karanlıkta görmeyi sağlamalarıdır. Koniler; havuç yada çam kozalağına benzerler. Orta ve yüksek aydınlık değerlerinde çalışırlar ve renkli görmeyi sağlarlar.

Çomaklar, renk izlenimlerini almamakla birlikte, kısa dalga uzunluklu ışınları, yani yeşil ve mavi renkleri konilere oranla daha kuvvetli, uzun dalga uzunluklu ışınları, yani sarı ve kırmızı renkleri daha zayıf değerlendirdiklerinden, çeşitli renkleri değişik aydınlıkta alırlar. Örneğin; kırmızı ve mavi renkli iki alan aydınlıkta incelendiğinde, aydınlıkta koni görmesi olacağı için, her iki renk alanı aynı duyarlılıkta algılanır. Karanlıkta ise çomak görmesi devreye gireceğinden, aydınlatma alanı yavaş yavaş karartıldığında, kırmızı renkli alan da yavaş yavaş aydınlığını kaybetmeye başlar. Mavi renkli alan ise, rengini kaybetmesine karşın, aydınlığını kaybetmez ve uzun süre renksiz, açık yada koyu gri renkli görünmeye devam eder. Bu nedenle, karanlıkta kısa dalga uzunluklu renkler daha fazla algılanabildikleri için, yeşilden mora kadar olan renklerin kullanılması uygundur.

Işık ve cisimler ele alındığında aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmaktadır.

1. Bir cisim gözden ne kadar uzaktaysa. O cismin görünebilmesi için, parlaltısının da o kadar büyük olması gerekmektedir. Eğer bir ışığın parlaltısını yükseltmekle istenilen sonuca ulaşılamıyorsa o zaman cismin yüzeyini büyütme gerekir.
2. Bir ışık kaynağı ne kadar büyük ve kaynak göze ne kadar yakınsa ve gözün görme alanındaki parlaltı çok büyükse gözde kamaşma tehlikesi vardır. Bunu önlemek için, ışık kaynağını dereceye almak ya da renk filtresi kullanmak gereklidir.
3. Ani sinyaller ve flaş ışıkları gibi kısa süreli ışık uyarımlarının etkili olması için, yoğunluklarının da büyük

olması gereklidir. Işığın algılanması belirlendikten sonra, artık daha kapsamlı olarak Sahne Işıklama Tasarımına ilişkin bilgileri vereceğim...

Işıklama Tasarımı teknik ve estetik yönden aşağıdaki konuları içerir:

- 1.Oyun; yazarın seçimi doğrultusunda zaman, yer ve aksiyonla, yönetmenin yorumu ve tasarımcının uygulamasını kapsar.
- 2.Oyuncu; oyun kapsamı içinde ele alınır.
- 3.Dekor; oyun ve yoruma göre uygun düzenleme ve görsel beğeni içerir. 4.Giysi; yoruma göre, oyunun sahneye konuluş biçimine göre, düz ve renkli ışıkların kullanımıyla değerlendirilir.
- 5.Biçem; yazar, yönetmen ve uygulamacının kendine özgü biçimlemesini ifade eder. Işıklama tasarımını çağdaş boyutlarıyla ele aldığımızda, şu sonuçları görürüz.
 - 1.Aydınlatma; teknik bir takım uygulamaları içerir.
 - 2.Plastik Görünüm; sahnede üçüncü boyutu getirmeyi sağlar.
 - 3.Gerçeklik; zaman, yer ve kullanılan malzemenin belirlenmesiyle ortaya çıkarılır.
 - 4.Duygusal Ölçü; renklerin kullanımıyla ortaya çıkar. 5.Tasarım; Işıklama Tasarımının gerçekçi olarak değerlendirilmesini ifade eder. Işıklama Tasarımı yapacak olan tasarımcı, aşağıda açıklanan konular hakkında bilgi sahibi olursa, doğru ve gerçeğe yakın olanı bulur. Uygulamasında yanlışlık ortaya çıkmaz.
 - 1.Oyunun Kavramı; gerçekçi, romantik, klasik, komik, vb. olup olmadığı.
 - 2.Oyun Yazarının Notu; eğer yazar tarafından ışıklama alanları belirtilmiş ve tasarım açısından uygulamaya engel bir durum yoksa, yapılan açıklamanın değerlendirilmesi.
 - 3.Olayın Geçtiği Mevsim, Yıl, Ay, Gün, Saat ve Havanın belirlenmesi.
 - 4.Olayın Konusu, Çağı, Geçtiği Yer, Oyunun Üslubu. 5.Hareketin Seyirci Salonuna Taşıp Taşmadığı; seyirci, ışıklama yoluyla aksiyona katılacaksa, ışıklama alanı yerlerinin belirlenmesi.

Büyüklerin tiyatrosunda da, çocuk tiyatrosunda da renklerin kullanımının önemli bir yeri bulunmaktadır. Renk tonları açıldıkça bellekte yumuşaklık, incelik, sevecenlik duyguları egemen olur. Tonlar koyulaştıkça, duygularda daha bir katılık, karamsarlık yer etmeye başlar.

Kırmızı; canlılık, heyecan verir. Bunun yanı sıra, kan, ölüm, yangın imgesi yaratır.

Mavi; dinlendiricidir, ferahlık verir, düşündürür. Bunun yanı sıra, derinlik, açıklık, hayal imgesi verir. Yeşil; açık tonda olursa dinlendirir, koyu tonda ise keder verir.

Beyaz; yalnız başına sıkıntı verir, monotondur. Sarı; neşe verir, denge yaratır. Bunun yanı sıra, ilkbahar, gençlik, yiğitlik, korkaklık, yangın, hile, hastalık imgesi yaratır.

Pembe; hayal imgesi yaratır.

Menekşe; soyluluk imgesi yaratır.

Fiziksel yapıları gereği mavi ve yeşil renkler kan dolaşımını zayıflatır. Kırmızı ve turuncu renkler ise, arttırır. Doğa mavisi insanı etkilemektedir. Kapalı havayı ifade eden koyu renkler insanı bunaltır. Kırmızı yüz, ateş yükselmesini, öfkeyi belirtir. Mavi, sarı, yeşil yüz hastalık belirtisidir. Kırmızı gökyüzü, kasırga belirtisi olarak ele alınırken, mavi, sarı, yeşil gökyüzü açık hava belirtisi sayılmaktadır.

Sarı gölge, mor ışık, mavi-yeşil ateş duyumsal ifade olarak ele alınır.

Sonbahar renkleri, ilkbahar renklerine karşı kuvvetli bir kontrastlık oluşturur. Sonbahar, kış içe dönüşümü; ilkbahar, yaz dışa dönüşümü ifade eder. Bilindiği gibi, çocuk tiyatrosunda üç yaş grubu ele alınmaktadır (5-7/ 7-12/ 12-15 yaşlar) .

Bence, Çocuk Tiyatrosu ve sahne uygulaması açısından göz önüne alınması gereken yaş grubu 7-12 yaşları arasında olan gruptur. Bu yaş grubunda bulunan çocuklar için gelişimlerinin en belirgin olduğu, etkileşimin en fazla olduğu dönemdir. Bu dönemde, çocuk tiyatrosu açısından tasarım ve görsel etki çok önemlidir. Yaşları gereği arayış ve bulguya eğilimi olan bu yaştaki çocuklar gösteriden de hoşlanır ve dramatik öğeler taşıyan oyunlara daha iyi katılım sağlarlar. Çocuk için oyunun sahneye konulması ve tasarım aşamasında, çocuğun psikolojik, fizyolojik ve sosyal durumuna uygun olarak uygulama yapılması gerekmektedir. Bunu sağlamak için de görsellik adına, mantıksal doğrular içinde ve etkileşim için, hareket sağlayacak, farklı boyutlar içeren dekor, kostüm, efekt, müzik gibi her türlü teknik etmen kullanılabilir.

Tasarımsal süreçte ışıklama en son ele alınır. Ama teknik olarak, bir oyunun başarılı olmasında en önemli etmen olarak ağırlığını koyarak ortaya çıkar.