

TEKNİK UNSURLAR VE SENARYO BİÇİMLERİ

Edgar E. WILLIS*

Çeviren: Zeynep ÇETİN**

* *Writing TV and Radio Program*, USA, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1967, ss. 135-159.

** M.Ü. İletişim Fakültesi (Çevirisini sunduğumuz bu yazı, günümüzden otuzüç yıl önce yazılmış olmakla birlikte, kanımızca önemini korumaktadır. Çünkü bu yazıda, gerek televizyon ve radyo yapımcılığında görevli yazarların sözkonusu iletişim araçlarındaki programların yapım sürecinde yer alan başlıca teknikleri bilmelerinin gerekliliği ve gerekse günümüzde büyük ölçüde geliştirilmekle birlikte, televizyon ve radyo programlarının üretim sürecinde halen kullanılan yapım teknikleri ayrıntılı olarak ele alınmaktadır. Ç.N.)

Sanatın en iyisi, kaynağında kendiliğinden oluşan ancak yaratılırken emek verilir.

Mark Eastman

Televizyon ve radyo program yazarlarının her ne kadar yapımda görev alan yönetmen, kameraman ve mühendisler kadar özel bir birikim ve gelişmiş teknik yetenekleri olması gerekmesede, iletişim araçları konusunda bilgileri olması gerekmektedir. Bununla birlikte elindeki araçların sağlayabileceği olanaklardan en yüksek avantajı elde edebilecek kadar, aynı zamanda da yapımcıların sunabileceği teknik kolaylıkların fazlasını istemeyecek kadar elindeki araçlar hakkında bilgi sahibi olmalıdır. Diğer yandan fikirlerini, doğru ve etkili bir yapım haline getirebilecek bir senaryoya da aktarabilmelidir. Bundan sonrası ise televizyon, radyo ve film yapımcılarının tüm üretimini kapsamaz, sadece yazar için önemi olan hususları dikkate alır.

YAPIM METODLARI

Televizyon programları, yapımlarında kullanılan metoda göre iki ana kategoriye ayrılır. Birinci kategori, TV kameraları ile elde edilen tüm programları; diğeri ise, sinema ekipmanı ile filme kaydedilenleri içerir.

Belirli bir senaryo, TV yapımı veya film olacaksa bunun yazarın çalışması üzerinde önemli etkileri vardır. Sözkonusu iki ana metoddaki yazarın metne sonradan ekleyeceği hususları, nasıl planlayacağını ve kağıda aktarılma şeklini kontrol eden çeşitli seçenekler de vardır.

TELEVİZYON YAPIM METODLARI

TV kameraları ile çekilen bir televizyon programı canlı yapılabilir, ki bu yapıldığı anda yayınlanması anlamına gelir. Aynı zamanda ileriki bir tarihte yayınlanmak üzere video banta veya filme kaydedilebilir.

CANLI TV YAPIMLARI: Günümüzde canlı yapım dramalara ender rastlanmaktadır. Fakat dramatik olmayan kategoride yer alan programlar arasında hâlâ canlı olarak yapılan yayınlar vardır. Bunların arasında, etkili olmaları canlı yayınlanmalarından kaynaklanan spor karşılaşmaları ve özel olayların yayınları yanında, genel olarak canlı yayınlanan ve tamamıyla güncel olması için canlı yayınlanması da gereken haber, spor ve hava durumu yayınları da bulunmaktadır. Arasına rastlanan diğer canlı yapımlar ise; varyete, açık oturumlar, paneller, röportaj ve eğitici televizyon istasyonlarının programlarıdır.

Canlı yapımlar için senaryoları hazırlarken dikkat edilecek en önemli husus, hareketin hiç kesilmeden devam edecek şekilde planlanmasıdır. Set ve kostüm değişikliklerinin program esnasında yapılabilmesi mümkün olmalı, programda rol alanların dinlenmesi veya bir setten diğerine gitmesi için ara verilmemelidir. Canlı varyete şovda, bir sanatçıdan hareketli bir dansın arkasına şarkı söylemesini istemek makul ve mantıklı bir istek sayılmaz. Hiç kesilmeden devam edebilecek bir dramatik gösterinin hazırlanması yazarın ustalığını gerektirmektedir, ancak gündüz dizilerinde artık böyle bir ustalık gerekmemektedir.

Canlı sunulmak üzere hazırlanan programların yazımını etkileyen bir diğer faktör ise, stüdyoda yapım sırasında yapılan kısıtlamalardır. Canlı yayın için hazırlanan metinlerde, program için gerekli süre ve hareket tarzını belirleme açısından, banda kaydedilen bir yapımın metnini hazırlamaya nazaran çok daha fazla sınırlamalar vardır. Geniş açık alanlar veya gerçek mekanların otantikliğini gerektiren kovboy ve macera filmleri, elverişli bir şekilde sadece film yapımı olarak gerçekleştirilebilir. Drama programlarının olayın geçtiği yerde çekim yapılması amacıyla, TV kameraları bazen stüdyo dışına çıkarılmakta, fakat elde edilen sonuçlar işin zorluklarını ortaya koyamamaktadır. İngiltere'de yapımcılar bazen stüdyo yayınları sırasında önceden banda kaydedilmiş olayları araya koyarak biraz olsun stüdyo çekiminin getirdiği kısıtlamalardan kurtulabilmekte, ancak bu metod Amerika Birleşik Devletleri'nde son derece sınırlı uygulama alanı bulabilmektedir.

BANDA KAYDEDİLEN TV YAPIMLARI: TV kameraları ile çekilen programlar genellikle günümüzde, video ve ses sinyallerini yakalayan bir manyetik sistem kullanarak çalışan bir metod olan video teyplere kaydedilir. Bu metodun kullanılması ile elde edilen görüntüler o kadar mükemmel bir kalitededir ki birçok insan banttan yapılan bir programı canlı yayından ayıramaz. Bu belirtilen üstün görüntü kalitesi nedeniyle,

bir dönem, videoya kaydedilmiş programların büyük ölçüde filme alınmış programların yerini alacağı düşünülürdü. Ancak bu, aşağıda belirtilen nedenlerden dolayı gerçekleşmedi:

1- Görüntü kalitesindeki fark, olayın can alıcı noktası olabilecek kadar fazla değildi. 2- Bazı istasyonlar video-teyp makinesi almayı ertelediler, buna karşın hepsinin film projektörleri vardı. 3- Birleşik Devletler dışında televizyon programları için çok büyük bir piyasa vardı, ancak bu piyasa sadece filmlere açıktı, çünkü Amerika'daki televizyon teknik standartları diğer birçok ülkeden çok farklıydı. Ve son olarak, 4- Video teyplerdeki programlar, setlerde ve gösteri sırasında tıpkı canlı TV programlarında karşımıza çıkan kısıtlamalara tabi idi.

Televizyon programlarının videoya kaydında iki temel metod vardır: Bazıları programın akışını durdurmadan ve aynı anda hiçbir kurgu ve değişiklik yapılmadan sunulan programlardır. Bu kayıt metodu, canlı bant (live-on-tape) yapımı olarak bilinir. Bu metod, Birleşik Devletlerin batı bölgelerinde ve gündüz olmayan diğer bölgelerde programların biraz daha ileriye alınmasında kullanılır ki bu da zaman tasarrufu sağlar. Bu, aynı zamanda çekim için çok uygun olmayan bir saatte yayımlanan Johnny Carson'un "Bu Gece" gibi programların yapımını da mümkün kılar. Röportajlar ve dinleyici katılımlı programlar, bazı dramalar ve özellikle gündüz yayımlanan diziler genellikle canlı-bant metodu ile kaydedilirler.

Video kaydının ikinci metodu, kurgu işlemini içerir. Bantı kurgulamak, filmi kurgulamaktan çok daha zor bir iştir. Ancak olayın çok ayırıcısına varan izleyici dışında kimsenin farkedemeyeceği şekilde kurgu yapılmasını sağlayan teknikler geliştirildi. Bunun sonucu olarak televizyon stüdyosunda program yapımında sinema yapım teknikleri kullanılmaya başlandı. Bu metoda uygun olarak program sahneleri sıra ile çekilip sonradan editör tarafından birleştiriliyordu. Ancak bu eğilim hiçbir zaman filmde yapıldığı gibi programın kesilerek çekim-çekim kaydedildiği bir safhaya ulaşmadı. *Andy Willams* ve *Danny Kaye* varyete programları, oyuncuların dinlenmelerine veya bir sahneden diğerine geçmeden önce kostümlerini değiştirmelerine olanak sağlamak amacıyla yukarıda belirtilen yöntemi kullanmışlardır. Canlı bant yapımının yazarı da, gösterinin kesilmeden devamını sağlamak açısından canlı TV yapımı yazarının karşılaştığı problemlerle karşılaşmaktadır. Banta kaydedilen tüm gösterilerde unutulmaması gereken en önemli şey, günün saatine, hava durumuna ve hatta mevsimine ilişkin hususlarda lüzumsuz herhangi bir yorum yapmaktan kaçınmaktır.

Bir program çekiminin TV kameraları ile kaydedilmesinde diğer bir metod daha vardır: Bu metodda programı televizyon alıcısının ekranında görüldüğü gibi fotoğraflayan bir "motion-picture" kamera kullanılır. Elde edilen filme de *kinescope* denir. Kineskopun görüntü kalitesi, canlı

veya banta alınmış programa nazaran daha kötü olduğu için günümüzde ender kullanılan bir yöntemdir. Genellikle hiç ara vermeden kaydedilen programların çekiminde kullanılır, ancak bölüm bölüm çekilen programlar da filme çekilebilir. Kinescope, video bandından da elde edilebilir.

FİLM YAPIM METODLARI

TV filmlerinin yapımı, hem sinema endüstrisinden hem de TV endüstrisinden etkilenmiştir. Birçok film Hollywood'da geliştirilen metodlar kullanılarak yapılmış, fakat çok az film yapımcısı belli bir dereceye dek televizyon tekniğini kullanmıştır.

FİLM TEKNİKLERİ: Filme alınan programların çoğu, televizyon programlarının aksine bir defada tek çekim esası ile gerçekleştirilir. Yönetmen gelecek çekimi hazırlarken ve oyuncular da gelecek sahne için hazırlanırken çekimlerin arasında program durur. Birçok çekimde çekimler dramada seyrettiğimiz sırayla çekilmez, bunun yerine belirli bir mekanda geçen tüm sahneler o çekimde gerçekleştirilir. Bu metodla çekilen film yapımları için senaryo hazırlarken *shot-by-shot* (çekimlerin seyredilen sırasıyla değil, sonradan birleştirilmek üzere kopuk kopuk çekilmesi) yaklaşımı göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak yazarken birbirinden bağımsız çekimler olarak kaleme alsanız bile, aynı zamanda görüntülerin bir bütünlük ve uyum içinde hangi sıra ile takip edeceğini kafanızda canlandırmanız gerekmektedir.

FİLMDE TV TEKNİKLERİ: Canlı programcılığın spontane şekilde yapıldığını göstermek için, bir programın TV teknikleri kullanarak birkaç defa çekilmesi gerekti. En başarılı metod, Desilu kurumunun *I Love Lucy* dizilerinin yapımı sırasında gerçekleştirildi. Program ayrı çekimlerle değil fakat bazen 10 dakika süren ard arda bir dizi çekim yapan birden fazla kamera ile çekildi. Aralarda kameralar tekrar düzenlenerek gelecek sahnenin çekimleri için hazırlanıyordu. Editör bu değişik kameralarla çekilen görüntülerden en iyilerini bir araya getirerek programı oluşturdu. Bu metod programın oyuncularını seyredirken ses kaydı için de gülme sesleri sağlayacak bir dinleyici kitlesi önünde yapılması imkanını da sağlar. Bu yolla, birçok komedi programlarında yapıldığı gibi, gülme efekti veya gülme makinesi ile gülme sesleri eklemeye gerek kalmaz.

Münferit çekimler yerine zincirleme çekimlerle filme alınan programların metnini hazırlarken şu önemli hususu akılda bulundurmalıdır: Sahneler tek sette uzunca bir süre oynanabilecek bölümlere ayrılabilmelidir. Bu tekniği kullanan programlardan biri olan *Dick Van Dyke Şov*'daki sahneler genellikle şu üç setin birinde geçer; üç komedi yazarının metinleri hazırladıkları çalışma ofisi, Rob Petrie'nin evinin oturma odası veya mutfak.

YAPIM UNSURLARI

Bir TV programı bir dizi unsurlardan oluşur: Bazıları kameranın yeri, hareketi ve mercek ayarlamaları ile kontrol edilir; diğer unsurlar kontrol odası veya film-banyo laboratuvarında yaratılır. Geriye kalanlar ise, bu faktörlerin bir araya gelmesiyle veya özel bazı cihazların kullanılmasıyla elde edilir. Yazar program hazırlanması ile ilgili önerilerini bu unsurları kullanarak ifade ettiği için bunlar hakkında bilgi sahibi olması gerekir, ancak bunların işleyiş şekilleri hakkında bilgi sahibi olması gerekmez. Bir televizyon programının sonucu kontrol odasında, bir film yapımı ise işlem laboratuvarında meydana geldiği halde, yazar için bunun etkisi aynıdır.

KAMERA UNSURLARI

Kameraların kullanım şekillerinin izleyicilerin seyrettiği görüntü üzerinde iki etkisi vardır: 1) Kamera yerleştirilmesi ve mercek seçimindeki değişiklikler ile görüntünün seyirciye olan uzaklık ve açısı ayarlanabilir, ve bu değişiklikler aynı zamanda seyircinin sahnenin ne kadarını göreceğini kontrol eder. 2) Seyircilerin görüş açısı, kamerayı hareket ettirecek veya zoom merceğini ayarlayarak daima değiştirilebilir.

KAMERA ÇEKİMLERİ: Bir TV programının görsel unsuru, çekimdir. Bu çekimler için kullanılan terimler ve kısaltmalar kurumdan kuruma ve ülkeden ülkeye göre değişir, fakat aşağıda ortak kullanılan bazı terimleri göreceksiniz:

- 1- *Genel Çekim (Full Shot -FS-):* Genel çekim, kamera belirli bir unsur üzerine odaklaşmadan önce seyircilere durumun genel görünümü ile ilgili bilgi vermek amacıyla uzun bir mesafeden yapılır. Bu nedenle, bu tür çekime "kurucu" veya "yerini tayin edici" çekim denir.
- 2- *Uzun Çekim (Long Shot -LS-); Orta Çekim (Medium Shot -MS-); Yakın Çekim (Close-up -CU-):* Seyircinin nesneden uzaklığı bir çekimin uzun, orta (boy) veya yakın çekim yapılması olarak tarif edilir. Bu kategoriler dahilinde de aynı zamanda birçok çeşit vardır: Örneğin, orta çekim, orta-uzak çekim (medium long shot -MLS-) veya göğüs çekimi (*medium close-up -MCU-*) olarak tarif edilebilir. Yüzün sadece bir bölümünü gösteren yakınlıktaki çekime ayrıntı çekimi (*extreme close-up -ECU-*) veya İngiliz ifadesiyle çok aşırı yakın çekim denilebilir. Bir genel çekim bazen uzun çekim olabilir, ama uzun çekimler sahnenin sadece bir bölümünü de gösterebileceğinden tüm uzun çekimler genel çekim değildir.
- 3- *Göğüs Çekimi (Close Shot -CS-):* Orta çekimle yakın çekim arasındaki çekime göğüs çekimi denir. Yakın çekimden farkı, sadece

tek bir nesne üzerinde değil birkaç nesne üzerinde odaklanmasıdır.

- 4- *Karakterlerin Sayısı*: Bir görüntüdeki insan sayısı, tek çekim, iki çekim, üç çekim ve dört çekim şeklindeki ifadelerle gösterilir. Ancak dört karakterden fazla insan olan görüntüler, *grup çekimi* olarak nitelendirilir.

KAMERA AÇILARI: Bir metin yazarının sık sık değiştiği bir madde de, kameranın çektiği görüntünün açısıdır. Kamera tarafından görüntüye aşağıdan bakılarak yapılan çekimler düşük açılı çekimler (*low-angle shot*), yukarıdan bakılarak yapılanlar ise yüksek açılı çekimlerdir (*high-angle shot*). Aynı zamanda karakterlerden birisinin üzerinde yoğunlaşan yan açılar da vardır. Zaman zaman, seyircilere görüntünün tepeden bakışını göstermek için setin üzerine bir kamera asılır. Mercek üzerine prizma yerleştirilerek elde edilen hafif eğimli çekimlere eğik çekim (*canted shot*) denir. Karakterin aynada yansıyan görüntüsünün çekimine ise ayna çekimi (*mirror shot*) denir. Bir karakterin yüzünü bir başkasının omuzu üzerinden gösteren görüntüyü, karşıdan bir çekimle ikinci karakterin yüzünü ilkinin omuzu üzerinden gösteren bir görüntü izlerse, bu çekime de karşı açı çekimi (*reverse-angle shot*) denir. Her iki çekim de tesadüfen omuz üzeri çekimlerdir. Bir karakteri yakın çekimde, arkasında bulunan bir diğerini de orta veya uzun çekimle gösteren görüntüye birleşik çekim (*combination veya combo shot*) denir. Bazen yazar metinde, herhangi bir karakterin sahnedeki olayı göreceği konumu belirterek, çekimin nasıl yapılacağını da gösterir. O halde biz sahneyi şu veya bu kişinin bakış açısından (*point of view*) görürüz. Bu genellikle POV olarak kısaltılır.

KAMERA HAREKETLERİ: Bazen kameranın tümü veya bir parçası hareket ettirilerek ekrandaki görüntü ayarlanıp değiştirilebilir. Beş çeşit kamera hareketi vardır.

- 1- *Çevrinme (Pan)*: Kamera yatay düzlemde kendi tabanı üzerinde sağa veya sola çevrilerek görüntüyü tarar veya önünden geçen herhangi bir objeyi takip eder. Bu hareket bir olaydaki yeni unsuru göstermek için kullanılır.
- 2- *Tilt*: Kamera taban sabitken dikey düzlemde yukarıya veya aşağıya hareket ettirilerek sahneyi tarar. Bazıları hem yatay hem de dikey hareketlere çevrinme diyor. Eğer bu şekilde kullanılırsa çevrinme, sadece sağa veya sola yapılan değil, aynı zamanda aşağıya veya yukarıya yapılan hareketlerdir.
- 3- *Kaydırma (Dolly)*: Kameranın kendi tabanı ile birlikte, görüş açısını küçültmek ve konunun daha yakın bir görüntüsünü vermek için öne doğru hareket ettirilmesine öne kaydırma denir. Geriye

doğru kaydırma ise bunun tam tersidir. Bu hareketler için kullanılan diğer terimler ise itme ve çekmedir.

- 4- *Zoom*: Kameranın üzerindeki zoom merceği denilen özel bir merceğin ayarlanmasıyla belirli bir subjeye olan uzaklık değiştirilebilir. "Öne veya geriye zoomlama ", öne veya geriye kaydırmakla aynı şeydir.
- 5- *Truck*: Kameranın kendi tabanı ile birlikte sahneye paralel bir çizgide veya kavisli bir yol izleyerek karmaşık bir hareketi izlemesine truck denir.
- 6- *Vinç (Crane veya Boom)*: Bir çekimin en karmaşık modifikasyonu kameranın bir vinçe monte edilmesiyle elde edilebilir. Belirtilen hareketlere ek olarak vinçteki kamera çok alçak veya tepeden bir konumda sahneyi tarayabilir.

GEÇİŞ TEKNİKLERİ

Ekrandaki bir görüntüden diğerine geçiş için ve sahneler birbirini izlerken bu değişik sahnelerin zaman ve mekanına seyirciyi yönleltmek için çok önemli olan geçişleri sağlamakta bir dizi teknikler kullanılır.

SOLMA (FADE): Bir program başlarken görüntü genellikle boş ekrandan tam görüntüye gelene kadar silik bir şekilde belirir. Kararmada (fade-out) tamamen kaybolana kadar görüntü yavaş yavaş silinir. Kararma özellikle yavaş olursa, seyirciye oyunun tamamen bittiği intibasını uyandırması bakımından tiyatro perdesiyle aynı işlevi görür. Bir TV programında oyun ve reklamlar farklı elemanlar olduğu için bunlar kararma veya açılma teknikleri ile birbirinden ayrılırlar. Yavaş olarak kaybolma, genellikle bir oyunun sona erdiğini gösterir, ancak bazen oyunun ortasında dahi uzun bir zaman ara verileceğini ifade etmek için yavaş yavaş olarak bitirilebilir.

ÇÖZÜLME (DISSOLVE): Bir görüntü olarak kaybolurken bir diğerinin açılması sonucunda iki görüntünün kısa bir süre karışmasına çözülme denir. Çözülmenin sürati, senaryoya bağlı olarak hızlı veya yavaş olabilir. Çözülme, kararma-açılmaya nazaran oyunda daha kısa bir ara verileceğini gösterir. Yarattığı etki bakımından tiyatrodaki sahne değişimlerini gösteren ışıkların parlaklaştırılması ve azaltılmasına benzetilebilir. Bazen çözülme, aynı anda fakat değişik yerlerde geçen paralel sahneler arasında kullanılır.

Çözülmenin özel bir formu olan birbirine geçerek çözülmede (*matched dissolve*) birbirinin aynısı veya benzeri olan iki objeden biri ekranda diğerinin yerine geçerek yer değiştirir. Rodger's ve Hammerstein'in "Cinderella" adlı TV yapımında Cinderella'nın arkasındaki balkabağın-

dan onu baloya taşıyan görkemli arabaya geçiş için birbirine geçerek çözümlenme tekniği kullanılmıştır.

KESME (CUT): Bir görüntüden diğerine ani geçişe kesme denir. Genellikle bu değişiklik bir geçiş içermez, sadece seyirciye oyunun farklı bir görüntüsünü vermek için kullanılır. Tiyatroda seyreden bir kişinin bakışını sahnedeki bir objeden bir diğerine kaçırmaya benzer bir etki yaratır. İki farklı çekimin arasında birkaç defa gidilip gelinirse buna ara kesim (*intercut*) denir. Bu teknik sık sık bir sahnedeki iki karakterin değişik ayrıntılarını göstermek için kullanılır. *Cutaway* terimi ise, ana aksiyonun bir sahnesinin kesilerek seyircinin ilgisini bir detay üzerine çekmek için yapılan çekimler için kullanılır. Birbiriyle yakından ilişkili paralel sahneleri ayırdığı zaman, kesme bazen geçiş fonksiyonu da görür. Geçiş teknikleri arasında kesme yöntemi, eylemin geçtiği yer ve zaman içinde en az değişimi içerir.

ÖZEL GEÇİŞ TEKNİKLERİ : Özellikle fantastik bir unsur içeren bir sahnedeki zaman ve yer değişikliklerini belirtmek için kullanılan birkaç tane teknik daha var. Bu tekniklerden biri de *flexitron*'dur. *Flexitron*, sık sık rüya sahnelerinde kullanılan ve görüntünün ekrandan kaybolurken ileri geri sallanmasını dalgalanmasını sağlayan tekniktir. Bu sonuç aynı zamanda merceğin önüne yerleştirilen bir cama yağ damlatılarak da elde edilebilir ki buna "yağ çözülmesi" (*oil dissolve*) denir. Bu tekniğe benzer olarak, lensin önüne dönen bir "spiral" veya "fırıldak" konarak esrarengiz, diğer dünya etkisi yaratılabilir. Bazen görüntülerin netliği bozulup tekrar netleştirmek suretiyle geçişler meydana getirilebilir. Eğer bu işlem sırasında görüntü değişirse o zaman çözülme veya karama ve açılma teknikleri, bulanıklaştırma-netleştirme (*defocus-focus*) etkisi ile birleştirilir. Bir sahneden diğerine geçişin diğer bir yolu da, birisinin görüntüsü mercede kaybolana kadar (*blank out*) kameraya doğru yürümesidir. Takip eden sahnede ise ya aynı karakter veya bir başkası o sahneye başlamak üzere kameradan uzağa doğru yürür. Kameranın yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya süratle hızlı bir şekilde yaptığı hareket, *kırbaç pan*'dır. Bu teknik, *The Man from U.N.C.L.E.* serilerinin geçiş noktalarında sık sık kullanılmıştır. *Silme*, ekrandan bir kare görüntüyü iterek diğer görüntüyü yatay dikey veya çapraz hareketlerle getirir. Bu durumda görüntüler çözülmede olduğu gibi karışmak yerine bir diğeri ötekinin yerini alana kadar ekranı böler.

ÖZEL TEKNİKLER

Televizyon ve radyo programlarında metin yazarının bazı talepleri karşılamak için veya değişik görüntüler elde etmek için kullandığı bir dizi özel teknikler vardır. Bu görüntülerin bazıları kontrol odasında veya işlem laboratuvarında, bazıları ses cihazlarıyla ve bazıları da stüdyodaki özel aletlerin kullanılmasıyla elde edilir.

BİNDİRME (SUPERIMPOSITON): İki görüntüyü ekranda karışmış halde bırakarak tam orta yerde duran çözülme tekniğine bindirme denir. Fotoğrafçılıktaki çift pozlama ile aynı görüntüdedir. Ustaca yapılırsa hayaletli bir sahne ortaya çıkabilir veya küçük bir figürü piyanonun üzerinde dans edermiş gibi gösterebilir. Aynı zamanda, başlıkların, ilanların veya telefon numaralarının ekranda görünmesini sağlamak gibi pratik bir avantajı da vardır. Dezavantajlarından biri ise, TV yapımlarında, cihazın fazla yüklenmesini önlemek için görüntülerin seslerinin düşürülmesi gerektiğidir. Bu problemi önlemek için, bindirmeli görüntü elde ederken özel elektronik cihaz kullanılabilir.

BÖLÜNÜMÜŞ EKTRAN: Yukarıda belirtilen kırbaç hareketi durdurulduğunda iki farklı görüntü ekranı paylaşır. Bu teknik bir telefon konuşmasında hattın iki ucundaki kişileri aynı anda göstermek veya sahnenin bir köşesinde sahneyi anlatan spikeri göstermek için kullanılabilir.

NEGATİF GÖRÜNTÜ: Kontrol odasında veya işlem laboratuvarında renklendirici kapatıldığında negatif görüntü oluşur. Anormal unsurlarda veya fantastik öğeler içeren hikayelerde zaman zaman kullanım alanı bulur.

LIMBO: Arka planda çok az veya hiçbir eşya yokken önde sadece bir obje veya telefon kulübesi veya bir sıra gibi, bir yeri canlandırmak için küçük bir mobilya yerleştirilmişse bu tür setlere "limbo set" denir. Bu tür sette oyunun oynanacağı sahnede sadece koyu bir perde de olabilir. Limbo, sadece kısa sahnelerin oynanmasında kullanılır.

CAMEO: Cameo yaklaşımı, limbo tekniğini komple bir yapımda kullanmaya kadar götürdü. Sahneler, yoğunlukla kapalı mekanlarda, koyu bir fonda ve sadece hangi mekan olduğu imajını yaratacak şekilde orda burda bir iki eşyanın bulunduğu setlerde oynanır. Bu teknik, özellikle sahne kurma kaynakları sınırlı olan kolej grupları için kullanışlıdır.

WILD SETS (Doğal setler): "Wild" terimi, oyunun belirli bir kısmındaki ayrıntıyı vurgulamaya yarayan ve stüdyonun başka bir köşesine kurulan küçük setler için kullanılır. Bu setler kamera ile yakın çekimin yapılamadığı durumlarda ayrıntılı çekime imkan tanımak için, tüm setin içindeki telefon veya kabin gibi bir bölümün tekrarı şeklinde de olabilir veya diğer setlerde olmayan başka bir bölüm olabilir. Bu tür düzenlere "detay set" denir.

MODELLER VE MİNYATÜRLER: Normal boyutlarda kurulamayan bir set veya obje genellikle minyatür şeklinde yapılır. Bombayla havaya uçurulan bir bina, küçük bir tepenin üzerine yan yatmış bir oyuncak tren veya bir kap suyun içinde sallanan bir gemi modeli bunlara örnek gösterilebilir. Minyatür yapımlar başka sebepler için de kullanılabilir. Örneğin, *Sevimli Dev* filminde başrolü oynayan normal ölçülerdeki

oyuncu, minyatür binalar arasına konarak onun dev yapısında bir insan olduğu görüntüsü sağlanmıştır.

GRAFİKLER: Fotoğraflar, çizimler, resimler ve her türlü grafik malzemeleri sık sık belgesel ve bilgi veren programların resimlendirilmesinde kullanılırlar, aynı zamanda da drama programlarında başlıklar ve tanıtım yazıları için kullanılabilir. Bu son belirtilen alanda bazı yazarlar büyük ustalıklar sergilemişlerdir. Boks maçları ile ilgili bir programda, başlık ve yazılar boks şortları giyen aktörlerin arkasına yazılmıştır.

ANİMASYON VE KUKLALAR: Çocuk programlarının en popüler olanlarından biri de, animasyon veya karikatür yapımlardır. Bu teknik, reklam filmi yapımlarında da sık sık kullanılmaktadır. Bu yapımların diğer ortak elemanlarından biri de, kuklalardır.

ARKA FONA YANSITMA (REAR PROJECTION): Bir stüdyoda veya film setinde canlı olarak yapılamayan sahne ve görüntüler, arkadaki ekrana hareketli veya hareketsiz görüntü olarak yansıtılabilir. Film terminolojisinde bu tekniğe geriden gösterim (*process shot*) denilir. Ekrandaki beyaz saray resminin önünde görüntüsü çekilen bir aktör, Hollywood'dan hiç ayrılmadığı halde Washington'daymış gibi görülür. Filmin, kırdan araba ile gezme sahnesinde, ekrana yansıtılan hareket eden kır görüntüsü arabanın yolda hızla gittiği izlenimi verebilir. Filmler, benzer görüntüleri elde etmek için laboratuarda da birleştirilebilir.

FİLTRE: Ses ve müzikte bazı frekansları süzen ve belirgin bir kalitede yayınlanmasını sağlayan alete filtre denir. Kontrol paneline monte edildiğinde, belirli orandaki yüksek veya düşük frekansları veya her ikisini birlikte süzebilir. Filtre iki şekilde kullanılabilir; ya telefondaki ses örneğindeki gibi doğal bir efekt yaratmak için yahut da vicdan veya başka dünyadan birisinin sesi gibi sembolik veya doğüstü bir efekt yaratmak için. Aynı zamanda bir oyuncunun düşüncelerini iletme için de kullanılabilir.

YANKILANDIRMA TEKNİĞİ: Yaygın olarak kullanılan diğer bir alet ise, seslere ve konuşmalara yankı veya eko efekti katan alettir. Bir sesi yankılandırarak, kömür madeninde veya ambarda yankılanan doğal bir ses elde edilebilir. Aynı zamanda bir devin sesi veya kürelerin müziği gibi fantastik efektler de elde edilebilir. Bazen filtre ve yankı cihazı, anormal efektler elde etmek için birlikte kullanılabilir. Filtre ve yankı cihazlarının ikisi de yayına katılan normalde istenmeyen bir unsur olarak düşünülduğünden ölçülü kullanılması gerekmektedir. Aynı zamanda kullanılmalarındaki uygunluk ve netlik de çok önemlidir.

SONOVOX: Tren düdüğü, rüzgar uğultusu veya kolay anlaşılabilir konuşmaların arasına katılan müzik gibi sesleri elde etmek için kullanılan alete sonovox denir. Drama programlarında ender kullanılmasına rağmen

men reklam yapımlarında yaygın bir kullanım alanı vardır.

KONUŞMA

Ekranda görülmeyen bir kişinin konuşması olan seslendirme (*voice-over*) tekniğine benzer biçimde, diyaloglar da ekranda görünmeyen kişiler tarafından konuşulabilir. Bu tekniği ifade etmek için kullanılan OS harfleri sahne dışı (*off-stage*), ekran dışı (*off-screen*) veya çekim dışı (*over-shot*) anlamlarında kullanılabilir. Bunun tam tersi ise, ekranda görünen kişinin doğrudan konuşmasıdır. Normal olarak bu metodun herhangi bir özel kullanımı yoktur, sadece dıştan gelen sesle doğrudan konuşan kişinin sesi arasında yavaş bir geçişin olduğu reklamlarda kullanılır. Karışıklığı önlemek için doğrudan ses (*direct voice -DV-*) veya dudak oynatma terimleri kullanılabilir.

SES EFEKTLERİ

Televizyondaki ses efektlerinin çoğu radyodaki gibi ayrı ayrı yapılmaz, sahnede oyunun bizatihi oynanması nedeniyle duyulur. Örneğin, sette bir oyuncunun kapıyı açması otomatik olarak gereken sesi yaratır. Sahnede bizatihi görünmeyen bir objenin varlığını göstermek için nadiren ayrı olarak ses efekti yapılır. Giden bir araba sesi, seyircinin aracı görmese dahi onu gözünde canlandırmasına yol açar. Bir buharlı trenin sahne dışından gelen düdüğü, seyircinin eski bir tren istasyonunda bulunduğu duyusunu canlandırmasına yarar. Bir patlama sesinin ardından sahneye dökülen enkazlar, seyircinin gözleri önünde yapılamayan şeyi zihninde canlandırmasına yol açar. Radyo oyunlarında, ses efektleri, dinleyicilerin bir sahneyi gözünde canlandırmasını sağlayan ana unsur olduğundan dolayı, televizyondakinden çok daha önemlidir.

SES EFEKTLERİNİN TÜRLERİ : Ses efektlerinin anlatılabileceği birkaç yol var, ancak en iyi yol işlevlerine göre sınıflandırmaktır.

- 1- *Hareket Sesleri*: Hemen hemen tüm sesler yapılan bir hareketten çıkar ve birçok sesin de işlevi, seyirciye sesi çıkaran hareketin veya onunla bağlantılı bir hareketin yapıyor olduğunu göstermektir. O halde gürültülü bir kapı çarpması, oyuncunun sahneden kızgın çıktığını gösterir. Hareket sesleri aynı zamanda bir oyuncunun ruh halini veya onunla ilgili bir özelliği belirtmekte kullanılır. Örneğin, kör bir adamın yerde tıklayan baston sesi. Bir hareket sesi olan saat sesi de, izleyicilerde zaman mefhumunu uyandırır.
- 2- *Yer Belirleyen Sesler*: Bir hareketten çıktıkları halde belirli bir hareket değil de sahnelerin mekanını belirlemek için kullanılan seslere yer belirleyici veya mekan sesleri denir. Gece olduğunu göstermek için çekirge sesleri veya havaalanı sahnesi için kullanılan uçak motoru gürültüsü örnek olarak sayılabilir. Bunlar genellikle

sahne devamlı bir fon olarak verilir. Yer belirleyici efektler, aynı zamanda ortamın atmosferi ve ruh halinin belirlenmesinde de katkıda bulunabilir.

- 3- *Sembolik Sesler*: Bazen özellikle fantastik öykülerde, hiçbir şekilde esas hareketle veya gerçek olayla ilgisi olmayan bir ses dramatik bir olay fikrini yaratmak için kullanılabilir. Cam parçalarının çınlaması pencerede ışıldayan güneş ışığı imajı yaratabilir. Pinokyo öyküsünün bir radyo uyarlamasında, Pinokyo'nun her yalan söyleyişinde burnunun uzamasını ifade etmek için her seferinde bir nota yükselen bir düdük sesi kullanılmıştı.

SES EFEKTLERİ NE ZAMAN KULLANILMALI : Yazarların hiç sebep yokken bile kullandıkları ses efekti çılgınlığından kendilerini uzak tutmaları gerekmektedir. Üzerinde durulması gereken ilk şey, bir ses efektinin belirli bir olayda gerçek hayatta olabilir tahmini ile kullanılması gerektiğidir, çünkü bir olayda birçok sesler tesadüfi olarak duyulabilir ve belirli bir anlam ifade etmezler. Sesleri ayırmadan üst üste yığmak o kadar çok komplikasyon içerir ki, senaryonun uygulanması hemen hemen imkansız hale gelir. Belirli bir ses, ancak aşağıdaki sorulara olumlu bir yanıt verildiği takdirde kullanılmalıdır: 1) Ses, bir şeyi netleştirmeye yarayacak mı? 2) Ses, [oyuna] gerçekçilik ve içtenlik katacak mı? 3) Ses, sahnenin ruh halini ve atmosferini arttıracak mı? 4) İzleyiciler o sesi duymayı bekliyor mu ?

TANIMLAYICI SES: Şu akılda tutulmalı ki, bazı seslerin sebebi veya kaynağı sadece sesin kendisini duymakla belirlenemez. Aşağıda belirtilen teknikler, dinleyicinin bu sesleri tanımlamasına yardımcı olur: 1) Diyalogdaki veya anlatımdaki sese atıf yapılmalı 2) Oyunun olağan gelişimi sırasında ses açıklığa kavuşmalı 3) Bir ses, ancak bilinen başka bir sesle bağlantı kurulduğu zaman anlaşılabilir.

SES EFEKTLERİNİN TANIMLANMASI: Bir metinde ses efektlerini belirtmeye yarayan birkaç kural vardır. Öncelikle ses efekti gereken yerleri tutarlı bir şekilde tarif etmek gerekir. Sesleri belirtmenin iki ana metodu vardır: Birincisi, sesi meydana getiren aksiyonu tanımlamak, ikincisi de, seslerin kendisini tanımlamak. Birinci metodu kullanan oyunlar genellikle "biz" (business) olarak adlandırılır. Aşağıda buna bir örnek verilmiştir:

(DON VE HERB ARABADAN İNEREK ARABADAN AYRILIRLAR YAYA KALDIRIMINI GEÇERLER, SUNDURMAYA VARAN MERDİVENLERİ ÇIKARAK KAPIYI ÇALARLAR)

Bu durumda, bu hareketi gösteren sesleri yaratmak yönetmenin sorumluluğundadır. İkinci metod kullanılarak, spesifik sesler aşağıdaki şekilde belirtilmiştir:

(ARABA KAPISI AÇILIR VE KAPANIR; KALDIRIMDA AYAK SESLERİ, ADIMLAR, VE KAPI ÖNÜNDEKİ SUN-DURMA; KAPI ÇALINIR)

Bu, sesleri belirtmede en çok kullanılan metoddur. Senaryonun gerektirdiği seslerin tam olarak belirlenmesi çok önemlidir. Bir öğrencinin yazdığı senaryoda aşağıdaki ses tanımı verilmiştir:

(SES : KIZ ODAYI TERKEDER)

Bu, ayak sesini mi yoksa kapı efektini mi ifade eder? Ancak senaryo-yu gereksiz fiillerle tıkamamak için, sesleri mümkün olan en kısa ifadelerle tanımlamak gerekir.

(YERE DÜŞEN GÖVDEYİ İFADE EDEN SES)

cümlesinde "ifade eden" sözü gereksizdir. Aynı şekilde,

(SES: İNEK EKŞİ SÜT KOVASINA ÇIFTE ATAR)

cümlesi(nde), ekşi sütün dökülmesinin, tatlı sütün dökülmesinden farklı olup olmadığı gibi ilginç bir soruyu da akla getiriyor. Ancak yönetmene bir senaryonun yapımında yardımcı olacak her türlü bilgi eklenebilir. Aşağıdaki tanım, Archibald MacLeish'in "Devletler Konuşuyor" senaryosundan alınmıştır:

(GÜLME SESİ, DENİZİN SESİNİN İÇİNDE KAYBOLUR, DENİZİN SESİ DE ÇIPLAK AĞAÇLAR VE KURU EKİN TARLALARINDA ESEN RÜZGARIN SESİNİN İÇİNDE YA-VAŞ YAVAŞ KAYBOLUR. İNSAN SESLERİ DURUR VE SE-SİN İÇİNDE KAYBOLUR.)

Bu cümle bazı gereksiz kelimeleri içeriyor olabilir, fakat yönetmene yazarın kafasından geçen efektler ile ilgili keskin bir canlandırma sağladığı gerçeği göz ardı edilemez.

Sesi tanımlamaya ek olarak, gerektiğinde MacLeish'in yukarıda yaptığı gibi sesin nasıl modifiye edileceğini ve ele alınacağını da belirtmek gerekir. Önemli bir gereklilik de, sesin perspektif ilişkisini belirtmektir. Mikrofondan mı duyuluyor, mikrofon dışından mı veya sahneye yaklaşıyor mu yoksa uzaklaşıyor mu? Aynı zamanda mekan belirleyen sesle sahnedeki diğer elemanların seslerinin arasındaki ses seviyesinin ilişkisini belirtmek de çok önemlidir. Genellikle bu tür sesler dinleyicilere mekanı vurgulamak için sahnenin başında normal bir seviyede tutulur ve azar azar diyalogların rahatça duyulabileceği bir seviyeye düşürülür. Örneğin:

(OTOMOBİL SESİ, SONRADAN ANCAK FONDA DUYULABİLECEK KADAR DÜŞÜRÜLÜR).

Son olarak, ses yapmayan hareketlere ses yaratmaktan kaçının. Örneğin:

(SES: EŞYALAR TOPLANIR).

veya

(SES: KAR YAĞIŞI)

Aynı zamanda ses başlığı altında ses dışındaki bir konuda bilgi vermekten kaçının.

MÜZİK

İfade edilen anlamın seyirciye iletilmesinde müzik, az bir katkıda bulunur, fakat bir oyunun duygusal etkisinin kuvvetlendirilmesinde çok güçlü bir katkısı olabilir. Müziğin kullanılmasında altı değişik yol vardır: 1) Drama serilerinde veya seriler içinde belirli bir oyunda oyunun özel havası veya konusu olarak; 2) Sahneler arasında geçiş olarak, sona eren sahneye kapanış perdesi olarak ve başlamak üzere olan sahneye giriş olarak; 3) Bir sahneye veya bir anlatı sekansına fon müziği olarak; 4) Oyunun bir parçası olarak, örneğin bir gece kulübü sahnesinde orkestranın müzik çalması; 5) Oyunun dramatik gelişimi sırasındaki bıçaklamak, vurmak gibi kritik sahneleri vurgulayıcı müzik; 6) Hoş bir bahar gününü veya çalkantılı kızgın duyguları ifade eden sembolik efektler olarak kullanılabilir.

Müziğin bir oyuna önemli katkıları olabilir, ancak özellikle radyo programlarında ölçülü kullanılması gerekmektedir. Bir televizyon izleyicisi, duygusal tepkilerini belirgin olarak yükselttiği halde tüm dikkatini seyrettiği oyuna verdiği için arka planda çalan müziğin çok ender farkına varabilir. Halbuki radyoda, dinleyicinin megafondan gelen sestense başka ilgi göstereceği bir şey yoktur. Bir diyalogun arkasında kullanılacak müzik, çok özel bir dikkatle seçilmelidir. Çok yoğun müzik, yazarın yazdığı diyaloga pek güveni olmadığını ve yapay yollardan duygusal katkı katmaya çalıştığını gösterir. Anlatının arkasındaki müzik ise daha özgürce kullanılabilir ve bu da izleyicinin anlatıyı müzikten ayırdetmesine yarayabilir.

Televizyon ve radyo programları için yapılan müzik birkaç şekilde tanımlanabilir. Bir şekli, senaryoda üstlendiği fonksiyonu belirtmektir. Bu nedenle müzik, şu şekillerde sınıflandırılabilir; "MÜZİK: KONU", "MÜZİK: GEÇİŞ", "MÜZİK: PERDE", "MÜZİK: FİNAL". Müziğin programlardaki kullanım şekli, aşağıdaki örneklerde görülebileceği şekilde de tanımlanabilir:

MÜZİK: FON; MÜZİK: ÖNCE YÜKSELİR SONRA ALÇALIR; MÜZİK: DİYALOĞUN ARKASINDA SİNER VE SONRA SAHNE BİTİNCE NORMAL SEVİYESİNE YÜKSELİR; MÜZİK: YÜKSELİR VE ALÇALIR SONRA YAVAŞÇA SİNER; MÜZİK: HAFİFÇE AZALIR DÜŞER VE SUSAR.

Yukarıda kullanılan terimler senaryolarda ortak olarak kullanılanlardır, ancak yazar bunlara bağımlı değildir. Yönetmene amacını açıkça anlatabildiği sürece kendi dilini yaratabilir.

Genel olarak müziğin havasını ve içeriğini tarif etmeden "MÜZİK" olarak yazılarak, uygun bir şey koyması için yönetmene bırakılır. Fakat özel bir etki yaratılmak isteniyorsa, bundan daha ileri giderek daha etkili bir hava yaratacağına inanılan müzik spesifik olarak tarif edilebilir. O halde şu şekilde yazabilirsiniz:

MÜZİK: YARASALARLA DOLU MAĞARANIN KESKİN KOKUSU

veya

MÜZİK: GİZEMLİ

veya

MÜZİK: 18. YÜZYIL ETKİSİ

Oyunla ilgili fikrinizi destekleyecek belirli bir tema varsa -örneğin, bir iç savaş hikayesi için "Ulusal Savaş Marşı" gibi- bunu önerebilirsiniz, fakat genel olarak bilinen müzikleri koymaktan kaçınınız, çünkü dinleyiciler metnin vermek istediği mesajın anlamına ters düşen anlamlar çıkarabilirler.

RADYO OYUNLARINA ÖZGÜ PROBLEMLER

Radyo oyunu yazarlarının karşılaştığı problemler, bazı açılardan diğer dramatik medya yazarlarının karşılaştığı problemlerden farklıdır. Fakat dinleyicilerin olayları görememesi, kendine has bazı zorluklar yaratır.

RADYO OYUNLARINDA PERSPEKTİF: Bir radyo oyun yazarının karşılaştığı özel problemlerden birisi de, dinleyiciye sahnede yer alan ilişkilerin perspektifi hakkında bir fikir verebilmektir. Bunun anlamı, kısaca izleyicilerin sahnedeki yer ve oyuncularla, objelerin o yerdeki konumları ve hareketleri ile ilgili bir fikirlerinin olması gerektiğidir. Perspektifi yaratmadaki ilk adım, oyunun yer aldığı sahneyi göz önüne getirebilmektir. Ondan sonra sahnedeki hangi elemanın sesinin vurgulanacağına karar vermek gerekir. Bu da mikrofonun yerleştirileceği, yani radyo izleyicisinin kendini oyunun gözlemcisi olarak canlandırabileceği yerdir. Ondan sonraki adım ise, sahnedeki odak noktası ile diğer unsurların ilişkisinin nasıl olduğuna karar vermektir. Bu unsurlar mikrofonun

uzağında devamlı duyulabilir veya yerleri mikrofonu doğru veya mikrofondan uzağa doğru değiştirilebilir.

Odak noktasındaki konuşmalar, sesler veya müzik hiçbir perspektif yönü belirtilmeden yazılır, çünkü metinde perspektifi olmadığı belirtilen herhangi bir elemanın direk mikrofondaki olduğu varsayılır. Mikrofondaki olmayan her unsurun da her halükârda belirli bir perspektif yönü olduğu öngörülmelidir. Örneğin,

MİKROFON DIŞI, YAVAŞ YAVAŞ KAYBOLMA, YAVAŞ YAVAŞ BELİRME, BİRİSİNİN GELMESİ, GİTMESİ, FONDA, UZAKTA.

Eğer bütün ses ve efektler mikrofonun uzağından duyuluyorsa, tekrar tekrar "MİKROFONUN UZAGINDAN" yazmak yerine genel bir talimat notu koymayı tercih edebilirsiniz.

Yazar için önemli olan diğer bir perspektif kavramı ise, mikrofon (on-mike) pozisyonundaki karakter o pozisyonu kaybetmeden hareket edebilir. Kısaca mikrofonun onunla birlikte hareket ettiğini düşünün. Bazen, sahnede oyun esnasında mikrofon pozisyonunu bir elemandan diğer bir elemana kaydırmak gerekir. Bu tip bir değişiklik esnasında, karışıklığa meydan vermeden izleyicinin ilgisini dağıtmamak için olağüstü bir çaba sarfetmeniz gerekmektedir.

İLETİŞİMSEL HAREKET (Communicating Action): Radyo oyunlarında dinleyici olayları göremediği için, hareketin açıklığa kavuşmasında sık sık bir çok sorunlarla karşılaşılabilir. Bu ana kadar anlatılan yöntemler, verilmek istenen mesajı aktarabilmek için yol gösterici olacaktır. Bir durum anlatılarak tarif edilebilir; ses efektleri izleyicilerin hareketleri gözlerinde canlandırabilmesine yardımcı olabilir. Ustaca yazılmış bir diyalog, sahnedeki oyunu görmeden de seyirciye ne olup bittiğini iletir.

Bu teknikleri istediğiniz şekilde kullanma olanağının dışında, şu kuralı da uygularsanız problemi daha da basite indirebilirsiniz: "*Sadece hikayenin anlatımı için gerekli olan hareketi anlatınız*". Bu, tiyatrodaki "iş" (business) olarak görülen hareketlerin bir çoğunun anlatım dışı bırakılması anlamına gelir. Örneğin, sahnede veya ekranda içkinin dökülmesi, sigara yakılması ve setteki gidip gelmelerin oyuna renk katması ve seyirciye oyunun bütünlüğünü vermesi açısından çok önemli bir fonksiyonu vardır. Fakat bu tür hareketler radyo oyunlarında sadece gereksiz değil, aynı zamanda bunların iletilmesi de imkansızdır. Çünkü bir adamın piposunu yakması veya ayağa kalkması, bu hareketleri ifade edecek hiçbir ses çıkarmaz. Daha da ötesi, dinleyici radyoda duyduğu seslerin çoğunun anlamlı olmasını bekler ve bu tür dekor amaçlı seslerin verilmesi dinleyiciyi yanıltabilir.

SENARYO BİÇİMLERİ

Endüstride televizyon ve radyo programları için belirli bir format olmadığı benimsenmesine rağmen, bir metni yazarken takip edilecek bazı temel prensiplerin olduğunda da herkes hemfikirdir. Yayın kurumları ve film yapımcıları bu genel prensipler dahilinde kendi bireysel üsluplarını yaratırlar. Genel prensipler bilindiği zaman, bunlar içinde çalışılan kurumun özel isteklerine kolayca uyulanabilir.

TELEVİZYON FORMATI

Bir televizyon yapımının tek hakimi yönetmendir. Değişik kameralarla çekilen çekimlerin kompozisyonunun nasıl olacağını ve bu çekimlerin hangisinin hangi anda yayınlanacağını belirleyerek, seyircilerin ne seyredeceğine o karar verir. Final programında seyirciler bir çekimi seyrederken, O, bir sonraki çekimin hazırlıklarıyla uğraşmak zorundadır. Bu nedenle film yazarlarının aksine TV yazarları, genellikle belirli bir sahnenin nasıl çekileceğini tarif etmez. Bunun yerine sadece görülmesi gereken şeyin ne olduğunu belirtir. Ondan sonra yönetmen muhtelif çekimlerden birini seçerek nasıl görülmesi gerektiğine karar verir. Bazen TV yazarları hikayenin gelişimi için önemli olan çekimlerin içeriğini ve temel geçiş noktalarında kullanılacak teknikleri belirtirler. Fakat bu şekilde oyunu daktilosu ile yönetmeye kalkıp, yönetmenin yaratıcı rolünü bertaraf etmemesi lazımdır.

Program yayınlanırken yönetmenin kendisine yardımcı olacak bazı notlar alabilmesini sağlamak için TV senaryoları, diyalog, setlerin ve hareketlerin tarifi ve ses efektleri ile müziği tarif eden notların hepsi dahil sayfanın sadece üçte ikisini kaplayacak şekilde yazılarak üçte biri tamamen boş bırakılır. Sayfanın hangi tarafının boş bırakılacağı kurumdaki kuruma değişir. Bir televizyon yapımı senaryosunda verilecek bilginin temel yazılış biçimi, radyo programları için geliştirilenin aynısıdır. Genel kural, gerek oyuncular gerekse spikerler ve anlatıcılar tarafından konuşulanların hepsi senaryoda alışılmış küçük harf-büyük harf kurallarına uygun bir şekilde daktilo ile yazılır. Bunun dışında kalan her şey - set veya hareketlerin tarifi, oyunculara verilen talimatlar, ses efektleri ve müzik - hepsi büyük harflerle yazılır.

Yazar, esas senaryonun yanında, senaryonun başlığını içeren ve karakterlerin listesini belirten yazıyı da hazırlamak zorundadır. Yapım ekibine kolaylık sağlaması açısından, hikayenin kısa bir özetini, karakterlerin ayrı ayrı tanımını ve set, müzik ve ses efektlerinin listesini de ekleyebilir. Canlı yayımlanan veya videoya kaydedilen televizyon yapımları için kullanılan formatı göstermek için, aşağıda "Birleşik Devletler Çelik Saatinde" yayınlanan James Costigan'ın "Beyaz Eldivenler" senaryosundan bir alıntı verilmektedir.

SAHNE 3

TEDRİCEN GELEN GÖRÜNTÜ
MUTFAK

KAMERA OCAKTAKİ KAHVE ÇAYDANLIĞINA ODAKLANIR, İÇİNDEKİLER KAYNAMAKTADIR. KAMERA BİLLY'İ GÖSTERMEK İÇİN GERİ DÖNER, BİLLY PİJAMALARI İÇİNDE ATEŞİN ALTINI KISARKEN BİR YANDAN DA ESNER, KENDİNE BİR FİNCAN KAHVE DOLDURUR, ŞEKER KOYAR. SONRA UYKULU UYKULU OTURMA ODASINA GİRER, YEMEK MASASININ YANINDAKİ JALUZİYİ AÇAR, GÜNEŞ IŞIĞINDAN GÖZLERİNİ KIRPIŞTIRIR, BİR ÖNCEKİ AKŞAMIN DAĞINIKLIĞINA BAKMAK İÇİN YÜZÜNÜ ÇEVİRİR. YERDEN ELLEN'İN PERUĞUNU ALIR, ÜZERİNDEKİ YAPMA ÇİÇEKLERİ DÜZELTİR, MASANIN ÜZERİNE, HASIR KILIFLI "CHİAŦTI" ŞİŞELERİNİN YANINA KOYAR. BÜFEDEN BİR KAĞIT VE KALEM BULARAK, MASANIN ÜZERİNDE BİR YER AÇAR, OTURUR, DÜŞÜNÜR VE YAZMAYA BAŞLAR.

İLAVE : EL YAZISI İLE YAZILAN NOT KAĞITLARININ ÇEKİMİ "Amerikan Jeofizik Şirketi, Paul's Valley, Oklahoma.

Görevi üzülererek reddediyorum, çünkü....."

DİĞER ÇEKİMDE, BİLLY BİR KELİMEYİ KARALAR. ROCKY PAMUKLU GÖMLEĞİNİN ALTINA GİYDİĞİ ETEĞİNİ İLİKLEYEREK HOL'DEN İÇERİ GİRER, GÖZLERİ HALA UYKULUDUR.

ROCKY

Saat kaç?

BİLLY

Dokuz civarı.

ROCKY

(PENCERENİN YANINA GİDER, GÖZLERİNİ KISARAK DIŞARIYA BAKAR)

Güneşli bir gün olacak galiba.

BİLLY

Yine kavurucu bir gün olacak.

ROCKY

Kırda atla gezinmek için güzel bir gün.

(ROCKY YÜZÜNÜ ÇEVİREREK ONA BAKAR. BİLLY DİKKATİNİ KAĞITTAN AYIRMAZ)

Kahveden biraz kaldı mı?

BİLLY

Ocakta var, ben getiririm.

(MUTFAĞA GİDER. ROCKY KAĞITTA YAZILI OLANLARI GÖRMEK İÇİN MASAYA YAKLAŞIR, SONRA ONUN YERİNİN KARŞISINA OTURUR. BİLLY ÇAYDANLIK VE FİN-

CANLARLA GELİR, ROCKY İÇİN BİR FİNCAN KAHVE DOLDURUR. BİR AN SESSİZCE KAHVELERİNİ İÇERLER. SONRA ROCKY SURAT ASILMASINA DAYANAMAZ, ANSIZIN KAFASINA VE YÜZÜNE BİR PEÇETE ÖRTER, SALLANAN UCUNU KALDIRIR VE BİR CHARLES ADDAMS BAKIŞI ATARAK ŞÖYLE DER)

ROCKY

Dün gece nasıldık?

BILLY

(BILLY HAFİFÇE GÜLÜMSER)

Hiç komik değil, hı?

(KAFASINI SALLAR)

Bunalımda olduğum zamanlar iyi olmam.

ÇEKİM-ÇEKİM YAPILAN (SHOT-BY-SHOT) FİLMLER İÇİN FORMAT

Filme alınmış televizyon yapımında yönetmen, çekimleri tasarlamak bakımından, canlı televizyon yapımlarının yönetmenleri kadar sorumluluk taşımaz. Daha doğrusu, senaryo yazarı program için hazırladığı metnin kopyasında, neyin nasıl görüleceğini belirtmenin yanında, hareketi kaydedecek kamera çekimlerini de tarif eder. Ancak film yönetmeni, yazarın belirttiği bir çekimi değiştirebilir veya aynı hareketi birkaç değişik görüş açısından çekebilir. Bununla birlikte, bu çekimlerden hangisinin kullanılacağına karar veremez. Bu iş, yönetmen çekimi bitirdikten sonra değişik çekimleri birleştirerek tüm bir program haline getiren film editörünün görevidir. O halde bir şovun "görüntüsü", yazar, yönetmen ve film editörünün işbirliği sonucu ortaya çıkar.

Bu tip bir film yapımı için yazılan senaryoda, sahne, aşağıdaki unsurlarla tanımlanan bir dizi çekimlere bölünmüştür: 1) Çekimdeki insanlar ve görünüşleri; 2) Yapılan hareket 3) Diyalog veya anlatım; 4) Sahne düzenlemesi; 5) Kameranın nesnelere olan uzaklığı ve sahneyi gördüğü açı. Bir film senaryosu genellikle ilk sahnenin tanımının üzerinde sola büyük harfli yazılmış "yavaş yavaş görüntüye girme" ibaresi ile başlar. Büyük harflerle yazılan ilk çekimin tanımı ise şu bilgiyi içerir: çekim sayısı, sahnenin iç veya dış mekan olduğunun tayini, zamanın gündüz veya gece olduğu ve setin mahiyeti. Aynı zamanda sahnedekilerin listesini ve çekimin tipini de içerebilir.

Daha sonra senaryoda setin, sahnenin ve kameranın sahneyi nasıl çekeceğinin daha ayrıntılı tanımı yer alır. Aynı zamanda diyalog ve bunları konuşacak karakterler de yer alır. Film senaryosu yazarları, TV yazarlarının aksine, oyuncuların ve anlatıcıların konuşmalarını diğer konuşmalardan ayırmak için büyük harflerle yazmaz. Fakat yeni bir çekimin başlangıcını, karakter isimlerini ve kamera çekimlerini belirtmek için büyük harfle başlar. Eğer çekim çözülme veya solma ile biterse, bunun talimatı

çekimin son satırının altına sağa büyük harflerle yazılır. Eğer geçiş efekti belirtilmemişse, bundan kesme olacağı anlaşılır. Ondan sonraki büyük harflerle yazılanlar, takip eden çekimin mahiyetini bir önceki sahneden farklı olan unsurları sayarak belirtir. Bir saatlik bir şovda, 200'den fazla çekimin tanımı ve listesi vardır. Film senaryoları, karakterler, set, müzik ve ses etkilerinin listesini belirten kapak sayfalarını da içerir. Don Brinkley'in yazdığı "Kaçak" serisi programının senaryosundaki bazı sayfalar bu tip bir formatta yazılmıştır. Bütün senaryo, Ana Olay Örgüsünü Keşfetme bölümünde analiz edilmiştir.

125. İÇERİ - KORİDOR - GECE - BEKÇİ

Duvara yaslanmış, bir dergiye göz atıyor. Dışarıda GLORIA'NIN SESİNİ DUYAR, belli belirsiz duyulan ve sanki susturulmaya çalışılan sesle birlikte oda kapısının tekmelenişini ve yumruklanmış olduğunu duyar. Başta emin olamaz, dinler Sonra kapıyı açar ve dışarıda kendinden geçmiş bir halde yerde yatan Toby'yi görür.

126. YAKIN ÇEKİM - KARANLIK ODANIN KAPISINDA

Tabela:

X-IŞINI KARANLIK ODA

Girilmez

Kapı kilitli değil, ihtiyatlı bir şekilde açılır. Kimble etrafına bakınır, koridora çıkar. Bekçinin içeriye girdiğini görünce, koridorun diğer ucundaki yangın çıkışına doğru koşmaya başlar.

(KAMERA ONUNLA BİRLİKTE GİDER) Kapıyı açmak için itince:

OBERHANSLY'NİN SESİ (dışarıdan)

Reynolds...!

Korkmuş bir şekilde bakınır.

127. O'NUN BAKIŞ AÇISI-KORİDORUN DİĞER UCUNDA

Bayan Oberhansly asansörden iner ve ona bağırır.

OBERHANSLY (devam ederek)

Ne yapıyorsun..?

128. AÇI - KIMBLE GÖRÜNTÜDE

O, ağır kapıyı iterek açar, merdivenlerde gözden kaybolur.

129. İÇERİ. X - IŞINI ODASI - GECE - BEKÇİ

Odanın kapısının kilidini açar, Gloria'yı çıkarır. Gloria histeri geçirmektedir.

GLORIA

Beni... Beni yakaladı! Beni öldürebilirdi!
Koridordaki kapı açılır. Oberhansly içeri girer.

OBERHANSLY

Burada neler oluyor?

GLORIA

(Hâlâ kendinden geçmiş halde bulunan Toby'yi işaret ederek)

Bak! Bak O ne yaptı !

Bekçi silahını çekerek, dışarıya fırlar.

SAHNE-SAHNE YAPILAN (SCENE-BY-SCENE) FİLMLER İÇİN FORMAT

Çekimlerden çok sahneler biçiminde filme alınmış bir şovun yazarının sorumluluğu, canlı televizyon yayını yazarlarınınkine benzemektedir. Yazar, çekimler değişik açı ve pozisyonlardan aynı anda filme alındığı için kamera çekimlerinin mahiyetini belirtmez, sadece görülecek görüntüyü belirtmekle yetinir. Şu farkla ki, senaryo sayfanın üçte ikisini değil tümünü kaplar. Bu, canlı TV için kullanılan formatların benzeridir. Örneğin, sadece diyalog alışılmış büyük harf - küçük harf şeklinde yazılır; bunun dışındaki herşey -set tanımları, karakter isimleri, sesler ve oyunculara talimatlar- büyük harflerle yazılır. *Dick Van Dyke Show* için Carl Reiner' in yazdığı ve Emmy ödülünü kazanan "Ben Nereden Geldim ?" oyununun senaryosundan alınan bir sahne, belirtilen formata örnek oluşturur. Bu senaryo, şov için çekim bölümlerini de içeren dokuz sahneye bölünmüştür. Senaryodaki her bir sahneyi içeren sayfalara ek olarak başlık sayfasına tespit edici harfler eklenmiştir (A,B,C gibi). Bu sahnelerin herbiri, İÇERİ (iç mekanı belirtmek için) ibaresi, mekanların listesi ile GÜNDÜZ veya GECE olduğunu belirten tariflerle başlar. Diğer detaylar da oyun devam ettikçe eklenir.

İÇERİ . OTURMA ODASI - GECE
ROB GAZETE OKUYOR, LAURA DİKİŞ DİKİYOR. RİTCH
YERDE BİR FOTOĞRAF ALBÜMÜNE BAKIYOR. BİR SÜ-
RE SESSİZ DURUR

RİTCH

Baba ?

ROB

(DALGIN DALGIN) Evet, Ritch ?

RİTCH

Ben nereden geldim ?

ROB

GAZETeyİ BIRAKIR

Ha, ne dedin Ritch ?

RİTCH

Dedim ki, ben nereden geldim?

ROB

Oh, ben de senin öyle dediğini düşünmüştüm..... Um, tatlım, Ritch'in ne sorduğunu duydun mu?

LAURA

Duydum, Sevgilim.

RİTCH

Nerden, baba?

ROB

Şeyy ... Bu biraz karışık bir şey, oğlum ... Şu anda sana bunu anlatacak vaktimiz var mı bilemiyorum.

RİTCH

Ne zaman vaktiniz olur?

ROB

Şey, bilmiyorum.... Sevgilim, ne zaman vaktimiz olur?

LAURA

(SAATİNE BAKAR) Şey, sanırım şimdi vaktiniz var. Ritch yatmak için yarım saat daha bekleyebilir.

ROB

Oh, uykun olmadığına emin misin, oğlum?

RİTCH

Hayır, nerden geldiğimi duymak istiyorum.

ROB

Um, evet... şimdi şöyle... um... öncelikle... uh... sen nerden geldiğini düşünüyorsun?

RİTCH

Freddie Helper' in geldiği yerden.... New Jersey.

ROB

Hayır, sen New York' tan geldin. Hatırlamıyor musun?

RİTCH

Unuttum ... fakat çamaşırhane kamyonunu hatırlıyorum.

LAURA

Çamaşırhane kamyonu mu! Çamaşırhane kamyonunu sen nerden biliyorsun?

RİTCH

Babam söyledi.

ROB

Şey, hoşuna gitmedi mi? Dört yaşındayken bunu ona söylemem gerekmişti ... Hatırlayacağını düşünmedim.

RİTCH

Hatırlıyorum, baba. Beni çamaşırcı amcanın getirdiğini söylemiş-tin.

LAURA

Hayatın gerçekleri hakkında modern babaların çocuklarına söyledikleri bu mu?

ROB

(GÜLÜMSER) Sen sanırım hikayeyi biraz karıştırdın, oğlum

RİTCH

(ROB'un YANINA DİZ ÇÖKER) Bana her şeyi anlat, Baba. Ça-

maşırcı kamyonu hakkında.

ROB

Şey, çamaşırcı kamyonu bu hikayeye sen doğduğun gün girdi.

RITCH

Yeah, duymak istediğim hikaye işte bu... doğduğum gün ile ilgili.

ROB

Şey, o gün çok heyecanlı bir yirmi dört saat geçirdik

RITCH

Sen de orada mıydın, Anne?

LAURA

(GÜLER) Evet, ben de oradaydım, Ritch.

RITCH

Güzel.

ROB

O gece, annen ve ben senin gece yarısı doğabileceğini düşünerek yatmaya gittik. Annen ve ben ikimiz de yatakta uzanmış, okurken senin ne zaman doğacağını merak ediyorduk.

GEÇMİŞE DÖNÜŞ İÇİN YAĞ ÇÖZÜLMESİ :

RADYO SENARYO FORMATI

Bir radyo senaryosu yazarken amaç, tüm unsurların ve bunlar arasındaki ilişkilerin hemen açıklığa kavuşturulmasını sağlamak olmalıdır. Radyo oyunlarında provaya ayrılan süre nispeten daha kısadır ve yönetmenin rol dağıtmaya ve tüm ekibin esrarengiz ve orijinal hiyeroglifleri çözmek için vakti yoktur. Senaryoda mikrofona konuşulacak ve konuşulmayacak yazılar arasında kesin bir ayırım olmalıdır. Bu, birkaç şekilde yapılabilir:

1) Konuşulacak olan tüm yazılar, alışılmış küçük harf - büyük harf şeklinde yazılır. Konuşulmayacak tüm yazılar ise, hep büyük harfle yazılır; bu, karakter isimlerini, satırları okumak için verilen talimatları, diğer tanım ve tarifleri ve müzik ile ses efektlerini de içerir. 2) Bir satırda o satırla ilgili olmayan bir şey varsa, o parantez içine alınır. Bu, satırı okuma talimatını, müzik ve ses efekti ibarelerini de içerir. 3) Müzik ve ses efekti tanımlarının altı çizilir ve bunlar diyalog veya anlatımın başladığı satırın yanındaki boşluğa yazılır. 4) Müzik tanımlarını ses efektlerinden ayırmak için, müzik tanımları parantez içine alınır.

Radyo senaryolarının yazımında oyuncunun tek ara verilme suretiyle üst üste yığılmış satırları yanlış okuma ihtimalini ortadan kaldırmak için, çift ara vermek gerekir. Provayı kolaylaştırmak için satırları numaralama veya işaretleme gibi bir sistem kullanılırsa, yönetmen de senaryoda dikkat edilecek bir hususu zaman kaybetmeden gösterebilir.

Milton Geiger'in "Doc İçin Bir Spesiyal" oyununun son sahnesi, bu formatın bir örneğini oluşturur. Bu sahneden önceki sahnede, aşktan dolayı hüsrana uğrayan genç bir adam, zehir almak için Doc'un eczanesine gelir. Doc da ona zehrin her şeyi sona erdiremeyebileceğini ve sadece midelerini yakmak suretiyle hayatının geri kalanını ılık süt ve tereyağlı tost yiyerek geçirmek zorunda kalabileceğini belirterek, genç adamı kasabanın lokantasına gidip birlikte bir şeyler yemeye ikna eder ve ona bir hamburger ısmarlar.

- 101 HANK : (YAVAŞ YAVAŞ SESLER DUYULUR) İşte ızgara soğanlı hamburgerleriniz !
- 102 SES : TABAKLAR BANKONUN ÜZERİNE ÇARPI-
LIR
- 103 HANK : Ve Doc için bir spesiyal! Hav, hav, hav.
- 104 SES : TABAKLARIN KAYMASI ... HANK GÜLER-
KEN YAVAŞCA SES KESİLİR
- 105 HARSHAW : (TUHAF BİR MELANKOLİKLİKLE, YA
VAŞCA) Doc için bir spesiyal. Hiç bitmeyen günler . Doc
için bir spesiyal.
- 106 ALLEN : (YÜZÜNDE BELİREN BİR HAYRET VE ANLA
YIŞLA)
Doc - için - bir - spesiyal ! Sen! Ilık süt ... ve tereyağlı tost.
Ilık süt...
- 107 HARSHAW : (AYNI ÜZGÜN SESLE) Gördün mü ? Şimdi
anlıyor musun ?
- 108 ALLEN : (ŞAŞKIN) Aa... Anlıyorum! Ömür boyunca ılık
süt ... ve tereyağlı tost.
- 109 HARSHAW : Ve Lapa. Lapa'yı unutma.
- 110 ALLEN : (HEYECANLA) Be ... Ben... sandviç' i istediğimi
sa... sanmıyorum. Ben gidiyorum, Doc. Gitmem lazım. Ku-
sura bakma ... Doc...
- 111 HARSHAW : Evet, evlat. Git. Ona git... Julie 'ye ... Sana
ihtiyacı var ve seni en az, senin onu istediğin kadar istiyor.
Gerekliyse onu bekle. O da seni bekler. Ama şimdi git.
- 112 ALLEN : Gidiyorum, inan bana! Yolum uzun. Görüşürüz.
- 113 HARSHAW : (TATLI BİR SESLE) İyi geceler.
- 114 ALLEN : (TEREDDÜTLÜ) Sağol. Ve... şey için üzgü
nüm... Çok üzgünüm.
- 115 HARSHAW : Tasalanma evlat. İyi geceler.
- 116 ALLEN : (SESLER AZALARA) İyi geceler ve teşekkür
ler.
- 117 HARSHAW : (ARKASINDAN ÇAĞIRARAK) Ona sevgile
rimi ilet.
- 118 SES : (MİKROFON DIŞI) KAPI SERTÇE VURULUR
- 119 HARSHAW : (İÇ ÇEKEREK) Çılgın gençlik. Çok şanslı
mış ki bana geldi. İnşallah reçeteyi doğru söyledim (KENDİ

- KENDİNE GÜLER) Hey, HANK !
121 HANK : (MİKROFON DIŞI) Geliyorum, Reis!
122 HARSHAW : (BAĞIRARAK) Hank! Midemiz biraz yiyecek görsün. Bir inç kalınlığında bir biftek, yanına mantar ve patates istiyorum. Ve bir galon sert kahve. Tanrı Aşkına, şu iğrenç görünümlü şeyleri de önümden alır mısın !
122 (MÜZİK : PERDE)

Burada anlatılan formatlara ek olarak, radyo ve televizyon reklamları, dizileri ve belgesel programlar için de senaryo yazımına yönelik özel düzenlemeler vardır.