



# Kesit Akademi Dergisi

The Journal of Kesit Academy

ISSN: 2149 - 9225

Yıl: 5, Sayı:18, Mart 2019, s. 71-86

**Doktor Öğretim Üyesi Nilgün BENLİ**

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema  
nlgbenli@gmail.com

## **AÇIK VE UZAKTAN EĞİTİM PROGRAMLARINDA DEKOR TASARIMI; AÇIKÖĞRETİM FAKÜLTESİ EĞİTİM PROGRAMLARI ÖRNEĞİ<sup>1</sup>**

### **Özet**

Stüdyolar ışığın kontrol edilebildiği, aydınlık ve karanlık alanların düzenlenebildiği mekanlardır. Eğitim programları genellikle bu kontrollü ortamlarda yani stüdyolarda gerçekleştirilir. Stüdyoda çekilen program, yapısı itibarıyla durağan bir programdır. Stüdyo programlarının bu durağanlıktan sıyrılabilmesi için içerik tasarımının akıcı olması yetmez. Bununla birlikte biçiminin de doğru tasarlanması gerekir. Stüdyoda çekilmiş eğitim programlarının biçim olarak tasarlanması; dekor başlığı altında, mekan, malzeme, aydınlatma, renk, perspektif, ön ve son jenerikler, illüstrasyon ve animasyon da dahil olmak üzere her türlü grafiksel bileşeni kapsar. Bir başka deyişle mekan, malzeme, aydınlatma, renk, perspektif ve grafik gibi teknik ve estetik bileşenlerin tamamı dekoru oluşturur. Bu bileşenler, ilgi çekici ve estetik bir görsellik sunacak şekilde tasarlanmalıdır. Dekor tasarımı programın temel düşüncesini temsil etmeli, program içeriğiyle bağıntılı tasarlanmalı, mekan ve programın temel düşüncesini bütün yönleriyle görünür kılmalıdır. Dekor görünür kılan, görüntüye üçüncü boyutu katan, anlam ve atmosfer yaratan da aydınlatmadır. Aydınlatmanın amaca uygun olarak etkili kullanılması programın görsel estetik bütünlüğüne katkı vermesi açısından önemlidir. Bu çalışmada Açıköğretim Fakültesi eğitim programlarından iki farklı eğitim programının farklı dekor tasarımları incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Açık ve uzaktan eğitim programı, dekor tasarımı, mekan, aydınlatma, renk, grafik, stüdyo.

<sup>1</sup> Bu makale ASOS 2018 - 5. Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu'nda sunulan bildirinin geliştirilmiş şeklidir.

## DECOR DESIGN FOR OPEN AND DISTANCE EDUCATION PROGRAMS; SAMPLE OF OPEN EDUCATION FACULTY PROGRAMS<sup>1</sup>

### Abstract

The studios are the places where light and dark areas can be arranged by controlling the light. Education programs are usually conducted in these controlled environments, ie in studios. The program made at the studio is a static program by its structure. Fluent content is not enough to get rid of being static. In addition to this, the format must also be designed correctly. Studio education programs' decor design includes lighting, color, perspective, front and end credits, illustrations and animation. In other words, all the technical and aesthetic components such as space, material, lighting, colour, perspective and graphic make up the decor. These components should be designed to provide an attractive and aesthetic visual. The decor design should represent the basic idea of the program, should be designed in relation to the program content, and make the program's basic idea visible in all aspects. Lighting makes the decor visible, adds the third dimension to the image and creates meaning and atmosphere. The correct and effective use of lighting is important to contribute to the visual and aesthetic integrity of the program. In this study, the decor designs of two different educational programs from Open Education Faculty are examined.

**Keywords:** Open and distance education program, decor design, environment, lighting, colour, chart, studio.

### GİRİŞ

Kontrol edilebilir ışık kaynaklarının kullanıldığı bir ve/ya daha fazla kameranın bir masaya bağlı olarak çalışabildiği ve resim seçme masası aracılığıyla istenen kamera görüntüsünün kayda/yayına gönderilebildiği ses yalıtımı sağlanmış mekanlara stüdyo adı verilir. Stüdyolar ışığın kontrol edilebildiği, aydınlık ve karanlık alanların kontrollü olarak düzenlenebildiği ve anlam yaratacak aydınlatmanın sağlanabileceği en elverişli mekanlardır.

Tarihin ilk film stüdyosu, 1893 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde Kinotographic saloon adıyla da bilinen Thomas Alva Edison'un Black Maria stüdyosudur. Yaklaşık elli fit uzunluğunda ve on üç fit genişliğinde olan bu stüdyoda, katranlı siyah kağıt ile kaplanmış tamamen siyah bir arka fon yer almaktaydı. Thomas Alva Edison, Black Maria adlı stüdyosunu tekerlekler üzerinde hareket ettirerek güneşin durumuna göre konumlandırmakta ve böylece stüdyo aydınlatılmaktaydı. Güneşin konumuna göre tekerlekler üzerinde hareket edebilen bu stüdyoda, kameranın görüntüyü pelikül üzerine işleyebilmesi için gerekli ışık miktarı, çekimler esnasında istenilen noktaya ve aktörlerin üzerine kontrollü olarak düşürülebilmekteydi (UC Press E-Books Collection, 1982-2004, s: 32).

Televizyon programları genellikle bu kontrollü ortamlarda yani stüdyolarda gerçekleştirilir. Bazen stüdyo dışı mekanlar kullanılırken bazen de bir programın içinde her iki mekan karma olarak kullanılabilir. Kapalı bir mekanda gerçekleştirilen her çekim stüdyo çekimi değildir. Stüdyo dışındaki kapalı bir mekanda yapılan çekimler de dış çekimdir ve "dış çekim/iç

mekan” olarak adlandırılır. Televizyon programlarının stüdyo içinde çekilmesinin en önemli avantajı ses ve ışık açısından kontrollü bir ortam sağlaması olduğu kadar aynı zamanda teknik itibarıyla kurguya ilişkin iş yükünü hafifletmesi ya da bütünüyle ortadan kaldırmasıdır da denebilir.

Yapısı itibarıyla durağan olan stüdyo programlarının bu durağanlıktan sıyrılarak ilgi çekici ve akıcı bir program olabilmesi için içerik ve içeriğin sunum tasarımı dışında biçiminin de doğru tasarlanmış olması gereklidir.

#### **Araştırmanın Amacı**

Yapısı itibarıyla durağan olan stüdyo tipi eğitim programlarının ilgi çekici olabilmesi için içerik dışında biçiminin de ilgi çekici olması gerekir. Bu çalışmanın amacı AÖF eğitim programları örneğinden yola çıkarak mekan, malzeme, aydınlatma, renk, perspektif ve grafik gibi dekoru oluşturan farklı bileşenlerin incelenmesidir.

#### **Araştırmanın Metodolojisi**

Dekor bileşenlerinin başlıklar halinde açıklanması sonrasında AÖF eğitim programlarından 2012 yılı yapımlarından *İnsan Kaynakları ve Yönetimi* dersi ile *Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz* dersi özelinde bu bileşenler değerlendirilecektir.

#### **Evren ve Örneklem**

Anadolu Üniversitesi AÖF eğitim programları bu çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu çalışmanın yazarının 2012 yılında yönetmenliğini yaptığı, birbirinden farklı dekor tasarımları olan *“Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz”* ve *“İnsan Kaynakları Yönetimi”* derslerinin televizyon programları bu çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır. Programlar kasıtlı örneklem yoluyla seçilmiştir.

### **BULGULAR**

#### **Stüdyo Tipi Televizyon Programlarında Dekor**

Stüdyo tipi televizyon programlarının biçim olarak tasarlanması; dekor başlığı altında, mekan, malzeme, aydınlatma, renk, perspektif, ön ve son jenerikler, illüstrasyon ve animasyon da dahil olmak üzere her türlü grafiksel bileşenin (Görsel 1.) içerikle bağıntılı şekilde ilgi çekici ve estetik bir görsellik sunacak şekilde tasarlanması demektir.

D E K O R					
Mekan	Malzeme	Aydınlatma	Renk	Perspektif	Grafik
-Stüdyo içi -Stüdyo dışı	-Yüzey malzeme, kostüm, aksesuar -Dijital (sanal) malzeme	- Işık - Gölge	-Program -Sahne -Grafiksel öge		-Jenerik ön ve son jenerik -Yazı, tablo, şekil, el kartları vb. -İllüstrasyon -Animasyon

*Görsel 1. Dekor Bileşenleri.*

Dekora ilişkin tüm bileşenler;

- program içeriğiyle bağıntılı olarak tasarlanmalı
- programın temel düşüncesini temsil etmeli
- programın gerçekleştirileceği fiziki alanı, temel ve yan anlamlarıyla da görünür kılmalıdır.

### **Mekan**

Mekan, malzeme, aydınlatma, renk, perspektif ve grafik gibi teknik ve estetik bileşenlerin tamamı dekoru oluşturur. Dekor denildiğinde akla ilk gelen şey malzemenin yerleştirileceği ve çekimin yapılacağı mekandır. Eğitim programları stüdyo dışında, iç veya dış meknlarda çekilebileceği gibi çoğunlukla ışığın kontrol edilebildiği, aydınlık ve karanlık alanların kontrollü olarak düzenlenebildiği ve anlam yaratacak aydınlatmanın kontrol edilebildiği stüdyolarda gerçekleştirilmektedir. Çekimlerde sadece uygunsuz ses ve ışık unsurlarının değil, uygunsuz hava ve çevre koşullarının da bertaraf edilmesi gerekmektedir. Ses, ışık, hava ve çevre koşullarının çekimler esnasında kontrol edilebilmesi televizyon stüdyolarını, çalışma kolaylığı sağlayan meknlar haline getirmektedir.

### **Malzeme**

Dekor tasarımı seyircinin yapma ilk bakışlarıdır. Dekor, yapımın tonunu ayarlayabilir, meknl ve zamanı gösterebilir, asal biçemi oluşturabilir, duygu durum (mood) ve atmosferi belirleyebilir ve yapımın genel düşüncesini temsil edebilir. Daha biz karşılaşmadan önce sahnedeki evrende yaşayacak kişiler hakkında birçok şey ima edebilir (Benedetto, 2014: 2).

Programın yapısı ve içeriği tasarlandıktan sonra programın türüne ve özüne uygun olarak üretim süreci de dikkate alınarak öncelikli olarak dekorun tasarlanması gereklidir. Bir meknl kimlik kazandıran şey, bazıları alışılmışın oldukça dışında olan kaynaklardan çıkarılan çok çeşitli yüzey malzemelerinin uygulanmasıdır. Ahşap, sıva, duvar kağıdı, taş, cam, metal gibi geleneksel malzemeler çoğunlukla alışıldık bir tutumla kullanılır ve bu sayede istikrarlı ve saygınlık uyandıran meknl yaratılabilir (Brooker ve Stone, 2011: 52-53). Bu yüzey malzemelerinin aydınlatma, renk, perspektif ve grafik gibi teknik bileşenler gözetilerek dekor tasarımı yapılmalı ve uygulanmalıdır. Dekorlar yüzey malzemeleriyle oluşturulabileceği gibi, bilgisayar ortamında dijital olarak oluşturulabilir ve yatay ve düşey zemin de dahil olmak üzere videowall ekranlar aracılığıyla meknlın bütününe veya bir kısmına uygulanabilir.

Dekorda kullanılacak renklerle, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak el eşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renklerle ışığın veriliş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır (Nutku, 2013: 340-341).

Programda alt bantlar, akan yazılar, tablolar, el kartları gibi televizyon grafikleri, illüstrasyon ve animasyonlar kullanılacaksa, bu grafiklerin üretilmeleri aşamasında (ister önceden, ister çekim esnasında isterse sonradan kurguda üretilsin) yüzey malzemeleriyle uyumlu renk ve dokuda olmalarına özen gösterilmelidir.

### **Perspektif**

Televizyon ekranına yansıyan görüntü teknik olarak yatay ve düşey olmak üzere iki boyutludur. Nesnel arasındaki ilişkinin insan gözüyle görüldüğü şekliyle yani derinlik hissi-

le algılanacak biçimde iki boyutlu bir yüzeyde oluşturulmasına perspektif denilmektedir. Gele-  
neksel malzemelerin doku boyutu ve perspektif gözetilerek malzemenin mekana yerleştirilme-  
si, derinlik boyutunu da görüntüye dahil eder. Çerçeveye yakın alandaki nesnelere, çerçeveye  
uzak alanlardaki nesnelere göre daha büyük hacimli görünmeleri ekranda derinlik hissini arttı-  
rır. Dekorun önemli alanları perspektif yoluyla öne çıkarılabilir, gerektiğinde renk, ışık ve gölge  
olanaklarıyla derinliği artırılabilir ve/ya anlam yüklenebilir.

### **Aydınlatma**

Stüdyoların gün ışığından yalıtılmış kontrollü ışık kaynakları kullanılan ortamlar olma-  
ları nedeniyle dekora ilişkin belki de en önemli bileşen aydınlatmadır. Dekorun formunu ve  
nesnelere birbirleriyle ilişkisini ortaya çıkaran, hacmi ve derinliğini algılanır kılan şey aydınlat-  
madır. Aydınlatma ışıklı ve gölgeli ya da aydınlık ve karanlık alanları düzenlemek demektir.  
Kamera önünde yapılan aydınlatma, ışıklı ve gölgeli bölgeler oluşturmak böylece görüntüyü iki  
boyutlu düzlemde kurtararak üç boyutlu, hacimli ve derinlikli bir izlenime ulaştırma amacına  
yöneliktir.

Çekim mekanına malzemenin yerleştirilmesi aşamasında, aydınlatma ekibiyle koordi-  
neli çalışılmalıdır. Çekim mekanında aydınlatma kaynaklarının yerine ve yönüne göre dekor  
uygulaması yapılmalıdır. Dekor bileşenlerinden herhangi birinin yeri fiziki olarak değiştiğinde  
aydınlatmanın da gözden geçirilmesi ve dekora göre düzeltme yapılması gerekir. Televizyon  
programının çekileceği alanın/setin/dekorun aydınlatılması teknik ve estetik gereklilik kadar  
duygusal etki, anlam ve atmosfer yaratmak üzere psikolojik açıdan da gereklidir (Görsel 2).

Teknik açıdan	Estetik açıdan	Psikolojik açıdan
- dekorun görünür kılınabilmesi - kameranın görüntüyü doğru renkte ve doğru hacimde kaydedilebilmesi	- nesnelere hacmini ışık ve gölgeler yoluyla belirginleştirilmesi - nesnenin bağlam ile ilişkisini ortaya çıkartması - görüntüye üçüncü boyutu katan derinlik etkisi oluşturması	- duygusal etki yaratmak - anlam yaratmak - atmosfer yaratmak

*Görsel 2. Aydınlatmanın işlevleri.*

Işık varsa gölge de vardır. Stüdyo çekimlerinde, nesnenin doğaya aykırı şekilde birden fazla gölgesinin bulunması ise olmaması gereken bir durumdur. Birden fazla yapay ışık kaynağı kullanılarak, doğal ışığın yakalanmaya çalışıldığı stüdyo çekimlerinde bir nesnenin birden fazla gölgesinin ortaya çıkması istenmeyen bir durum oluşturur. Işığın üzerine düştüğü nesnenin hem kendi üzerinde hem de kendi sınırları dışında gölgesinin bulunması ise normaldir. Nesneyi görünür kılan, biçimini ve boyutunu ortaya çıkartan, çevresiyle olan ilişkisini görünür kılan ve ilgi odağı haline getiren, bu ışıklılık ortamı ve ışığın oluşturduğu gölgelerdir.

Nesneye ait iki farklı gölge türü vardır.



- Nesnenin kendi üzerindeki gölgeler (bağlı gölge)
- Nesnenin dışında kalan yüzeye düşen gölge (atılan gölge)

Bunlardan ilki ışığın nesnenin üzerine düşmesiyle, nesnenin kendi üzerinde oluşan ve nesnenin uzay içindeki hacmini ortaya çıkaran gölgelerdir. İkincisi nesnenin altında kalan ya da arkasındaki fona düşen yüzeye ve diğer nesnelerle ilişkisini ortaya çıkaran gölgedir. Bu iki gölgeyi ilk kez Leonardo Da Vinci 'Bağlı Gölge' ve 'Atılan Gölge' olarak adlandırmıştır (Zettl, 1998: 21). Görsel 3'te konu öznesinin sağından gelen ışık, konunun sol tarafında kendi üzerinde "bağlı gölge" ve yatay zeminde de "atılan gölge" sini oluşturmaktadır.

*Görsel 3. Konu öznesinin üzerine düşen bağlı gölge ve konunun altında kalan yüzeye düşen atılan gölge.*

Işık kaynağı ne denli nokta biçiminde ışık yayarsa o kadar keskin gölgeler oluşturur. Işık kaynağı ne denli büyük bir hacme sahip olursa da o denli yumuşak gölge konturları oluşacaktır (Kafalı, 2000: 143). Diğer bir deyişle ışık kaynağı; dar bir açıyla dar alana ışık yayarsa sert bir ışıklılık ve keskin gölgeler, geniş bir açıyla geniş bir alana ışık yayarsa daha yumuşak bir ışıklılık ve daha yumuşak gölgeler oluşturacaktır.

Televizyon stüdyolarında ana hatlarıyla dekorun aydınlatılmasında iki tür aydınlatma kullanılır.

- a. Chiaroscuro/Dramatik Aydınlatma
- b. Notan/Düz Aydınlatma

#### **a. Chiaroscuro Aydınlatma**

Chiaroscuro ışık ve gölgeli alanları düzenleyerek, görüntüde üçüncü boyut etkisi yaratan dramatik aydınlatma türüdür. Konuya derinlik veren ve görüntüye gerçekçi bir anlam yükleyen Chiaroscuro, İtalyanca bir sözcüktür. Chiaro; aydınlık-ışık, oscuro ise karanlık anlamına gelmektedir. Chiaroscuro aydınlatması adını ve tekniğini, geç Rönesans ve Barok dönemleri çalışmalarında özellikle yüksek kontrast kullanılarak ışığın önemini belirten chiaroscuro ressamlarından almıştır. Bunların arasında en ünlüleri Caravaggio (1573-1610) Chiaroscuro okulunun babası olarak tanınır. Flemenk ressam Rembrandt da (1606-1669) Chiaroscuro tekniğini en etkin biçimde kullanan (Kılıç, 2000: 24) ressam olarak bilinmektedir.

Dramatik aydınlatma da denilen Chiaroscuro aydınlatma, ışık ve gölge kullanımındaki kontrast oranına göre üçe ayrılmaktadır:

- i. Rembrandt Aydınlatma
- ii. Cameo Aydınlatma
- iii. Siluet Aydınlatma

#### **i. Rembrandt Aydınlatma**

Seçici bir aydınlatma şeklidir. Nokta ışık oluşturan aydınlatma kaynaklarıyla yapılır. Çerçevenilmiş konunun belli yerleri aydınlatılırken, diğer yerler tam ya da yarı karanlıktır. Bu aydınlatmanın temel biçimi zayıf bir aydınlatma kullanmasıdır. Görüntüde yer alan nesnelerin düzenlenmesinde, aydınlatmayla yaratılan seçicilik özellikle öndekiler üzerinde yoğunlaşmıştır. Arka alandakiler, göreli olarak daha karanlıktadır (Vardar, 2000: 55). Işık ve gölgenin oluşturulmasındaki farklı yaklaşımlar ışık tasarımcısının yetenekleriyle de doğrudan ilişkilidir. Bu aydınlatmada siyah rengin ışığı daha çok emmesi nedeniyle siyah renkler daha koyu lekeler/gölgeler, açık renkler ise ışığı daha fazla yansıttığından daha aydınlık alanlar olarak yer alır (Görsel 4). Bu nedenle sert bir ışıklılık ve sert bir gölge hali ortaya çıkar. Bu durum “zayıf bir aydınlatma” tanımıyla karıştırılmamalıdır.



*Görsel 4: Rembrandt Aydınlatma, iki farklı yaklaşım örneği.*

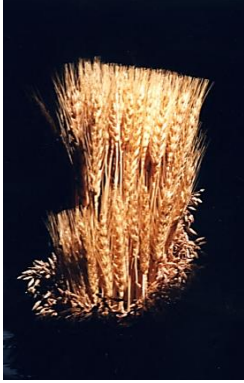
Rembrandt aydınlatmada görüntü alanı içinde öne çıkarılmak istenen ve izleyicinin dikkatini odaklaması istenen alanlar ışıklı, diğer alanlar ise karanlıktır. Genellikle yüzün kameraya uzak olan tarafı ışıklı, kameraya yakın tarafı gölgelidir. Yüze düşen keskin gölgeyi yumuşatmak için dolgu ışık kullanılmaz.

Bu aydınlatmanın temeli, ışıklı-gölgeli bölgelerin ve aydınlık-karanlık alanların ilişkisi üzerine kuruludur. Chiaroscuro aydınlatma türleri içinde Rembrandt aydınlatma, görüntüde derinlik etkisini ve gerçeklik hissini en iyi yaratan aydınlatma biçimidir (Vardar, 2000: 55). Etkili bir görsellik sunan ve anlam yaratan bu aydınlatma tekniği fotoğrafçılıkta ve özellikle de sinema alanında sıklıkla kullanılan dramatik bir aydınlatmadır.

## ii. Cameo Aydınlatma

İzleyenin dikkatini bir nesne ya da bir nokta üzerinde toplanmasını sağlayacak aydınlatma türüdür. Bu aydınlatmada önemli olan konu/nesnedir. Nesnenin kendisi aydınlıktır ve dokusu seçilir. İçinde bulunduğu bağlam tamamen karanlıktır. Chiaroscuro aydınlatmasının en uç şeklidir. Güçlü nokta ışık kaynaklarından yayılan ışık nesnenin üzerine yönlendirilir ve ışığın nesne dışına kaçmaması ve bağlamda her hangi bir gölge oluşturulmaması ve/ya oluşabilecek aydınlık bir alana nesnenin gölgesinin düşmemesi için ışık kaynağının merceği, nesneye odaklanır.

Ayarlanabilir bu mercekle nesnenin büyüklüğüne ve uzaklığına bağlı olarak ışık daraltılarak odaklanır veya merceği açılarak konu nesnesi üzerine yayılımı sağlanır. Gerekliğinde açısını daha daraltmak veya arttırmak için ışık kaynağı öne veya arkaya taşınabilir.



Nesnenin dışına taşma ihtimali olan ışığın emilerek sadece nesne formunun aydınlatılabilmesi için ışığı emen, yansıtmayan türde siyah perdelerle arka alan kapatılır. Zeminden ışığın yansımaması için gerekiyorsa alt alan da kapatılmalıdır (Görsel 5). Işık-gölge ve/ya aydınlık-karanlık zıtlığının en keskin ve ışık yoğunluğunun en uç seviyede olduğu dramatik bir aydınlatmadır. Işık nesnenin üzerinde parlama ve yansıma yapmayacak aynı zamanda da nesnenin dokusu ve derinliği kaybolmayacak oranda ayarlanmalıdır.

*Görsel 5. Cameo aydınlatma. Nokta ışık kaynağı kullanılarak aydınlatılan buğday başakları*

### iii. Siluet Aydınlatma

Aydınlık-karanlık zıtlığının en keskin şekilde vurgulandığı diğer bir aydınlatma türüdür. Cameo aydınlatmasının tam tersidir. Işık kaynakları arka fonu aydınlatır. Fon aydınlık, nesne ise bütünüyle karanlıktır (Görsel 6).



Öndeki nesnenin sınırlarının/konturunun belirgin olduğu, sınırların içinde kalan alanın bütünüyle karanlık, arka fonun ise aydınlık kaldığı aydınlatma şeklidir. Bu aydınlatma biçiminde nesne, görüntü boyutu içinde siluet olarak belirir. Aydınlık ve karanlık arasında dramatik zıtlık sağlar. Sadece arka fonun görüldüğü durumda iki boyutlu izlenim bırakır. Kadrajda arka fon ve zeminin birlikte görüldüğü durumlarda, konuyu fondan ayırır ve konunun derinlik boyutu da ortaya çıkar.

*Görsel 6. Siluet aydınlatma.*

### b. Düz/Notan Aydınlatma

Televizyon stüdyolarında dolayısıyla Tv eğitim programlarında da en çok kullanılan aydınlatma türüdür. Düz (notan) aydınlatma, kontrast öneminin azaldığı yüzeysel bir aydınlatmadır. Gün ışığında çevreyi insan gözünün gördüğü ışıklılıkta aydınlatma mantığına dayanır. Konuyu içinde bulunduğu bağlamla birlikte, özel bir anlam yüklemekten kameranın kaydedebileceği teknik özellikte görünür kılmayı amaçlar. En temel aydınlatma şeklidir. “Üç Nokta Aydınlatma” olarak bilinir.

Anahtar ışık, anahtar ışığın yarı şiddetinde dolgu ışık ve yine anahtar ışığın en çok yarı şiddetinde arka/fon ışık’tan oluşur. Düz aydınlatmada amaç nesnelere görünür kılmak ve teknik olarak da kameranın görüntüyü kaydedebilmesini sağlamaktır. Estetik bir kaygı ya da anlam yaratma kaygısı gözetilmez. Ancak, ışığın nesnelere üzerinde metal, cam ve ayna gibi parlak





nesnelere ve cilalı yüzeyler üzerinde parlama-yansıma yapmaması, birden fazla gölge oluşturmaması, farklı nesnelere ait gölgelerin aynı yöne düşmesi gibi ayrıntılara dikkat edilmesi gerekir. Stüdyo tipi eğitim programlarında aydınlatma konusunda sıkça karşılaşılan sorun gözlük çerçevesi ve camları üzerinde ışık kaynaklarından gelen ışığın yansıması olduğu söylenebilir.

*Görsel 7. Düz/Notan aydınlatma.*

Üç boyutlu bir etki yaratabilmek için konuya ve anlama bağlı olarak kameranın 45° üst açıdan sağına veya soluna ana/anahtar ışık konumlandırılır. Dolgu ışık kaynağı ise ana ışık kaynağının oluşturduğu sert gölgeleri yumuşatmak için kameranın (dolayısıyla konunun) diğer tarafına konumlandırılır. Arka alanı yani fonu, konu nesnesinden/öznesinden ayırmak, belirginleştirmek ve renklendirmek için arka ışık kaynağı kullanılır. Saçları belirginleştirmek derinlik vermek ve arka fondan ayırmak için tepe ışığı kullanılması daha etkileyici bir görsellik sunar (Görsel 7 ve 8).



*Görsel 8. Aydınlatma kaynaklarının konu öznesi üzerindeki ışık-gölge sonucu*

### **Renk**

Renk ışık ile birlikte var olur. Işık, renk tayfındaki bütün renkleri bünyesinde toplayan fiziksel bir olgudur (Becer, 2008: 143). Işığın çarptığı her nesnenin ışığı yansıtma yoğunluğu/derecesi/miktarı farklıdır. Nesneye çarparak yansıyan bu ışığın göz tarafından algılanma haline renk adı verilir. Bir renk algılandığında gerçekte algılanan şey, ışıktır (Becer, 2008: 151). Bu nedenle nasıl ki dekorun ışıkla birlikte düşünülmesi gerekirse ışığın da renkle birlikte düşünülmesi gerekir. Gerek ahşap, sıva, duvar kağıdı, taş, cam, metal gibi geleneksel yüzey malzemelerinin stüdyo çekim alanına uygulanması esnasında gerekse programa ait jenerik ve fragman gibi dijital grafiklerde, haber ve eğitim programlarında sıkça kullanılan grafik, tablo, şema, çizim, animasyon ve illüstrasyon gibi teknoloji ürünü dijital görselleştirme araçlarında/malzemelerinde konu amaç ve anlama birlikte renk de önceden düşünülmelidir. Programın bütününe ve/ya belli bir sahneye ve/ya grafiksel öğelere ilişkin olmak üzere bütünsel olarak düşünülmeli gerektiğinde de ayrı ayrı tasarlanmalıdır (Görsel 1).

Aydınlatma yoluyla sahne üzerinde renk, nitelik ve hatta oyun düzeninden çıkacak anlam değişebilir (Nutku, 2013: 369). Stüdyo aydınlatması altında, renklerin gün ışığında çıplak gözle görüldüğünden daha farklı görüneceği, kamera ve kayıt masası gibi teknolojik görüntü transfer araçlarından geçerek kayıt ünitesine olduğundan biraz daha farklı ulaşacağı dahası televizyon ekranlarına da düşünüldüğünden çok farklı bir sonuçla yayına çıkacağı hesaplanmalıdır. Örneğin, çıplak gözle bakıldığında gözü hiç rahatsız etmeyen parlak kırmızılar, ince çizgili veya minik kareli desenler bu yapay ışık ve dijital yolculuk sonunda görüntüde kırışıma olarak adlandırılan titremelere neden olacaktır. Işığı en fazla emen siyah renk ve ışığı en fazla yansıtan beyaz renk ışığın teknik olarak istenildiği gibi kontrol edilememesine yol açabilecektir.

Dekor olarak Green box olarak da bilinen yeşil fon/yeşil perde uygulaması yapılacaksa kostüm, aksesuar veya sunucu el kartlarında yeşil renk kullanılmamalıdır. Aksi takdirde yeşil fon üzerine yerleştirilen sanal arka fon, görüntüde yer alan diğer yeşil renklerin de üzerine binecek böylece delinme olarak adlandırılan istenmeyen görüntü bozulmaları/delinmeler meydana gelecektir.



*Görsel 9. Dijital Üretilmiş Dekor Örneği, Yeşil Fon Görüntü İşleme Aşamaları (Kıray, 2017: 136)*

Stüdyo ışığı da yeşil fon tekniğe uygun olarak düzenlenmiş olmalıdır. Stüdyoda yeşil perde/yeşil fon önünde yapılan çekimin arka planına, kurguda özel bir görüntü işleme tekniği kullanılarak içeriğe uygun sanal bir fon yerleştirilmekte (Görsel 9) renk, parlaklık, doygunluk, kontrast ve keskinlik gibi resim düzeltmeleri yapılabilmektedir. Böylece program fiziki bir dekor önünde çekilmişçesine gerçeğe yakın bir görüntü, arka plana yerleştirilen sanal bir dekorla elde edilebilmektedir.

Televizyonda görsellik bazen içeriğin de önüne geçen estetik bir unsur olabilmektedir. Perspektif, ışık-gölge ve renk gibi dekora ilişkin teknik bileşenlerin, konu ve amaç doğrultusunda yüzey malzemeleriyle bir arada incelikte uygulanması dekoru oluşturmaktadır. Hızla gelişen televizyon teknolojisi ve içinde bulunduğumuz dijital çağ, televizyon dekorlarının da geleneksel yüzey malzemeden uzaklaşarak dijitalleşmesine yol açmıştır. "Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere sahip olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiş" (Wands, 2006: 11) ve programcıların da anlam dünyası ve yaratıcılığının görünür kılınması açısından önemli bir yere sahip olmuştur.

Stüdyo dekorları ister ahşap, sıva, duvar kağıdı, taş, cam, metal gibi geleneksel yüzey malzemelerinin çekim alanına uygulanması yoluyla isterse bütünüyle dijital olarak üretilmiş sanal dekorlar olsun, isterse de her ikisi karma (Görsel 10, 11, 12, 13) olarak kullanılmış olsun dekora ilişkin;

- Arka alan /background/bg

## Açık ve Uzaktan Eğitim Programlarında Dekor Tasarımı; Açıköğretim Fakültesi Eğitim Programları Örneği

- Orta alan/mid-ground/mg
- Ön alan/foreground/fg özenle tasarlanmalıdır.

### Arka alan/background/bg

Arka fon da denilen arka alan, setin/konunun/konuşmacının arkasında yer alır. Arka alan, dekorun bir parçası olarak ya görsel açıdan “tamamlayıcı ve destekleyici” (12a) ya da “işlevsel” (10b, 10c, 11b, 11d) olmak üzere programın gerektirdiği doğrultuda düzenlenir. AÖF eğitim programlarından “Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz” dersinin çekimlerinde geleneksel yüzey malzeme ve dijital malzeme birlikte kullanılmıştır.



Görsel 10. Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz Dersi (2012, Yön: N. Benli). Jenerik, isim bandı, dekor ön, orta ve arka alan tasarımları.

Konuşmacının arka alanında dijital teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan dokunmatik ekran, video-wall gibi dijital görüntü sunucuları yerleştirilmiştir. Anlatıcı bu dijital malzemeyle etkileşimli olarak (11b, 11d) sunumunu gerçekleştirmiş zaman zaman da yazı, tablo, şekil ve illüstrasyonlar (10b, 11c) gibi kurguda üretilmiş görseller de kullanılmıştır.



Görsel 11. Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz Dersi (2012, Yön: N. Benli). Video-wall görüntüleme, dijital grafik ve kredi tasarımları.

Arka alanın aydınlatılması arka alanın kullanım amacı ve işlevinden bağımsız düşünülemez. Yoğun stüdyo ışıkları altında yer alan video-wall ya da dokunmatik ekranlardan elde

edilecek görüntüde, görünürlüğü azalma ihtimali olduğundan aydınlatma ona göre düzenlenmeli ve doğru görüntü verip vermediği test edilmelidir.

Mavi ve tonlarındaki geleneksel mazemeyle üretilmiş zemini ve yine mavi tonlardaki anlatıma göre aşamalı ilerleyen dijital malzeme tamamlamaktadır. Hareketli grafik, röportaj vb. görselleri öne çıkaran turuncu bir arka plan kullanılmıştır. Turuncu arka alan üzerinde farklı grafiklerin aynı anda gösterilebileceği iki dokunmatik ekran yerleştirilmiştir. Yine arka plana, tipografik öğeler kullanılarak turuncu tonlarında leke şeklinde yer alan dünya haritası üzerine eğitim programının misyonuna uygun olarak beyaz renkte “Yaşam boyu eğitim” yazılmıştır.

Görsel 12 ve 13’de yer alan yine AÖF eğitim programlarından “İnsan Kaynakları Yönetimi” dersi ise anlatıcı öğretimin üyesinin konu anlatımları arasında konuyu pekiştiren örnek olaylarla canlı olarak stüdyoda çekilmiştir. Bu içeriğe uygun olarak geleneksel malzemelerle üretilen dekorunun arka alanı fiziksel gerçeklikten soyutlamak üzere mor renkte ışıklandırılmış sonsuz fondan oluşmaktadır. Mor ışığın hareketli durumdaki anlatıcı ve hareketli oyuncuların üzerine düşmemesi için özenli bir çalışma gerekmiştir.

#### **Orta alan/mid-ground/mg**

Görsel 10 ve 11’de yer alan “Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz” dersi dekorunun orta ve ön alanında lacivert renk kullanılmıştır. Orta alan geniş tutulmuş ve ders anlatıcısının ön alana yani kameraya/öğrenciye yaklaşarak anlatımını yapabileceği, ince hacimli ve yer kaplamayan bir kürsü konulmuştur. Arka alandaki dokunmatik ekranda anlatıma göre aşamalı ilerleyen dijital grafiklere, anlatıcının birkaç adımda geriye giderek müdahale edebileceği alan sağlanmıştır. Görsel 12 ve 13’te yer alan “İnsan Kaynakları Yönetimi” eğitim programında ise mor bir ışıklandırma ile mor bir arka alan, orta alanda ise kullanım yoğunluğuyla bağıntılı olarak, büyüklükleri birbirinden farklı üç farklı renkte zemin halısı kullanılmıştır. Yine dekor bileşenlerinden kostüm ve aksesuarların seçiminin de yaratılmak istenen atmosferi destekleyici olmasına özen gösterilmiştir.

Anadolu Üniversitesi öğrencileri arasından seçilmiş örnek olay amatör oyuncu kostümlerinin seçiminde, dikkatin anlatıya odaklanması için koyu renk tercih edilmiş ve temsilin öne çıkması sağlanmıştır. Dersin öğretimin üyesinin kostümü ve aksesuarları da dikkati dağıtmamak adına oyuncular gibi bazen siyah renkte zaman zaman da sahneyi ferahlatmak ve anlatıcıyı oyunculardan farklılaştırmak adına aydınlatmaya zıt ve dekor renkleriyle uyumlu sade ve yumuşak renkte (12b, 12c, 12d, 12e, 12f) tercih edilmiştir.

Orta alan konunun/konuşmacının tam üzerinde konumlandığı ve program boyunca ağırlıklı olarak kullandığı alandır. Dekorun tüm bileşenlerinde olduğu gibi bu üç alan da (arka, orta ve ön alan) programın içeriğine uygun olarak tasarlanır. Konuşmacı(lar) dekorun ana bölümü sayılabilecek zeminin orta alanında (11b, 12a, 12d) bulunurlar. Gerektiğinde anlatıcı, background/arka alandaki dokunmatik ekran, video-wall gibi görüntü sunucu dijital araçlar ile yazı, tablo, şekil ve illüstrasyonlar vb. görsellere ulaşabilecek, gerektiğinde ise ön alana/foreground ulaşarak kameraya yani izleyiciye yaklaşabilecektir. Orta alan tüm alanların kontrol altında tutabileceği aydınlatmanın da merkezi sayılabilecek alandır.



Görsel 12. İnsan Kaynakları Yönetimi Dersi (2012, Yön: N. Benli). Dekor ön, orta ve arka alan perspektif, isim bandı, ışık ve renk tasarımları.

### Ön alan/foreground/fg

Perspektifi ortaya çıkaran ve dekora derinlik katan, bütün set alanının görünmesine zemin hazırlayan ve daha geniş planlarla çalışılmasına olanak sağlayan alanlardır (Görsel 10c, 12a, 12d). Sunumunu çoğunlukla orta alanda gerçekleştiren anlatıcı(lar) ön alana doğru yaklaştıklarında izleyicinin ilgi alanına da fiziki olarak yaklaşmış olurlar. Ön alan, izleyicinin daha çok ilgisini çekmesi istenen olay, konu ve/ya nesnenin yerleştirildiği, kamera ve dolayısıyla izleyiciye en yakın alanlardır. Örneğin "Muhasebe Denetimi ve Mali Analiz" dersinin öğretim üyesi anlatıcısı "Denetimde Örnekleme" konusunu anlatırken orta alanda yer alan kürsü önünden ayrılarak ön alanda yer alan örnekleme olayının anlatılacağı materyalin yani tenis topları havuzunun başına yaklaşarak örnek uygulamayı yaparak gösterir (Görsel 10c). Dekorun orta alanında yer alan kürsünün biraz daha önünde yani dekorun ön alanına konumlandırılmış tenis toplarıyla gerçekleştirilecek uygulamanın yapılabilmesi için konuya bağıntılı olarak geleneksel yüzey malzemeleriyle dekor düzenlemesi gerçekleştirilmiştir.

"İnsan Kaynakları Yönetimi" dersinde ise (Görsel 12e) dersin sunumunu gerçekleştiren öğretim üyesi orta alanda yer alan kürsü başında iken konuya ilişkin örnek olayın temsili sırasında oyuncularından biri ön alanda kamera ve dolayısıyla izleyiciye konunun gelişimi ile ilgili, geleneksel yöntemle hazırlanmış bir grafiksel öğe ile yani bir pankart ile ara yazı gösterir. Eğitim programlarında "ön alan"ın, notan aydınlatmanın homojen olarak düştüğü alan olduğu söylenebilir.

### Grafik

Dekorun önemli bir bileşeni olan grafikler; çekimden önce, çekim sırasında ve çekimden sonra kurguda üretilerek kullanılabilir. Televizyon haber programlarında stüdyoda çekimle eş zamanlı olarak üretilerek kullanılan grafikler, eğitim programlarında ise genellikle



## Açık ve Uzaktan Eğitim Programlarında Dekor Tasarımı; Açıköğretim Fakültesi Eğitim Programları Örneği

ya çekim öncesi ya da çekimden sonra kurguda üretilerek kullanılmaktadır. Hem programın bütününde kullanılan renk ve dokuya hem de programda kullanılan isim bantlarına uygun formattaki el kartları (12b) çekim öncesi hazırlanarak kullanılmaktadır.

Her iki örnek programda da sunucu isim bantları ve dijital grafikler yer almaktadır. Ders anlatıcılarının isim bantları gerek programlararası bütünlük sağlaması adına gerekse dekor renkleriyle de uyumlu olması adına (10b, 12b) ortak renk, form ve dokuda tasarlanmıştır.

Eğitim programlarında öğrenmeyi pekiştirme amaçlı grafikler sıklıkla kullanılır. Bu grafikler görüntü üstüne verilebileceği gibi (11c, 13e), tam ekran (11e, 13a) olarak da verilebilir.

Röportajların yer aldığı ve konu başlıklarının özetlendiği çekim öncesi kurguda üretilen dijital görsel (11a) çekim esnasında dokunmatik ekrana da gönderilen bir başka grafik öğedir. Çekim öncesi hazırlanan (11d, 11e) hareketli grafikler, anlatıma paralel olarak dersin öğretim üyesi tarafından dokunmatik ekranda çekim esnasında izleyici ile paylaşılmaktadır.

*İnsan Kaynakları Yönetimi* dersinde ise anlatılan konuyu formüle eden görseller ise çekimden sonra kurguda hazırlanarak programa insert edilmiş/eklenmiştir (13a ve 13e).



Görsel 13. *İnsan Kaynakları Yönetimi* Dersi (2012, Yön: N. Benli). Grafik, ön jenerik ve son jenerik tasarımları.

*İnsan Kaynakları Yönetimi* dersinin örnek olaylarına geçiş için ise yine çekim öncesi dijital olarak üretilen (13b, 13c) görseller kullanılmıştır.

Programın son jeneriği de aynı renklerdeki hareketli zemin üzerinde ekip listesi aşağıdan yukarı doğru akacak şekilde tasarlanmıştır. Video görüntüleri dijital hareketli grafikler, kayan yazılar, dekorun ön, orta ve arka alanını bütün olarak kullanabilen dinamik ve hareketli bir anlatıcıyla eğitim programı durağanlıktan kurtarılarak ilgi çekici bir hale getirilmiştir.

## SONUÇ

Stüdyoda çekilecek bir program, yapısı itibariyle durağan bir programdır. Stüdyo programlarının bu durağanlıktan sıyrılarak ilgi çekici ve akıcı bir program olabilmesi için içerik ve içeriğin sunum tasarımı dışında biçiminin de doğru tasarlanmış olması gereklidir.

Stüdyo tipi televizyon programlarının biçim olarak tasarlanması; dekor başlığı altında, mekan, malzeme, aydınlatma, renk, perspektif, ön ve son jenerikler, illüstrasyon ve animasyon da dahil olmak üzere her türlü grafiksel bileşenin içerikle bağıntılı şekilde ilgi çekici ve estetik bir görsellik sunacak şekilde tasarlanması demektir.

Dekor bileşenleri; program içeriğiyle bağıntılı olarak tasarlanmalı, programın temel düşüncesini temsil etmeli, programın gerçekleştirileceği fiziki alanı, temel ve yan anlamlarıyla da görünür kılmalıdır. Dekorlar ister ahşap, sıva, duvar kağıdı, taş, cam, metal gibi geleneksel yüzey malzemeleriyle, isterse dijital ortamlarda sanal olarak üretilmiş olsun ya da her iki teknik birden kullanılarak karma oluşturulmuş olsun arka alan (background/bg), orta alan (mid-ground/mg), ve ön alan (foreground/fg) içeriğin sunumunu anlaşılır kılacak şekilde ve programın özüne uygun olarak özenle tasarlanmalıdır.

Stüdyo tipi programlarda dekor tasarımına geçmeden önce;

- programın süresi
- kullanılacak kamera sayısı
- programın katılımcı sayısı
- programın içeriğiyle ilişkili olarak kullanılacak stüdyo çekim alanı
- programın canlı/bant/kurgulu çekilip çekilmeyeceği
- farklı kaynaklardan stüdyoya görüntü gönderilip gönderilmeyeceği bilinmeli ve bu verilere uygun ve ihtiyaca cevap verebilecek dekor tasarımı gerçekleştirilmelidir.

Bunun dışında ne tür bir program çekileceği, perspektif, ışık-gölge ve renk bileşenleriyle beraber dekorun fiziki ya da dijital olup olmayacağı veya her ikisinin karma olarak kullanılıp kullanılmayacağı gibi uygulamaya yönelik bilgiler de dekorun tasarlanmasında önemlidir. Dekor tasarlanırken kamera sayısı ve kamera hareketleri düşünülmelidir. Jimmy jip, dolly ve/ya steadycam gibi kaydırma hareketleri yapılabilen teknik donanım kullanılması gerekiyorsa dekor tasarlanırken buna uygun tasarım yapılmalıdır.

Nasıl bir program olacağı belirlendikten sonra dekor çalışması için şu aşamalar önerilebilir.

- Teknik çalışma yaparak plan oluşturulması.
- Görsel araştırma yapılması.
- Anlaşılır olabilmesi için PC'de 3-D çizimle hayal edilen görünür hale getirilmesi.
- Çalışmanın fiziki modelinin oluşturulması.
- Kurularak son ayarların yapılması ve pilot çekimle uygunluğunun test edilmesi.

---

**KAYNAKLAR**

- Becer, E. (2008). İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi Yayınları, İstanbul.
- Benedetto, S. (2014). Tiyatro Tasarımı, De Ki asım Yayım.
- Brooker, G. ve Stone, S. (2011). İç Mekan Tasarımı Nedir? Yapı-Endüstri Merkezi YEM Yayın.
- Kafalı, N. (2000). Tv Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller, Ümit Yayıncılık, Ankara.
- Kılıç, L. (2000). Görüntü Estetiği, İnkilap Kitabevi, İstanbul.
- Kıray, S. (2017). Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Sistemi Televizyon Ders Programlarının Yeni Tasarım ve Üretim Süreçleri, Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi AUAd Cilt 3, Sayı. 4 125-140
- Nutku, Ö. (2013). Sahne Bilgisi, Kabalcı Yayıncılık
- UC Press E-Books Collection, 1982-2004, University of California Press.
- Vardar, B. (2000). Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri, Beta Basım, Kırklareli.
- Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı. (Çev: Akınhay, O.) İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yay.
- Zettl, H. (1998). "Contextual Media Aesthetics as the Basis for the Media Literacy". Journal of Communication, Winter 1998, Vol: 48, No: 1, s: 81-96.
- <https://publishing.cdlib.org/ucpressebooks/view?docId=ft3q2nb2gw&chunk.id=d0e883&toc.dept=1&toc.id=d0e883&brand=ucpress> (ET: 15.07.2018)

**Fotoğraf ve Video Arşivi**

Nilgün BENLİ