



ISSN:1306-3111  
e-Journal of New World Sciences Academy  
2007, Volume: 2, Number: 2  
Article Number: A0023

**NATURAL AND APPLIED SCIENCES**

**TURKISH (Abstract: ENGLISH)**

Received: December 2006

Accepted: April 2007

© 2007 www.newwsa.com

**Pelin Yıldız**

University of Hacettepe

peliny@hacettepe.edu.tr

Ankara-Türkiye

**TELEVİZYON STÜDYOLARINDA AYDINLATMA**

**ÖZET**

Bu çalışmada, iletişimin önemli araçlarından birisi olan televizyona ve televizyon stüdyolarında en önemli ve etkin gereksinim olan aydınlatma işlevinin, çok yönlü tasarımına ve uygulamalarına değinilmiş, aydınlatmanın mekansal düzeninden bahsedilmiştir. Aydınlatma ile sağlanan farklı iç mekan düzenlemeleri ile bu işlevin mekanda esnek ve değiştirilebilen nitelikte kullanım kriterine ulaşılmada etken olduğundan bahsedilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Aydınlatma, Televizyon, Stüdyo,  
Gereksinim, Sahne.

**LIGHTING IN TELEVISION STUDIOS**

**ABSTRACT**

In this work, television which is the most common medium of communication and lighting which is one of the most dominant functional requirements in television studios also by the spatial organization of lighting in television studios is being mentioned. The importances of this function in reaching the criteria of flexibility and in different interior organizations by mentioning its necessity as a creator of these are being explained in detail.

**Keywords:** Lighting, Television, Studio, Necessity, Stage.



## 1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Sahne tasarımı ve sahne dekoru başta resim ve mimarlık olmak üzere bütün plastik sanat dallarını bünyesinde toplayan, ancak işlevi, yazarın yazdığı drama metnine uygun, sahnede gerekli aksiyonu sağlayacak mekanları yaratmak olan sanat dallarıdır. Sahne ışıklandırması bir oyundaki duyguyu, düşünceyi imajı zaman ve mekan kavramını, atmosferi, derinliği, perspektifi, dekorun bir penceresinden içeriye dolan gün ışığını, gökteki yıldızları, ay ve güneşi, doğal hareketler olan kar yağışını yağmuru, şimşegi, bulutların hareketlerini, doğal gölgeleri ve renkleri sahne ışık tekniğini başarılı bir şekilde kullanarak dekor, kostüm, oyun ve oyuncularla bir bütünlük içerisinde seyirciye ulaştırabilme sanatıdır. Sahne ışıklandırması bir oyunun sosyal durumunu belirlemede en etkin yollardan biridir. Sahne ışıklandırmasının sanatsal değer kazanabilmesi onu doğru ve amaca uygun olarak sahne ışık tekniğinin başarılı bir şekilde uygulanabilmesiyle sağlanabilir. Sahne aydınlatması, gerek vurgu ve dominantı yakalama amacı ile gerekse teknik ve estetik gereksinimlerin karşılanması ile son derece önemli bir fonksiyonu yerine getirmektedir [1].

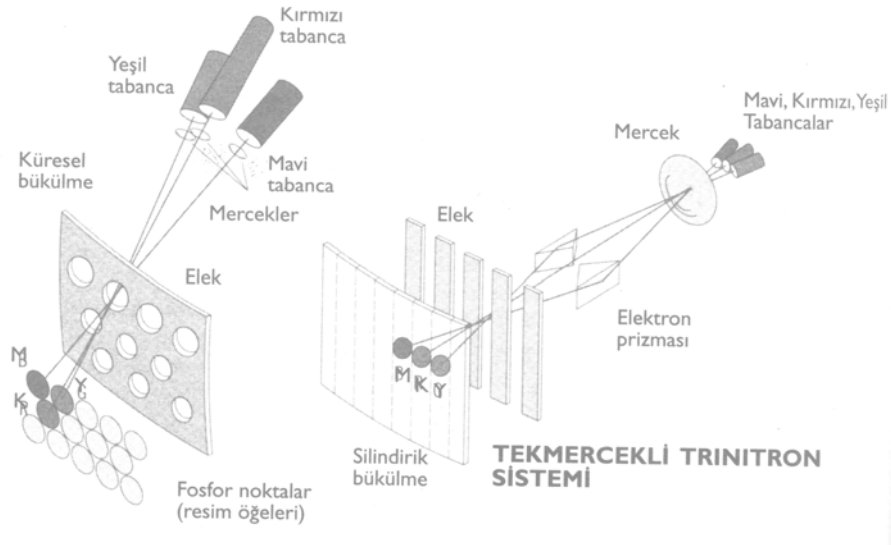
## 2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICATION)

Bu çalışmada, televizyon ve televizyon stüdyolarının en önemli ve etkin gereksinim olan aydınlatma işlevinin çok yönlü tasarımına ve uygulamalarına değinilmiştir. Ayrıca, aydınlatmanın mekansal düzeni, aydınlatma tasarımı, ışık ve gölge-ışık etkileri konusunda yapılacak tasarım uygulamalarda dikkat edilmesi gereken hususlar açıklanmıştır. Aydınlatma ile sağlanan farklı iç mekan düzenlemeleri ile bu işlevin mekanda esnek ve değiştirilebilen nitelikte kullanım kriterine ulaşmada ne ölçüde etken olduğu açıklanmıştır. Çalışma televizyon stüdyosu oluşturma ve bu konuda yapılacak diğer araştırmalara ışık tutması açısından önem arz etmektedir.

## 3. AYDINLATMA VE FARKLI TÜRLERİ (LIGHTING AND THE DIFFERENT TYPES)

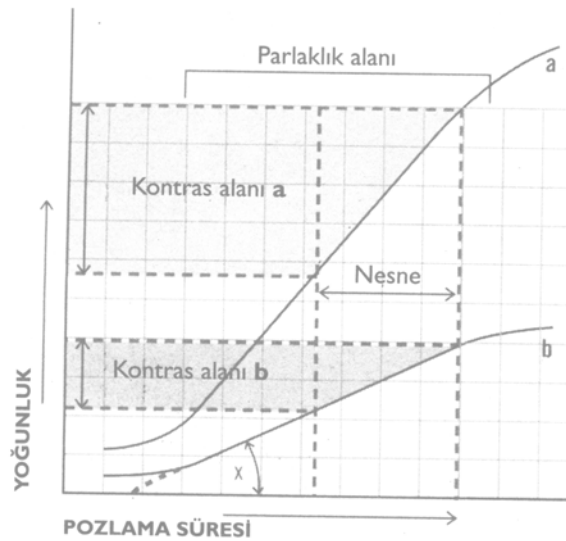
Aydınlatmanın esas amacı, seyirciye obje ve materyallerin fiziksel özelliklerini göstermektir. Doğal aydınlatmanın bir özelliği; gölge yaratan ve gölgeleri silen elemanlar, suni ışıklandırmanın yapıldığı TV stüdyolarında, sert anahtar ışık ve dolgu (yumuşak) ışık olarak geçmiştir. Bu iki faktör, kameranın resminde poz değeri ve siyah seviyesi olarak meydana çıkar. Bu iki faktörün yansımalarını da kontrast ve parlaklık olarak görürüz.

Sert ışık; kesinlikle geometrik ve sert gölgeler düşüren bir ışıktır. Fakat bu ışık kaynağı ancak çok geniş stüdyolar veya dış mekanlarda kullanılmaya elverişlidir. Böylece; sert ışık veren kaynaktan bir objenin üzerine ışık düşürüldüğü zaman, ışığın yöneltildiği kısım aydınlanacak diğer kısımlar ise karanlıkta kalacaktır. Lamba veya objenin yeri değiştirildiği zaman değişik bir gölge-ışık etkileri meydana gelecektir. Böylece objenin şekli ve yüz ifadesi değişmemesine rağmen, yüzündeki gölgelerin yer değiştirmesiyle yüz ifadesi tamamen farklı bir anlam kazanacaktır.



Şekil 1. Televizyonda renk sisteminin genel bir açılımı  
(Figure 1. The general approach of the coloring scheme in the television system)

Yumuşak ışık ise teorik olarak hiç gölge düşürmeyen ışıktır. Bu ışık tipine; kuzey yönündeki ışığı örnek olarak verebiliriz. Mükemmel bir ışık kaynağı; yan yana dizilmiş sonsuz sayıda "Nokta Işık" kaynaklarından meydana gelmektedir. Böyle bir ışık kaynağı; objelerin boyutları ne kadar büyük olursa olsun gölgelerini meydana çıkarmaz.



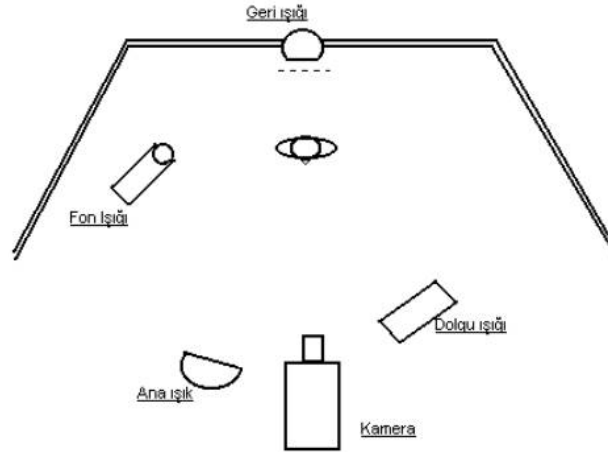
Şekil 2. Parlaklık alanını oluşturmak için yararlanılan yoğunluk ve pozlama süresinin ilişkisi  
(Figure 2. The density and exposure timing relation in order to create the brightness area)

Televizyon stüdyolarında mevcut ışık kaynakları mükemmel değildir. Daha küçük oldukları için belirli oranlarda gölge düşürürler. Ve bu gölgeler sert ışığın düşürdüğü gölgelere kıyasla daha belirsiz ve yumuşaktır [2].

Burada dikkat edilmesi gereken nokta, sert ışık kaynağının önüne "dağıtıcı filtre" koymak suretiyle yumuşak ışık kaynağı haline dönüştürülmesinin olanaksızlığıdır.



ÖRNEK 2



Şekil 5. Farklı ışık türlerinden olan; ana ışık, dolgu ışığı, geri ışığı ve fon ışığı  
(Figure 5. The main lighting, filling lighting, background lighting and emphasis lighting that are the variable usage of lighting)

**3.2. Aydınlatma ve Multimedya Kavramı  
(Lighting and the Concept of Multimedia)**

Aydınlatma tasarımı, multimedya etkinliğinde esnek ve değişebilen niteliklerde oluşturulabilmektedir. Multimedya kavramı mekan ile etkileşim halinde kullanıldığında sanal ortam atmosferini oluşturan hem teknik hem de estetik gereksinimlerin karşılanmasında önemli bir iletişim aracıdır. Resim 1,2,3,4'te görülen estetik yansımalar, multimedya kapsamı altında incelenebilecek örneklerdir.



Resim 1. Sahnede sanal ve mistik atmosferin sağlanmasında multimedya etkinliği [4]

(Picture 1. The lighting of a set creating the virtual and mystic atmosphere with multimedia facilities [4])



Resim 2. Sahne dekorunda aydınlatma ile yaratılan düzenleme [4]  
(Picture 2. The creation of a set decoration with lighting [4])

Televizyon stüdyosunda en basit ve en sık tekrarlanan ışıklandırma şekli portre ışıklandırmasıdır. Haber spikeri, takdimci, yorumcu vb. Poz değerinin bu safhada çok hassas ölçülmesi gerekmemektedir. Fakat lambalarının yerlerinin değiştirilmesi sırasında, kamera merceğinin poz değerini az gösterecek şekilde ayarlanması geçerli bir yöntemdir. Sahnenin hazırlık safhasında ışık şiddetini ayarlamak için lamba ile özne arasındaki mesafe değiştirilebilir. Işık kaynağının yoğunluğu lambanın üzerindeki odak noktasının kontrolüyle değiştirilebilir veya aydınlatma elamanının önüne geçirgenliği azaltan tül, aydıngeçirici, dağıtıcı vb. takılabilir. Işık şiddetini ayarlamak için en etkin yol karartıcı (dimmer) kullanmaktır. Karartma sisteminin büyüklük ve karmaşıklığı stüdyoda gerçekleştirilmesi planlanan programların niteliğine bağlı olarak tespit edilmektedir.

Şunu da iyice belirtmek gerekir ki; teknik bakımdan ışığın şu ya da bu açıdan yerleştirilmesi önemli değildir. Bu bakımdan ışığın yerleştirilmesi; öznenin özelliklerini istenilen tarzda ve olması gereken bir şekilde, TV seyircisine de görsel bakımdan rahatsızlık vermeyecek bir şekilde aktarılmasını sağlamaktır. Bu da ışık operatörünün artistik ve sübjektif bakımdan görüş ve deneyimine bağlıdır. Bu deneylerden de anlaşılacağı gibi gölge; toplu bir resimdeki çizgileri, ekrandaki şekilleri, kameranın algılayacağı tüm şekillerin detaylarıyla öznelerin yüzündeki anlam ve ifadelerin meydana çıkmasını sağlayan en önemli faktördür. Basit ve kolayca kontrol edilebilecek bir ışık-gölge düzeni elde etmek için; herhangi bir çekimde yüzü sadece bir adet ana ışık veya anahtar ışığın aydınlatmasına dikkat etmelidir. Anahtar ışığa yardımcı olarak kullanılacak diğer ışıkları, görüntüyü bozacak ve ilave gölgeler yaratmayacak bir şekilde yerleştirilmesine son derece dikkat etmek gerekmektedir [2].



Resim 3. Sahne üzerinde deęişik aydınlatma efektleri ile yaratılan sanal mekan ve derinlik duygusu [4]  
(Picture 3. The variable lighting effects at the stage by the image of virtual space and depth feeling)



Resim 4. Sahne üzerinde aydınlatma düzeni ile oluşturulan dekor etkisi [4]  
(Picture 4. The decoration supported with lighting Organization on the stage)

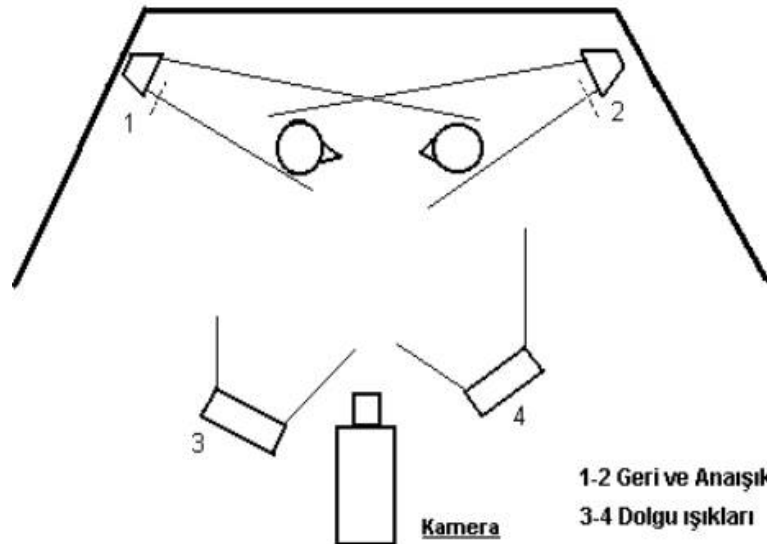
### 2.3. Anahtar Dolgu ve Geri Plan Işıkları (Key, Filling and Background Lighting)

Anahtar ışığın yerini tespit edip yaktığımızda, görüntüde fazla kontrast olduğunu ve ayrıntıların istenildiği şekilde belirtildiğini görmek mümkündür. Bu sebeple; ek ışık olarak geniş ve yumuşak ışık kaynakları tercih edilmelidir. Bu tür ışık kaynaklarına dolgu ışık kaynakları denir. Bu ikinci ışığa "Dolgu Işığı" denir. Işık ne kadar yumuşak olursa olsun bir takım ek gölgeler (oldukça yumuşak olarak) oluşacaktır. Buna engel olmak için; yumuşak ışığın yerinin çok dikkatlice tespit edilmesi gerekir. Yumuşak ışığın yeri iyi tespit edilmediği zaman bazı bölgelerdeki gölgeler iki tane görülebilir.

Anahtar ve dolgu ışıklarının kamera merceğine göre yerlerinin değiştirilip, birini öbürünün yerine yerleştirmek mümkündür. Anahtar ışık; mercek aksına (tahminen) 45 Derecelik bir açıyla yerleştiğinde, yüzün bir yanında belirli bir burun gölgesi olacaktır. O yandaki yanak bir gölge ile belirlenecektir.

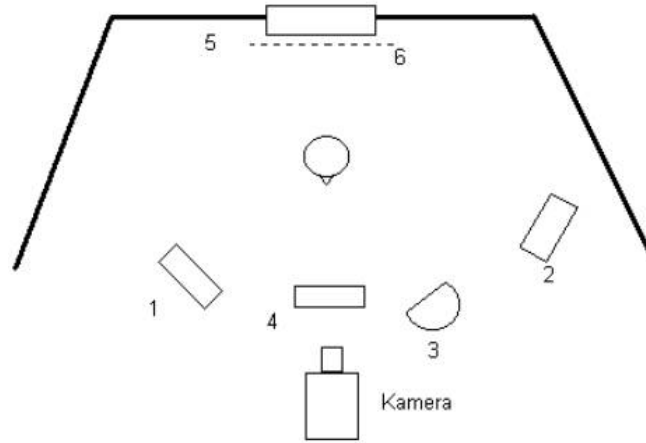
Geri plan ışığı için üç esas pozisyon vardır.

- Bu sistemde arka ışık yukarıda anlatıldığı gibi öznenin hemen arkasına, kamera-özne aksıyla aynı hizada yerleştirilmelidir.
- Diğer sistemde ise; arka ışığı merkezden anahtar ışığın karşısına gelecek şekilde ve yana doğru hareket ettirdiğimizde meydana gelmektedir. Arka ışığı, başın anahtar ışık tarafına getirince o yüzeyde ki ışık şiddetinde artış olmaktadır. Bu örnekteki gibi anahtar ışıkla ve arka ışıkla yapılan bir uygulama gerektiği zaman göze hoş görülen görüntü efektleri yaratır.
- Başka bir öneri olan bu sistemde de arka ışığın pozisyonu ise; geri ışığın, anahtar ışığın tam aksine başın gölgeli tarafına yerleştirilmesidir. Bu pozisyonda arka ışık, başın gölgede kalan kısmının şeklinin belirlemede önemli rol oynar. Çünkü yüzün, anahtar ışık tarafından aydınlanmayan kısmını sadece yumuşak ışık aydınlatmaktadır. Fakat arka ışık bu şekilde yerleştirildiğinde yüzdeki gölgelerin yönü anahtar ışığa karşıt görünebilir.

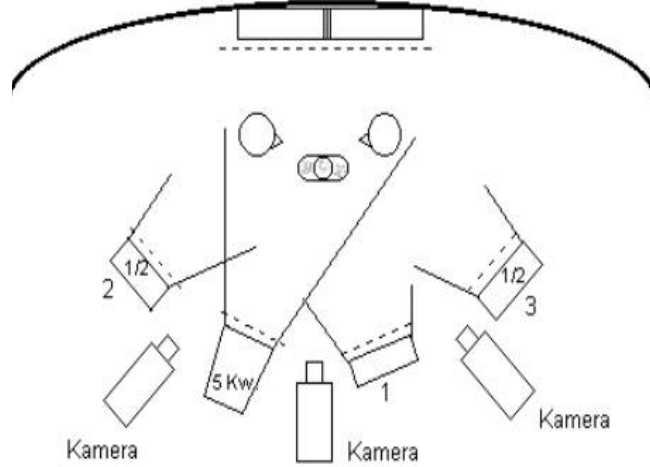


Şekil 6. İkili çekim ve ışık konumları  
(Figure 6. The double side shots and the place of the lighting apparatus)

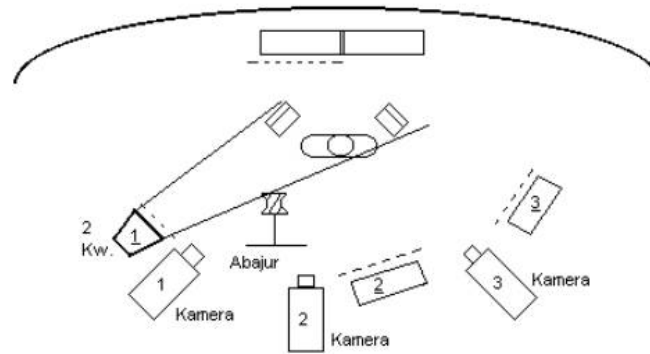




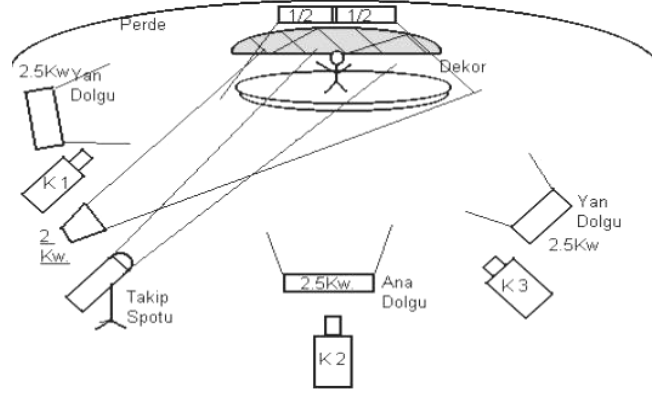
Şekil 7. Bu şekilde (1-2) yan dolgu ışıkları; (4) ana dolgu ışığı gibi düşünülmektedir  
(Figure 7. In this figure it is identified as; 1 and 2 meaning filling lights; and 4 the main filling light)



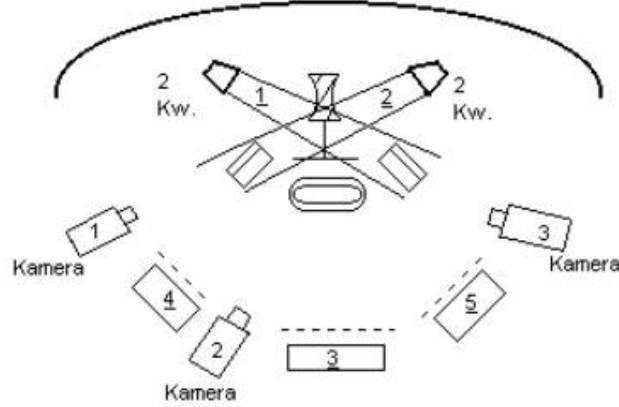
Şekil 8. Üç kamera ile yapılan ikil sohbet aydınlatmasına örnek  
(Figure 8. A sample of the lighting of a talk show shooting with two persons)



Şekil 9. Kameraya göre ikili sohbet ışıklandırması  
(Figure 9. A dialog between two and the lighting according to camera is seen in this Picture)



Şekil 10. Buradaki şekilde dekor ve sahnenin uzak mesafeden aydınlatılması araştırılmıştır.  
(Figure 10. In this figure decoration and the stage from a far distance is identified)



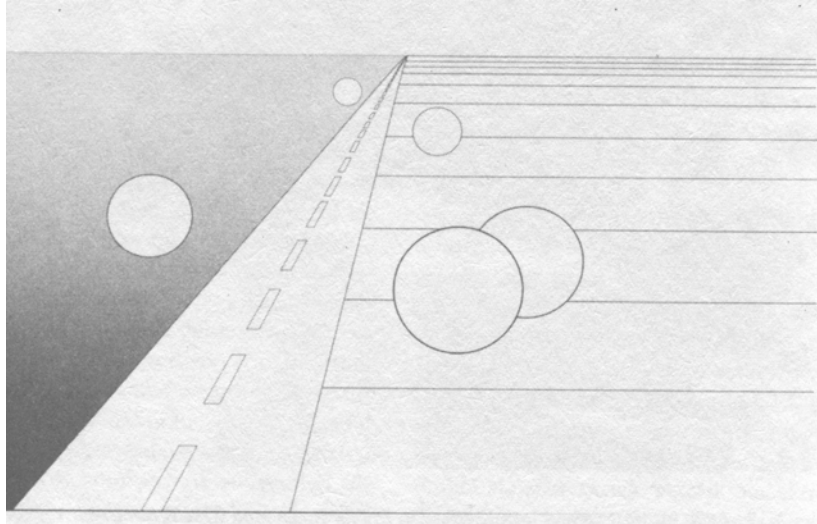
Şekil 11. Üç kameralı Şov Programlarına diğer bir örnek  
(Figure 11. There is another sample of the talk show programs with three persons)

Şekillerden de görüleceği gibi aydınlatma düzeninde en önemli faktörlerden bazıları, aydınlatmanın yönü ve ışığın yoğunluğu olmaktadır. Işık düzenini kurarken, dikkat edilmesi gereken kurallar olduğu gibi tasarımcının artistik yaklaşımı ve programın dekor ve aksesuar gibi materyalleri en önemli unsurlardır. TV. ışık düzeninin planlanmasında başarılı olmak için aşağıdaki genel kriterleri uygulamak gereklidir.

- Sahnedeki her birey nereye giderse gitsin aynı anda bir anahtar, iki arka ve bir dolgu ışığı ile aydınlanmalıdır. Bu kaideye *Dört Noktalı Aydınlatma* denir. Bazı durumlarda iki arka ışıktan herhangi biri kullanılmayabilir. Fakat bu çok iyi planlanmış estetik görüş etkileşimi ile düzenlenmelidir [2].
- Dört noktalı ışık düzeninin aydınlatma sahası, ışığın şiddeti değiştirilerek kontrol altında tutulabilir. Çok geniş bir sahayı bu şekilde aydınlatmak mümkün olsa da ekonomik bakımdan uygun bulunmayabilmektedir. Bu sebeple objelerin hareket şekline göre; sahneyi bölümlere ayırmak ve her bölüm için ayrı ayrı dört noktalı sistemle aydınlatmak, kaliteli ışık elde etmek açısından çok daha uygun olabilmektedir. Bu şekildeki ışıklandırmanın merkezi aksiyon ve dolayısıyla yakın çekimlerin daha yoğun olduğu alanlar olabilmektedir. İki alan arasındaki karanlıkta kalan alanlar olabilmelerinden yola çıkarsak, bunu telafi etmek

için; oyuncunun bu noktalardan geçişini çabuk tamamlaması, oyuncunun o noktada iken resmini almamak yada en etkili yöntem olarak bu noktalara küçük yumuşak ışıklarla (genel ışık düzenini bozmadan) takviye etmek gerekir. Bu tip aksaklıklara meydan vermemek için, hareketlerin yoğunluğu ve geçişlerin olduğu noktaları, provalar anında iyi gözlemleyip tespit ederek ışık düzenini ona göre planlamak en iyi ve geçerli yöntemdir.

- Arka fonun aydınlatılması, resmin genel görüntüsünün kalitesinde çok önemli rol oynar. Bu yüzden arka plan, aksiyon sahalarından ayrı olarak düşünülüp ona göre ayrı olarak ışıklandırılmalıdır. Fakat dolgu ışığı kullanıldığında arka fonu etkilemesi engellemeli ve fonun üst kısımlarını mümkün olduğu kadar karanlık bırakmaya çalışılmalıdır. Öznelerin yüzleri; fondan daha aydınlık, elbiseleri fondan daha koyu görünecek şekilde olmalıdır. Buda kullanılan dolgu ışığının bakış açısını yere doğru eğmekle mümkün olabilir. Arka fonun yukarısında kalan karanlık bölge, programın yapısına göre ayrıca aydınlatılabilir. Portre ışıklandırmasındaki prensipler, fon ışıklandırması içinde geçerlidir. Bir aydınlatma elemanını kamera açısından fona yönelttiğimiz takdirde: fondaki pürüz, sütun, mimari çizgiler veya aksesuarlar kaybolabilmektedir. Spotu fonun üst veya alt limit çizgisine doğru yaklaştırdığımızda gölgeler gittikçe artarak uzamakta böylece arka fondaki detayların daha belirgin vaziyette ortaya çıkması sağlanmış olmaktadır. Eğer fon natürel ise fon ışığı anahtar ışık ile aynı açıdan verilebilmektedir. Arka fonu aksiyon sahasından ayrı düşünerek aydınlatmak, her zaman daha iyi sonuçlar vermektedir. Kameranın yaptığı resimler her zaman iki boyutlu olduğundan, bu şekilde yapılan ışıklandırma resme bir derinlik efekti vermektedir. Bu da resimlerin tek düze iki boyutluluktan çıkıp üç boyutlu gibi görünmesine neden olabilmektedir.



Şekil 12. Sahnelerin aydınlatma tasarımları henüz çizim aşamasında iken koyuluk, açıklık, parlaklık, kontrast gibi faktörlere bağlı olarak saptanmalı ve ayarlanmalıdır [3].

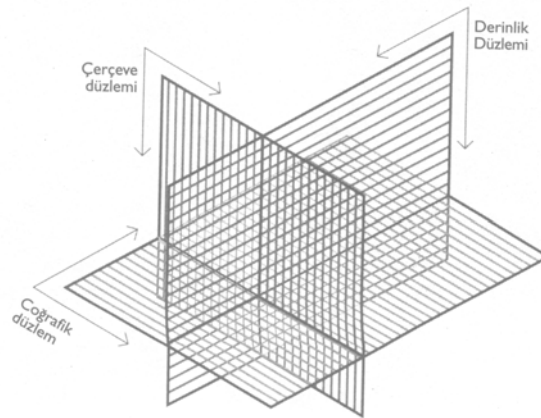
(Figure 12. The lighting design of the scenes should be designed and calculated during the drawing process of stage regarding the factors darkness, brightness, contrasts)

#### 4. AYDINLATMADA KULLANILAN IŞIK TÜRLERİ (THE TYPES OF EQUIPMENT IN LIGHTING)

Çekimlerde genel olarak aşağıdaki modüller uygulanabilmektedir.

- Ana ışık
- Yumuşatma ışığı: Ana ışıkların tersine konumlandırılırlar. Ana ışığın meydana getirdiği gölgeleri yumuşatmak ve aydınlık-karanlık bölgeler arasındaki kontrastı azaltmak için kullanılmaktadır. Yumuşatma ışığının gücü ana ışıktan mutlaka düşük olabilmektedir.
- Geri ışığı (Tepe ışığı): Kameraya karşı objenin üst kısmında eğik olarak objenin kameraya göre arkasına düşen ışıktır. Objenin fona yapışık görünmesini önler ve resmin üçüncü boyut kazanmasını sağlar. Unutulmamalıdır ki geri ışığı objenin tam üzerinden uygulanması önerilmemektedir.
- Fon ışığı: Objenin bulunduğu çevrenin tanıtılması için gereklidir. Fon ışığı aydınlatma seviyesinin %70'ini aşmamalıdır.
- Yan ışık: Ana ve yumuşatma ışıklarının yetersiz kaldığı durumlarda kullanılmaktadırlar.
- Dekor ışığı: Objenin ışıkları etkilenmeden arka fonda dekor olarak kullanılan tablo, resim, aplik gibi nesnelere aydınlatmak için kullanılan ışıktır.
- Cephe ışığı: TV yayıncılığında kamera üstü ışık olarak bilinir ve kullanılırlar. Yalnız cepheden verilen ışıktır.
- Temel ışık: Çekim yapılacak yerin her tarafını görebileceğimiz şekilde kullanılan ışıktır.
- Sinema veya Projeksiyon perdesi: Aynı monitör, televizyon gibi bulunduğu ortama değişen renklerde ve şiddetlerde ışık etkileri vardır. Fakat sinema salonlarının geniş ve izleyicinin fazla olması ciddi bir ışık planlaması gerektirir.

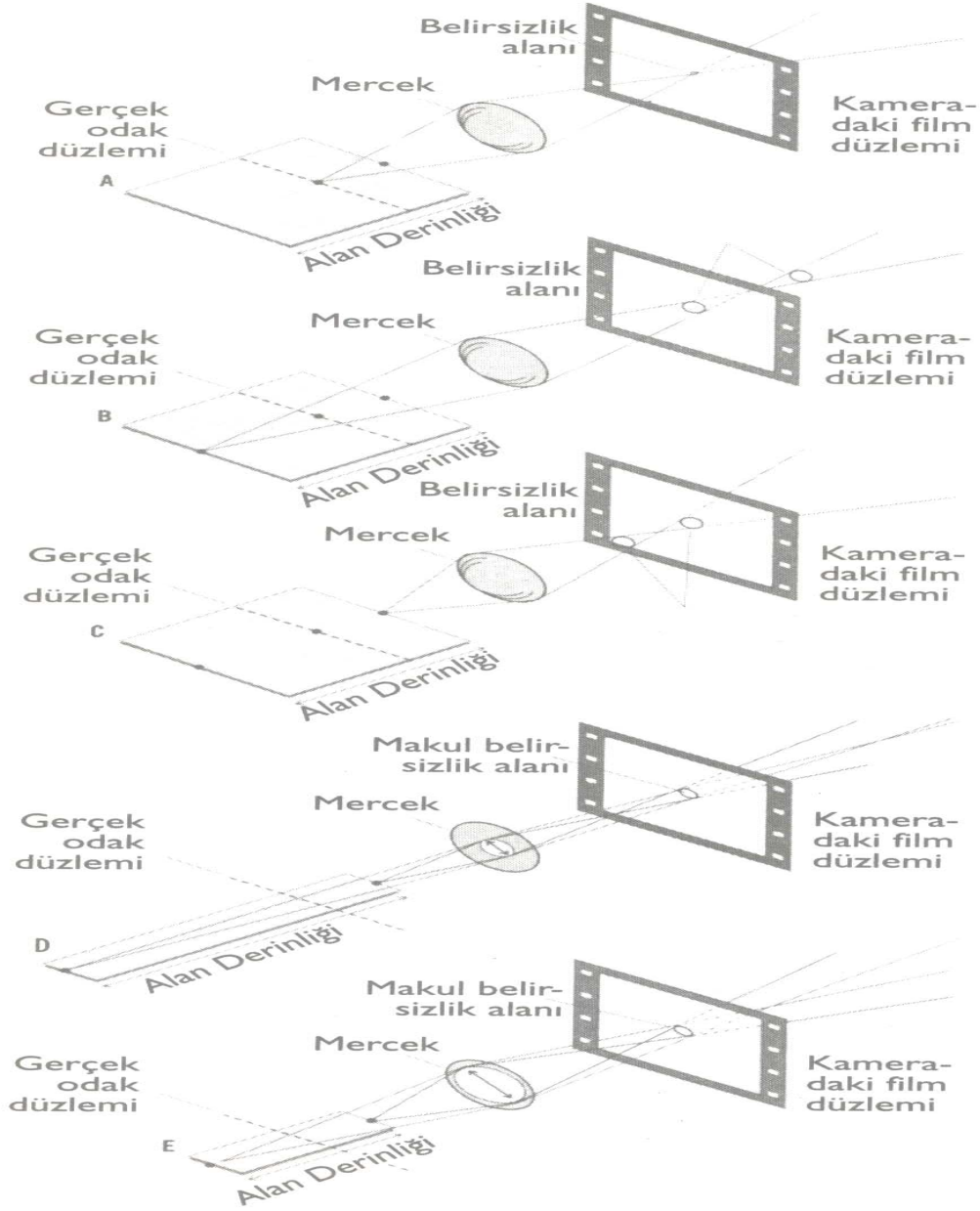
Projektörler ışığı kontrol edebilmemiz amacıyla üretilen suni ışık kaynaklarıdır. Profesyonel olarak film, video, fotoğraf çalışmalarında ve diğer tiyatro, opera, konser gibi görsel sanatlarda uygun atmosferler yaratarak psikolojik etkiler eklemek amacıyla çeşitli projektörler üretilmektedir.



Şekil 13. Coğrafik, çerçeve ve derinlik düzlemlerindeki kesişim noktaları

(Figure 13. The intersection points in geographic and depth of the surfaces frame)

Şekil 13'de farklı düzlemlerin kesişmelerinden doğan mekanlar ve etkinlik alanları gösterilmektedir. Buna göre bu etkinlik alanlarındaki oluşan farklı gereksinimler ideale uygun prensiplerde ve yaklaşımlarda çözümlenmelidir [3].



Şekil 14. Gerek ışık gerekse projektör ile yansıtma düzeninin kamera düzlemi ile olan etkileşimi [3].

(Figure 14. The relation of both lighting and projection with reflection organization with camera places)

Şekil 14'de ışığın veya yansıtılan herhangi bir görüntünün film yüzeyi ve ekran üzerindeki yani bir düzlem üzerindeki meydana gelen görüntüsü için gerekli alan derinlikleri ve mercek ile ilgili yaklaşımlara ait öneriler bulunmaktadır [3].



##### **5. TELEVİZYON VE AYDINLATMANIN ÇAĞDAŞ İLKELERDE KULLANIMI İLE AMAÇLANAN PRENSİPLER (THE PRINCIPLES UNDER THE PURPOSE OF TELEVISION AND LIGHTING WITH CONTEMPORARY USAGE CRITERIA)**

Televizyon stüdyoları iç mekan düzenlemeleri; aydınlatma, akustik, renk ve doku, malzeme, dekor vb. gereksinimlerin karşılanması ile oluşturulan disiplinler arası bir işlevsel organizasyondan meydana gelmektedir. Bu işlevsel gereksinimler gerek teknik gerekse estetik gereksinimler olarak ifade edilebilmektedir. Teknik gereksinimler genel olarak ortak çözümlerin bazı değişiklikler yapılarak ve yenilenerek kullanılmasıyla aktif hale getirilirken, estetik gereksinimler her bir düzenleme için değişen özgün formasyonu ile tasarımın sembolik değerini ifade eden imgesel karşılıklardır.

Aydınlatma, tüm diğer gereksinimler gibi stüdyoların önemli yapı taşlarındandır. Aydınlatma ile mekan, mevcut halinden farklı, istenen ve amaçlanan ölçütlerde, sanal atmosfer kurgusu da dahil olmak üzere çağdaş ve günümüz koşullarına uygun olan niteliklerde düzenlenebilmektedir. Bu niteliklerin aydınlatma ile etkinleştirilebilmesi için;

- Stüdyo hacminde aydınlatma tasarımının yapılmasında teknik ve estetik gereksinimlerin bu kriter doğrultusunda tasarlanması ve çözümlenmesi,
- Sanal ve reel ortam etkinliğinin eşgüdümlü kullanımının aydınlatma olanakları ile çözümlenmesi,
- Farklı atmosferleri kısa süreli değişimlerle aydınlatma senkronizasyonu ile elde etmek,
- Az enerji ile en fazla verim sağlayan optimum ölçütlerde mekansal kullanımın sağlanması,
- Modüler elemanların kullanımı,
- Multimedya etkinliğinde bilgisayar destekli sahne tasarımı,
- Renk değişimlerinin en pratik yöntemle sağlanması, vb olarak açıklanabilmektedir.

Televizyon stüdyolarında aydınlatma ile sağlanan bu özellikler mekanın amaçlanan niteliklerde esnek, değişebilen, çağdaş ve teknolojik yansımaların etkinliğinde bir bildirim işlevini yüklenmesinde de yardımcı olacaktır.

##### **6. SONUÇ VE ÖNERİLER (RESULT AND SUGGESTIONS)**

Televizyon stüdyolarında sahneler ve iç mekan düzeni farklı kriterlerin etkinliğinde şekillenmektedir. Bu farklı tasarım kriterleri akustik, aydınlatma, estetik gereksinimler, teknik gereksinimler, iklimlendirme, v.b faktörler olarak bir araya gelen disiplinlerin bütünlük içinde bir anlam ifade edebilmesi ile gerçek değerini bulmaktadır.

Aydınlatma gerek estetik gerekse teknik özellikleri ile tasarımın en başından sonuna kadar titizlikle planlanmalı ve sahneye taşınmalıdır. Tasarımcının gerek güncel olan teknolojik gelişmeleri takip ederek uygun olan cihaz ve ekipman ile birlikte hareket etmesi gerekse mekanın niteliklerine uygun çözümler üreterek optimum ölçütlerde çözümlere ulaşması amaçlanan prensip olmalıdır.

Aydınlatmanın çağdaş prensiplerde olabilmesi için önerilebilecek kriterler aşağıdaki gibi olabilmektedir:

- Mekanın ve tüm sistemin aydınlatma düzeni ile birlikte tasarlanması ve uygulanması,
- Aydınlatmanın kameraların konumu ile eşgüdüm içinde olması,
- Aydınlatmanın multimedya kapsamında çözümlenmesi,
- Teknik ve estetik çözümlerin sistematik olarak iç içe geçen niteliklerde ve bir birini tamamlayan ölçütlerde çözümlenmesi,



- Sanal ve reel mekan kavramının sembolik değeri ve ifadesinin sağlanması,
- Aydınlatma ile çağdaş niteliklerde mekan kullanımının sağlanması vb.

Aydınlatma, mekanın, dördüncü boyut olarak da ifade edebileceğimiz, zaman boyutunu oluşturan ve yansıtan bir tasarım kriteridir. Zaman kavramı, özellikle televizyon stüdyosu gibi bildirişim amaçlı ve sembolik değer taşıyan, çabuk değişim gereksinimi olan mekanlarda önemli bir araçtır. Zaman kavramının değişken ifadesi reel olanaklar ile, amaçlandığı kadar pratik bir ritimde değişkenlik göstermeyebilir. Ancak aydınlatma, bu ifade biçimi için sanal bir prensip olarak iç mekanın tümünde etkinleştirildiğinde ve dekor ile etkileşim içinde olduğunda optimum kullanım olanaklarını beraberinde getirmektedir.

#### **KAYNAKÇA (REFERENCES)**

1. Millerson, G., (1997). Television Scenic Design, Second Edition, Focal Press.
2. Neufert (1998). Yapı Tasarımı Beta Yayınları, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
3. Monaco, J., (2005). Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili Tarihi ve Kuramı, Sinema Medya ve Multimedya Dünyası, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Sti.
4. Azara, P., and Guri, H.C., (2000). Bühnen Und Ausstellungs-Architekturdeutsche Verlags-Anstalt, Stuttgart, Printed In Spain.
5. Beranek, L.L., (1992). Concert and Opera Halls: How They Sound, Published for the Acoustical Society of America, USA.
6. Bozdoğan, S., (2002). Modernizm ve Ulusun İnşası, p. 155-157, Metis Yayınları, İstanbul.
7. Henri, B., (1998). Metafiziğe Giriş. Çev: Karacasu, Barış, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları.
8. Makal, O. (1996). Fransız Sineması, Ankara, Kitle Yayınları.
9. Michael, B., (1993). Auditorium Acoustics and Architectural Design, E and FN SPON, London.
10. Özakman T., (1998). Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği. Bilgi Yayınevi Ankara, Kasım.
11. Özel Radyo ve Televizyon Yayıncıları Derneği, Televizyonda Işıklandırma, 2001, <http://www.ortyd.org.tr/isik/televizyonda%20isik%201.html>.