

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

RADYO-TELEVİZYON

ÇEKİM SONRASI ÇALIŞMALAR
213GİM146

Ankara, 2011

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- **PARA İLE SATILMAZ.**

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. KURGU ÖNCESİ ÇALIŞMALAR	3
1.1. Seslendirme Aşaması	3
1.2. Müzik ve Efekt Seçimi ile Hazırlanması	5
1.2.1. Program Müziği Türleri	6
1.2.2. Program Müziğinin Önemi ve İşlevi	7
1.3. Grafik ve Animasyon Desteği	8
1.4. Program Jeneriği	8
UYGULAMA FAALİYETİ	12
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	13
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	14
2. KURGU AŞAMASI	14
2.1. İhtiyaca Uygun Kurgu Seti ve Yönteminin Belirlenmesi	14
2.1.1. A/B Roll Set	15
2.1.2. Post Prodüksiyon	16
2.1.3. Bilgisayar Tabanlı Montaj Seti	17
2.2. Kurgu Öncesi Ön İzleme Yapılması	18
2.3. Görsel İşitsel Malzemenin Aktarılması	19
2.4. Kurgunun Yapılması	21
2.4.1. Çekimlerin (Planların) Süreleri	22
2.4.2. Kurgu İşlemi Sırasında Dikkat Edilmesi Gereken Bazı Hususlar	22
2.5. Kurgunun Uygun Ortama Aktarılması ve Yayın Bandı Hazırlanması	23
UYGULAMA FAALİYETİ	25
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	26
MODÜL DEĞERLENDİRME	27
CEVAP ANAHTARLARI	28
KAYNAKÇA	29

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM146
ALAN	Radio Televizyon
DAL/MESLEK	Radio Televizyon Programcılığı
MODÜLÜN ADI	Çekim Sonrası Çalışmalar
MODÜLÜN TANIMI	Banttan yayınlanan programların çekim sonrası çalışmalarının yürütülmesiyle ilgili temel bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/16
ÖN KOŞUL	Stüdyo Programlarının Hazırlığı, Drama ve Belgesel Programların Hazırlığı, Önyapım Çalışmaları 1-2 ile Program Çekim Aşaması modüllerini almış olmak.
YETERLİK	Banttan yayınlanan programların çekim sonrası çalışmalarını yürütmek.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Gerekli ortam ile donanımlar sağlandığında dış çekimler ve stüdyo çekimi sonrasında gerekli malzemeyi toplayabilecek ve TV yayıncılığı standartlarına uygun program kurgusu aşamasını gerçekleştirebileceksiniz. Amaçlar 1. Seslendirme, müzik, efekt, grafik ve program jeneriği hazırlanması işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz. 2. Görsel ve işitsel malzemelerin kurguda birleştirilmesi ve uygun ortama kaydedilmesi aşamasını gerçekleştirebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Tam donanımlı atölye ortamı Donanım: Video kurgu bilgisayarı, VTR cihazları, görüntü aktarıcılar, monitörler, kameralar, ses ve görüntü aktarım kabloları, dijital kurgu programları, mikrofonlar, DVD, VCD, projeksiyon cihazı, çeşitli formatta kaset türleri vb
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Televizyon program yapımı süreci, bu modülde göreceğiniz konularla tamamlanmış oluyor. Bu modülde, kullanacağımız müziklerin seçilmesi, programımız için yazılmış olan metnin seslendirilmesi, jenerik, varsa grafik ve efektlerin hazırlanması ve en sonunda tüm bunların elimizdeki görüntülerle birleştirilerek kurgulanması çalışmalarını gerçekleştireceğiz. Bu süreç, buraya kadar yapılmış olan hataların yayına yansımadan giderilmesi, eksikliklerin çeşitli kurgu hileleriyle gizlenmesi için son fırsattır. İyi değerlendirmek ve başarılı işler çıkarmak için neredeyse iğneyle kuyu kazmak gerekecektir.

Bugüne kadar bu ders kapsamında işlediğimiz konulardan hatırlayacağınız gibi bir programın yapım sürecini fikir aşamasından başlatmış ve çekim aşamasını da gerçekleştirerek büyük bir bölümünü tamamlamıştık. Artık mutfağa girme zamanı gelmiştir. Elimizdeki malzemelerle lezzetli bir yemek pişirmek ve bunu en estetik bir biçimde sunmak, bu aşamadan sonra büyük oranda yönetmen ve kurgu operatörünün estetik görüşüne, teknik bilgisine ve mesleki duyarlılığına kalmıştır.

Sizler de burada öğreneceğiniz bilgilerin üzerine yeni bilgiler ekleyerek ve estetik görüşünüzü zenginleştirerek başarılı yayınlar gerçekleştirebileceksiniz.



Program, kurgu odasında yayın bandı hâline getirilir

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Seslendirme, müzik, efekt, grafik ve program jeneriği hazırlanması işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Çeşitli türlerdeki programları izleyerek, kullanılan sesin niteliğinin program türüne uygun olup olmadığını tartışınız.
- Programlarda kullanılan müzik, efekt ve grafiklerin programa katkısını tartışınız.
- Çeşitli program jeneriklerini kaydedip inceleyerek, özelliklerini (müzik, süre, vb.) ve kullanılan görüntüleri analiz ediniz.

Elde ettiğiniz bilgileri, sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. KURGU ÖNCESİ ÇALIŞMALAR

1.1. Seslendirme Aşaması

Televizyon yapımlarında yönetmen elindeki görsel malzemeyi en iyi şekilde planlayıp kurgulayarak izleyiciye konuyu, daha doğrusu mesajını anlatmaya çalışır. Yayınlanacak görsel malzemenin çekimi ve izlemesi sırasında yönetmen bazı bölümler için konuyu destekleyici metne gereksinim duyabilir. Metin desteği, ya görsel malzemenin bir bölümünün açıklanması ve farklı açılardan desteklenmesi için yapılır ya da programın tümü görüntüler üzerine yazılan bir metnin seslendirilmesiyle oluşturulur.

“Candan Erçetin, Beraber ve Solo Şarkılar’da bu hafta Türk Halk müziği’nin en büyük ozanlarından Arif Sağ ve yine Türk halk müziği’nin en iyi yorumcularından Belkıs Akkale’yi ağırlıyor.

Konser tadında capcanlı bir programın tadına varmak, sohbetin ve müziğin zevkini yaşamak, 5 + 1 Şans Topu çekilişinin heyecanına katılmak istiyorsanız, Candan Erçetin’le Beraber ve Solo Şarkılar’ı kaçırmayın...”

Örnek fragman (program tanıtım) metni

Yönetmen program metnini bir metin yazarına yazdırabileceği gibi, yazarlık yeteneği varsa ve Türkçeye hâkimse kendisi de yazabilir. Yukarıdaki örnekte olduğu gibi fragman metinleri yönetmen ya da yapım-yönetim yardımcısı tarafından da yazılabilecek basit metinlerdir.

Yazılacak olan metnin konuya uygun, açıklayıcı ve en önemlisi programın formatını destekleyen bir içerikte olması gerekmektedir. Daha önceki konularımızda da belirtildiği gibi televizyon metinleri kısa cümlelerden oluşmalıdır, çünkü uzun cümleler ekran başındaki izleyicinin konuyu takip etmesini zorlaştırmaktadır.

Daha sonra, hazırlanmış metin uygun punto büyüklüğü ile şekillendirilir. Burada uygun punto büyüklüğünden kasıt, seslendirme sanatçısının okurken zorluk çekmeden okuyabileceği bir büyüklüktür. Metin yazıldıktan sonra yönetmen seslendirme sanatçılarının kim ya da kimler olacağına karar verir. Seslendirme metinlerinde genellikle tiyatro sanatçıları veya o kurumda bulunan spikerlerden yararlanılır. Seslendirilecek metin hangi görüntünün üzerine dönecekse, seslendirme yapacak kişiye o görüntüyü önceden izlettirmekte fayda vardır. Çünkü görüntüler, sesin nasıl olması gerektiği konusunda bir bilgi verir, anlatılmak istenen duyguyu seslendirme sanatçısının hissetmesini sağlar. Metin tempolu, ağır, metalik, dinamik, şiirsel, didaktik vb. biçimlerde seslendirilebilir. Seslendirme öncesinde buna karar verilmesi gereklidir. Burada, seslendirme sanatçısını yönlendirmek veya tamamen ne istediğini belirtmek yönetmenin görevidir.



Resim 1.1: Seslendirme sanatçısı bir kayıt stüdyosunda

Vurgu ve tonlamalara dikkat etmek çok önem taşır. Metni seslendiren kişinin metni önceden okuması ve nerelerde, hangi vurguyu yapacağını belirlemesi, metin üzerinde çeşitli işaretlemeler yaparak (altını çizerek, yabancı sözcüklerin okunuşunu yazarak vb.) seslendirme kaydına girmesi gerekir. Seslendirme sanatçıları organize edildikten sonra uygun gün ve saat için seslendirme stüdyosu ayarlanır. Seslendirme stüdyosunda, stüdyonun düzenlenmesi ve uygun mikrofonun seçilip yerleştirilmesi için, sadece seslendirme teknisyenine ihtiyaç vardır. Seslendirme sanatçısı stüdyoya girer ve seslendirme teknisyeni uygun mikrofonu amaca uygun bir konumda yerleştirerek, ses masasının başında kayıt öncesi ses provalarını yapar. Daha sonra kayda girilir ve yönetmenin uyarıları doğrultusunda gerekirse zaman zaman durdurularak kayıt gerçekleştirilir.

Seslendirme metninin hem sanatçıda, hem yönetmende, hem de ses teknisyeninde olması ve üçünün de metni takip etmesi önemlidir. Bazı metinlerde ses teknisyeninin belirli ayarlamalar yapmasını gerektiren notlar olabilir. Örneğin, metnin bazı bölümlerinde telefon sesi efekti verilmesi istenebilir. Bunu ses masasında ses kaydı sırasında yapmak gerekeceği için, teknisyen de metni takip etmelidir.



Resim 1.2: Yönetmen ve ses kayıt teknisyeni

Bu arada kayıt sırasında yönetmenin hatalı vurgulamalar, tonlamalar, yanlış okumalar karşısında seslendirme yapan kişiyi düzeltmesi için stüdyo ile reji arasında bir haberleşme sistemi mevcuttur. Yönetmen sesi dinleyerek anında seslendirme yapan kişiden hatalı bölümlerin yeniden seslendirilmesini ister. Bu tekrarlar veya nerelerde hatalar yapıldığını yönetmenin metin üzerinde işaretlemesi, kurgu sırasında seslendirme metninin hangisinin kullanılacağını bilmesi açısından kolaylık sağlar.

Metin uygun bant ortamına aktarılır. Bazı ağ sistemlerinde yapılan ses kayıtları sunucu bilgisayarda (*server*) saklanır ve paylaşımına açılır. Montaj sisteminde bu ortak dosyalara ulaşılarak ses kaydı herhangi bir bant ortamına kaydedilmeden kullanılabilir.

1.2. Müzik ve Efekt Seçimi ile Hazırlanması

Yönetmen görsel malzemenin montajı ve metin kullanımı haricinde programının gerekli etkiyi oluşturması için genellikle müzik ve efektlere de ihtiyaç duymaktadır. Görsel malzemeyi en güzel şekilde sunmak, bazı bölümleri vurgulamak, bölümleri birbirinden ayırmak ve anlatımı kuvvetlendirmek için müzik ve efektler kullanılabilir.

Daha önceden yapılmış olan, yani hazır müzik ve efektler tercih edilebileceği gibi, bir müzisyen tarafından özel olarak hazırlanacak müzikler de yaptırılabilir. Burada program bütçesinin imkânları önem taşır. Bütçede müzik besteletmek için bir kalem ayrılmışsa yönetmen tabii ki bu yolu tercih edecektir. Genellikle program jenerik müzikleri, önemli belgeseller, dramalar için yeni bir müzik besteletmek daha doğru bir yaklaşımdır. Ancak günümüzde bir çok yerli ve yabancı popüler şarkı, jenerik müziği ve dolgu müziği olarak kullanılmaktadır. Efektler de genellikle hazır efektlerden seçilmekte, teknolojik imkânların elverdiği ölçüde dijital efektler çok fazla tercih edilmektedir.

Seçilen veya özel olarak yapılan müzik ve efektler montaj setinde kullanılacak formatta, uygun bir materyale (DVD, CD, DAT...vb.) aktarılarak kurguya girilir.

Müzik kullanımında önemli konulardan biri telif sorunudur. Hazır olan bir eserin kullanımından dolayı (eğer eser anonim bir eser değilse) telif ödemek gerekebilir. Bütçede, telifle ilgili bir kalem bulundurulması unutulmamalıdır.

1.2.1. Program Müziği Türleri

Pek çok sinema filmi ve televizyon programı, o yapımın konusuyla doğrudan bağlantılı veya fon olarak kullanılan ya da özel olarak o yapım için hazırlanmış müzikle hatırlanır. Örneğin Love Story, Top Gun, Görevimiz Tehlike, Süper Baba, 32. Gün vb.

Müzik, televizyon programlarındaki anlatım yollarından ve unsurlarından biridir. Üzerine yüklenen anlamın biçimine ve yoğunluğuna göre, anlatımın tamamını da üstlenebilir. Örneğin günümüzde dizi filmlerin müziği, o diziyile ilgili en çok öne çıkan unsurlardan biri hâline gelmiştir. Birçok dizi, müziğiyle ilgi toplar olmuştur. Bunun dışında sadece müzikal unsurlardan oluşan filmler ya da programlar da vardır.

Film ya da program için bestelenen ve kullanılan müzik türleri iki grupta sınıflandırılabilir:

1-Gerçek müzik: Opera, müzikal ya da dans filmleri gibi içeriğini müzikal temaların oluşturduğu programların genel atmosferini müzik denetler. Örneğin oyuncu görüntüde şarkı söylüyordur, fakat ona görüntüde olmayan bir orkestra eşlik etmektedir. Konu doğrudan doğruya müzikle bağlantılıdır. Gerçek müzik, programdaki hareketleri de denetleyen bir unsur olduğundan, program çekim aşamasına gelmeden önce belirlenir.

2-İşlevsel müzik: Görüntü öğelerinin ve diyalogların yanında, onları tamamlayıcı bir unsur olarak yer alan müziktir. İşlevsel müzik, yedi ana başlık altında ele alınır ve kullanılır:

- **Hareket müziği:** Yolda yürüyen bir kişinin, polisten kaçan bir hırsızın, savaş sahnelerinin, yaşlı bir kadının bir nesneye uzanışının temposunu vurgulamak için kullanılabilir.
- **Mekân müziği:** Tarihi bir dekor, tapınak, gazino, doğa gibi mekânları çağrıştıracak, o mekânın atmosferine uygun müziktir. Örneğin kilise, cami gibi unsurların kullanıldığı bir belgeselde, bu mekânları çağrıştıran müzikler kullanmak etkiyi artırır.
- **Dönem müziği:** Değişik tarihler, günün farklı saatleri, savaş yılları, ülkelerin kalkınma dönemleri gibi özel dönemler için kullanılan müziktir. Tarihi belgeselerde özellikle önem taşır. Örneğin cumhuriyet dönemiyle ilgili bir belgeselde o dönemin müziğini simgeleyen müzikler kullanılmalı veya yeni müzik yapılacaksa o döneme ait unsurlar kullanılmalıdır.

- **Dramatik gerilim yaratan müzik:** Alfred Hitchcock filmlerinde ya da bazı reality şovlarda olduğu gibi, izleyende gerilime neden olabilecek, keskin ve sert motiflerden oluşan müziktir. Dizilerin gerilim sahnelerinin vurgulanmasında gerilim müziği yapılır.
- **Komedi müziği:** Komik sahnelerin vurgulanmasına yardımcı olan, ani ses değişiklikleri içeren müziktir. Özellikle çocuk programlarında, animasyonlarda, komedi dizilerinde kullanılır.
- **Duygusal müzik:** Dizi ve sinema filmlerinde sahnenin dramatik unsurunu ön plana çıkaran duygusal müziklerdir. Öte yandan çeşitli televizyon programlarında, duygusal içerikli haber programlarında, bir kişinin ölümünün ardından yapılan programlarda kullanılır.
- **Çizgi film müziği:** Daha çok basit öğelerden ya da çocukça yaklaşımlardan oluşan, filmin içeriğindeki konuyu vurgulayabilen müziktir.

İşlevsel müzik eğer bestelenecekse, dramatik dürtüyü oluşturmak amacıyla programın çekiminden sonra, hatta kaba kurgunun yapımından sonra bestelenir.

1.2.2. Program Müziğinin Önemi ve İşlevi

Programlarda duygusal ortamın oluşturulmasında diyaloglar kadar müzikten de önemli ölçüde yararlanır. Müziğin program içindeki önemini şöyle sıralayabiliriz:

- Diyaloglar, bilinen alışlagelmiş sözcüklerden oluşabilir. Programda yer alan ve sözlere eşlik eden müzik, bu sözcüklerle oluşabilecek yetersizliği önleyecek, tekdüzeliği de dağıtacaktır.
- Daha etkileyici zaman ve mekân atmosferi oluşmasını sağlayacaktır.
- Psikolojik olarak olayları incelikleriyle belirtecek, vurgulayacaktır.
- Programın zeminini, objektif olarak dolduracaktır.
- Süreklilik duygusu uyandıracaktır.

Program müziği bir programın içinde gördüğü işleve göre de şöyle sınıflandırılır:

- **Jenerik müziği:** Programın bütünüyle arasında mutlaka bir beraberlik olan jenerik müziği, programın başlangıcında ya da sonunda tanıtma yazıları verilirken kullanılır. Programın türü ve içeriği hakkında izleyiciye bir bilgi verir.
- **Geçiş müzikleri:** Sahneler, sekanslar arası geçişlerde yardımcı olan müziklerdir.
- **Dolgu müziği:** Çekimlerdeki konuşma boşluklarının arasını doldurmak için kullanılır.
- **Ses efekti olarak müzik:** Kayma, düşme, çarpma vb. gibi sahnelerde kullanılması gereken efektin müzikle gerçekleştirilmesidir.

- **Ritm müziği:** Programın ritmini yansıtan müziktir. Komedi türlerinde genellikle hızlı, psikolojik türlerde ağır, şiddet içerikli programlarda sert müzikler kullanılmaktadır.

1.3. Grafik ve Animasyon Desteği

Grafik-animasyon görsel malzemeyi zenginleştirici ve destekleyici olarak kullanılmaktadır. Montaj setlerinin büyük çoğunluğunun artık bilgisayar tabanlı olması grafik-animasyon malzemenin daha kolay kullanımına imkân sağlamaktadır. Grafik-animasyon program içinde küçük bölümlerde kullanılacağı gibi programın tamamında da kullanılabilir.

Örnek olarak, sanal stüdyo tekniği ile üç boyutlu grafik-anime bir karakter bir programın tamamında sunucu olarak kullanılabilir.

Eğer yönetmen programı için grafik-animasyon ihtiyacı duyarsa önce bir grafik-animasyon uzmanı ile irtibata geçmelidir. Görüşme sırasında program içeriği, görüntü malzemesinin konusu ve ihtiyaçlar üzerinde konuşulur. Eğer yönetmenin elinde görsel malzeme varsa grafik ve animasyon hazırlayacak görevliye seyrettirilir. Animasyonun 2D veya 3D mi olacağı, hangi programda kullanılacağı, animasyon süreleri, grafik-animasyon tarzı ve renk anlayışı gibi konularda uzlaşma sağlanır.

Program için kullanılacak grafik-anime malzeme tamamlandıktan sonra, montaj setine uygun formatta bir materyale aktararak yönetmene teslim edilir. Yönetmen kurgu setinde bu malzemeleri görsel malzemeye en uygun şekilde kullanır.

Grafik ve animasyon görüntüleri zahmetli ve pahalı olmasına rağmen çok sık kullanılan bir unsur olmaya başlamıştır. Hemen hemen her programda animasyon olmasa da grafik unsuruna rastlamak mümkündür. Özellikle yarışma, ekonomi, haber programlarında çok sık tercih edilmektedir.

Grafikler ve animasyonları televizyon kanalının kendi bünyesinde veya bir prodüksiyon firmasına sipariş vererek hazırlatmak mümkündür.

1.4. Program Jeneriği

Jenerik, programı tanıtan, programın kimliği hakkında fikir veren bir bölümdür. İzleyicinin programla ilgili bir imaja sahip olmasını, programın en başında jenerik oluşturur diyebiliriz. Etkileyici başlangıç programın izlenebilirliğini artırır.

Yönetmen jenerikte hangi tür görsel malzemeleri kullanacağına öncelikle karar vermek durumundadır. Grafik animasyon mu, gerçek görüntüler mi veya her ikisi birden mi kullanılacaktır, bunlara karar verilir. Jenerik görüntüleri reel görüntülerden oluşuyorsa ya yeni çekimler yapılır ya da arşivden yararlanılır.

Kültür programıysa arşivden tiyatro, konser resim sergileri görüntüleri seçilir. Hayata dair bir programsa şehir görüntüleri, insan görüntüleri çekilir veya arşivde yer alan görüntüler kullanılır. Müzik programıysa sanatçıların görüntüleri, kliplerin görüntülerinden yararlanılır. Sunucuların jeneriklerde kullanılması çok sık tercih edilen bir yöntemdir.

Bazı jeneriklerde program çekimlerinden, yani yayınlanmış görüntülerden yararlanılmaktadır. Burada doğal olarak ilk program jeneriğinde program görüntüleri elde olmayacağı için, sunucunun başka programlardaki görüntüleri veya yeni çekilmiş görüntüleri tercih edilir. Eğer sanatçıların katılacağı bir programsa sanatçıların arşiv görüntüleri kullanılabilir. Daha sonraki jeneriklerde program çekimlerinden görüntüler de eklenerek değişiklikler yapmak mümkündür.

Bazen de jenerikler, kamera arkası görüntülerinden yararlanılarak hazırlanır. Bu kamera arkası görüntüleri çekim hataları, kamera arkasında yaşanan ilginç görüntüler vs. görüntülerden oluşabilir. Örneğin “Avrupa Yakası” dizisinin bitiş jeneriğinde bu yöntem kullanılmıştır.

Tüm bu görüntüler çeşitli grafik ve dijital efektler de kullanılarak jenerik formatına uygun hâle getirilecektir.

Yönetmen görüntü malzemelerini, jeneriğin ritmini ve anlatım dilini kafasında oluşturduktan sonra bu fikirlerini kurgu elemanı ile paylaşır. Kurgu elemanı da kendi görüşlerini anlattıktan sonra ortak bir montaj planı yapılır. Yönetmen ve kurgu elemanı jenerik için gerekli ön hazırlığı yaparlar.

Jenerik etkin bir kurgu tekniği ile 20-30 sn. süreli olmalıdır. Bu nedenle jenerikte kullanılacak görüntü malzemesinin özenle seçilmesi gerekmektedir.

Ayrıca jenerik genelde bir müzik veya efekt - müzik eşliğinde verilir. Bu nedenle jenerik için program kimliğine ve kurgu ritmine uygun bir müzik bulunmalı veya yaptırılmalıdır. Müzik seçimi görüntülerin kurgusunu ve temposunu etkiler.

Grafik-animasyon desteği gerekiyorsa gerekli grafik materyallerin de hazırlığı yapılmalıdır. Bazı jenerikler sadece animasyon görüntüler kullanılarak oluşturulmaktadır.

İşte bütün bir materyaller kurgu setinin imkânları, yönetmen ve montajcının yaratıcı düşünceleriyle bütünleştirilerek jenerik hâline getirilir. Jeneriğin üzerine programın adı da eklenerek kurgusu tamamlanır.

Dramalardaki jeneriklerde sanatçıların isimleri (roll caption) genelde başrol sırasına göre programın başlangıç jeneriğinde verilir. Eğer ikinci derece rolde veya konuk sanatçı olarak katılan ünlü bir oyuncu varsa, (örneğin Yıldız Kenter konuk oyuncu ise)

ve

Yıldız Kenter

şeklinde verilmektedir. İki kişiyse her ikisinde “ve” den sonra isim yazılmalıdır. Yapımcı ve yönetmenin isimleri başlangıç jeneriğindeki roll caption’da belirtilir, diğer yapım ekibi ve teknik ekibin isimleri son jenerikte verilir.

Son jenerikteki roll caption’da teknik ekipte yer alan görevlilerin hangi sırayla yazılacağı her televizyon kanalında değişiklik gösterebilir. Bunun için standart bir sıralama yoktur. Jenerikte teknik ekibin başı olan teknik yönetmenle başlamak, sonunda da yapım ekibinin başı olan yönetmenle bitirmek en çok kullanılan sıralamadır.

Program çalışanlarının isimleri yani rool caption listesi bazen programın son 1-2 dakikasında görüntüyü yarım ekrana düşürerek, aşağıdan yukarı doğru akıtılarak veya bu liste ekranın altında sağdan sola akıtılarak da verilebilir.

Özetlersek bitiş jenerikleri 4 şekilde kullanılabilir:

- 1- Program bittikten sonra siyah fon üzerinde tam ekran olarak,
- 2- Programın son karesi dondurulup ekranın sol veya sağ yarısına sabitlenip diğer yarıdan yazılar akıtılarak,
- 3- Yarı ekranda yapımın kamera, diğer yarı ekranda da roll caption kullanılarak,
- 4- Programın son 1-2 dakikasına gelindiğinde yazılar görüntünün üzerinden, yanından veya altından akıtılarak yapılır.

Örnek bir roll caption listesi:

TEKNİK YÖNETMEN
KAMERA KONTROL
RESİM KAYIT
IŞIK TASARIM
ÖLÇÜ BAKIM
ELEKTRO TEKNİK
ANA KUMANDA
DEKOR TASARIM
KOSTÜM
GRAFİK
ANİMASYON
SESLENDİREN
EFEKT
FOTOĞRAF
AKSESUAR

MAKYAJ
ALT YAZI
STÜDYO ŞEFİ
RESİM SEÇİCİ
SESÇİ
DUCTH OPERATÖRÜ
AKTÜEL KAMERA
JİMMY JİB
JENERİK MÜZİĞİ
KAMERAMAN
AVİD KURGU
JENERİK
DANIŞMAN
PRODÜKSİYON AMİRİ
KONUK KOORDİNATÖRÜ
YAPIM VE YÖNETMEN YARDIMCILARI
YAPIMCI
YÖNETMEN

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Metin seslendirmesi yapınız.➤ Müzik ve efekt seçiniz➤ Grafik ve animasyon desteği sağlayınız➤ Program jeneriği hazırlayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Televizyon programlarında kullanılan metinlerin nasıl seslendirildiğine (kimin seslendirdiği, ritmi, ses tonu vb.) dikkat ediniz. Kendi programınız için yazdığınız seslendirme metnini, programın bütünü, mesajını dikkate alarak ve diksiyon kurallarına dikkat ederek seslendiriniz.➤ Yapacağınız kurguda kullanmak üzere çeşitli müzikler seçiniz ve en uygununa karar veriniz.➤ Grafik ve animasyon hazırlamaya çalışınız ve uygun yerlerde kullanınız.➤ Öncelikle uygun bir müzik seçerek siz de bir program jeneriği hazırlayınız. Jeneriğin temposuna, süresine, geçişlerine dikkat ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri **doğru** ve **yanlış** olarak değerlendiriniz veya **boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz**.

- 1- () Seslendirme metninin hem sanatçıda, hem yönetimde, hem de ses teknisyeninde olması gereklidir.
- 2- () Roll caption programı tanıtan, programın kimliği hakkında fikir veren bir bölümdür.
- 3- Değişik tarihler, günün farklı saatleri, savaş yılları, ülkelerin kalkınma dönemleri gibi özel dönemler için kullanılan müziğe denir.
- 4- çekimlerdeki konuşma boşluklarının arasını doldurmak için kullanılır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Görsel ve işitsel malzemelerin kurguda birleştirilmesi ve uygun ortama kaydedilmesi aşamasını gerçekleştirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Televizyon programlarını izleyerek ham görüntülerin ve seslerin ne gibi aşamalardan sonra program hâline getirilmiş olduğunu madde madde sıralayınız.
- Bir prodüksiyon firması veya televizyon kanalının kurgu odasında yapılan bir program kurgusunu izleyiniz.

2. KURGU AŞAMASI

2.1. İhtiyaca Uygun Kurgu Seti ve Yönteminin Belirlenmesi

Kurgu setinin belirlenmesinde önemli olan unsurlar; kullanılan çekim tekniği, programın türü ve özellikleri, çıkış formatı ve muhtemel gösterim alanlarıdır.

Bunları sırayla ele alacak olursak, temel olarak üç çekim tekniğinden söz edebiliriz: rejili kayıt, çok kameralı kayıt, tek kameralı kayıt.

Rejili kayıtlar birden fazla kameraya ait görüntülerin, resim seçme masasından geçirilerek kayıt cihazına gönderilmesiyle gerçekleşir. Bu çekim tekniğinde yönetmen ve resim seçici program sürerken aynı anda resim seçerek kaydı gerçekleştirirler. Çok kameralı kayıtlarda ise kameralar birbirinden bağımsız olarak farklı kayıt cihazlarına kaydedilirler. Çoğu zaman bu tür kayıtlarda aynı zamanda resim masasından bir rejili çıkışı da alınır. Tek kameralı kayıt ise bilinen en yaygın ve basit çalışma şeklidir.

Doğrusal olmayan (nonlinear) kurgu sistemleri 90'lı yıllarda düşük görüntü kaliteleri yüzünden sadece ön kurgu (offline) amacıyla kullanılmakta ve alınan kurgu karar listesi (EDL) ile doğrusal kurgu (linear) sistemlerinde yüksek kalitede son kurgu (online) yapılmaktaydı. Çok kameralı kayıtların kurgusu doğrusal kurgu sistemlerinde çok daha hızlı yapılabiliyordu. Ancak zamanla doğrusal olmayan kurgu sistemleri görüntü kalitelerinin yükselmesi ve çok kamera kurgusuna imkân tanıyan multikamera özelliklerinin de eklenmesiyle artık doğrusal kurgu sistemleri neredeyse devre dışı kalmaya başlamıştır. Çok kameralı kayıtları kurgulayabilmek için seçilen kurgu sisteminin mutlaka çoklu kamera kurgusu özelliğinin olması gerekmektedir.

Program türlerinin en bilinenleri televizyon için salon komedileri (sitcom), müzik ve eğlence programları, sohbet programları, eğitim programları, haberler, belgeseller ve dramalardır. Hiç kuşkusuz haber kurgusu en basit biçimiyle uzun yıllardan beri bir okuyucu cihazdan bir kayıtçı cihaza görüntü ve sesin kopyalanması yoluyla yapılagelmiş en basit kurgu türüdür. Ancak bir çok program türü gösterişli yazı ve grafikler gerektirmekte ve bunlar için kurgu sisteminin sayısal efekt özellikleri, karakter üretici (*character generator*), farklı veri formatlarını desteklemesi gibi özellikleri önem kazanmaktadır. Belgesel ve dramalar söz konusu olduğunda ise yüksek çözünürlüklü çalışma yapılabilmesi, renk düzeltme (*color correction*) ve gelişmiş sayısal efekt (DVE) ve hatta boyama (*paintbox*) özelliklerine sahip olması istenebilir.

Çıkış almada en çok kullanılan formatlar halen dijital betacam ve analog betacam'dır. Bununla birlikte özellikle yerel kanallar giderek yaygınlaşan DV formatlarını kullanılmaktadır. Artık yayınların bilgisayar ortamından yapılmaya başlanması ile birlikte sıkıştırılmış sayısal veriler (data) olarak da çıkış almak mümkündür. Aynı zamanda artık format kapsamında gelişen yeni teknolojileri ve ekran oranlarını da göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Geleneksel 4/3 oranlı ekranların yerini giderek 16/9 oranlı ekranlar almakta ve BBC gibi kanallar her iki ortama da kolayca aktarılabilmesi için uzun süredir 14/9 ara oranında programlar üretmektedir.

Bir belgesel ya da dramanın yurtdışı satışı, festivallere katılımı, ya da uzun yıllar sonra yeniden gösterilmesi ihtimâli nedeniyle görüntü kalitesi, formatı ve çerçeve oranları gibi konular önem kazanmaktadır. Haber görüntüleri 1/15 gibi yüksek sıkıştırma oranlarıyla internet üzerinden aktarılabilirken, bir günlük program 1/3 sıkıştırma oranıyla kurgulanabilir. Ancak bir belgesel ya da program jeneriğinin 1/1 gibi sıkıştırmasız, yüksek kalitede kurgulanması uygun olacaktır.

Sonuç olarak kurgu sisteminin seçiminde; çalışma ve çıkış formatları, özel efekt imkânları, programda kullanılacak farklı veri formatlarını desteklemesi ve eğer varsa kullanılacak diğer sistemlerle ve yazılımlarla uyumluluğu öncelikle gözetilmelidir. Tabii bütün bunlara eğer dışarıdan bir hizmet alınacaksa bütçe etkeni de eklenmelidir.

Tüm bu bilgilerden sonra bir yönetmenin elindeki görsel ve işitsel malzemenin türü ve sayısına göre, ayrıca kurguda uygulayacağı montaj tekniğine göre tercih edebileceği kurgu seti türleri şunlardır:

2.1.1. A/B Roll Set

Bazı görsel malzemeler fazla görsel efekt, fazla sayıda görüntü ve ses kanalı gerektirmeden yapılabilir. Röportaj bölümleri, önceden hazırlanmış görüntü parçacıklarının birleştirilmesi ve bir bütün oluşturulması örnek olarak verilebilir.

A/B Roll setlerde 2 adet okuma cihazı, 1 adet kayıt cihazı ve sınırlı ses kanalı olan bir ses masası bulunur.



Resim 2.1: A/B Roll seti

Ayrıca CD, DAT okuyucu ve karakter jeneratörü gibi haricî birimlere bağlantı yapılabilir.

Bu setlerde bir görüntüden diğerine kesme (*cut*) haricinde zincirleme (*mix*), süpürme (*wipe*) gibi basit efektlerle de geçilebilir. Fakat zincirleme ve wipe kullanabilmek için kullacağımız görüntülerin farklı bantlarda olması gerekmektedir.

2.1.2. Post Prodüksiyon

Bu set A/B Roll setin daha gelişmiş versiyonudur. A/B Roll sete göre 1 veya 2 tane fazla bant okuyucu vardır. Dijital efekt cihazı adı verilen görüntü işleme birimi ile daha fazla efekt üretilebilir ve görüntü üzerinde oynama yapılabilir. Fakat bu görüntü işleme bilgisayar tabanlı sistemlere göre sınırlıdır. Daha fazla sayıda görüntü ve ses kanalı açılabilirdi için daha zengin görüntü malzemeleri yaratılabilir. Sisteme bağlı bir karakter jeneratörü vardır; fakat bu cihazın font çeşitliliği ve yazılara efekt ekleme imkânları bilgisayar tabanlı setlere göre kısıtlıdır.



Resim 2.2 ve 2.3: Post prodüksiyon ünitesi

2.1.3. Bilgisayar Tabanlı Montaj Seti

Birbirinden farklı yazılımları çalıştıracak donanımlarla desteklenmiş bilgisayar sistemleridir.

Sistem; monitör, okuma-kayıt cihazı, bilgisayar ve depolama biriminden oluşur. Bilgisayar içindeki yazılım montaj için her türlü malzemenin hazırlanmasına imkân sağlar. A/B Roll ve Post Production setlerde görüntü malzemesi bantlar üzerinde eş zamanlı okunup bir banda kayıt edilerek montajlanır ve malzeme montajlanarak adım adım bitirilir. Bu nedenle daha sonradan görüntü üzerine herhangi bir malzeme eklenemez. Bilgisayar tabanlı montaj setlerinde ise montaj öncesinde kullanacağımız görüntü malzemesi bilgisayarın depolama birimine aktarılır. Daha sonra bu görüntüler kullanım sırasına göre çağrılıp art arda sıralanır. Bu sistemlerde sınırsız sayıda görüntü ve ses kanalı açılabilir. Bu çok kanallı çalışma imkânı ile görüntü üzerinde her türlü değişiklik yapılabilir, yazılımın gelişmişliğine göre oldukça fazla sayıda görüntü efekti kullanılabilir. Görüntü üzerinde kare kare oynanabilir, her türlü yazı çeşitli fontlarda değişik efektler ile verilir. Oldukça zengin görüntü malzemeleri yaratılabilir. Sistem bilgisayar tabanlı olduğu için grafik-animasyon yapma ve ekleme imkânları oldukça gelişmiştir.



Resim 2.4 ve 2.5: Bilgisayar tabanlı kurgu ünitesi

Dezavantajları ise görüntülerin bilgisayara yüklenmesinin zaman alması, bazı sistemlerin görüntü efektleri için uzun render süreleri istemeleri ve bandın çıktısını almak için süreye ihtiyaç olmasıdır. Fakat sistemin kullanım rahatlığı ve zengin seçenekler sunması bu dezavantajları geri planda bırakmaktadır.

2.2. Kurgu Öncesi Ön İzleme Yapılması

Kurgu sistemlerinin yüksek fiyatlara kiralandığı dönemlerde maliyetleri düşürmek için hızlı çalışmak gerekmektedir. Bu yüzden iyi bir ön izleme ile zaman kodlarının (*timecode*) saptanarak en iyi tekrarların seçilmesi kurgu çalışmasını son derece hızlandırmaktaydı.

Zamana karşı yarışılan televizyon programcılığında bu, hâlâ geçerlidir. Daha çekim sırasında not edilen kayıt sonu zaman kodları asistanlar tarafından saklanır. Ön izleme yapılması en az montaj kadar önemlidir. Çünkü iyi bir kurgu planı yapılabilmesi sayesinde çekilen malzeme gerçek değerini bulur. Bu plan yapılmazsa çekilmiş çok uzun süreli görüntü malzemesinin içinden çıkılmaz ve montaj setinin kullanım saatleri içinde istenilen kurgu bitirilemez.

Öncelikle her çekim bandına çekim sırasında “001, 011” gibi ayrı bir numara vermek gereklidir. Çoklu kamera kullanımlarında ise “01A, 01C” şeklinde numaralandırılır. Bantların hem kutularına hem de yüzeylerine tarihle birlikte bu numaraları yazmak kutuların karışma riskini ortadan kaldırır. İster çekim sırasında ister sonradan yapılan izlemelerde zaman koduyla birlikte çekim ölçeği ve benzeri kısa notlar da düşülmesi, o zaman kodundaki görüntünün nasıl bir şey olduğunu hatırlatmak için önemlidir. Bu izleme sırasında kullanılmayacak görüntü malzemeleri de elenir ve özellikle bilgisayar tabanlı sistemde montaj yapılacaksa yükleme süresinde azalma sağlanmış olur.

Hangi bantta hangi görüntü malzemesinin olduğunu bilen yönetmen görüntülere hâkim olmanın rahatlığı ile montajı büyük ölçüde bitirmiş sayılır. İzleme sırasında aynı zamanda montajda kullanacağı kurgu tekniği, efektler ve müzik konusunda ihtiyaçlar netleştirilir ve bu ihtiyaçlar çerçevesinde montaj öncesi ön hazırlık yapılır.



Resim 2.6:Gerekli bilgiler bantların hem kutuları hem de yüzeylerindeki etiketlere yazılmalıdır.

Teknolojinin gelişimi ile sayısal kameralar üzerinde çekimlerin izlenme ve seçimi mümkün hâle gelmiştir. Bu sistem ilk kez Atina Olimpiyatları'nda geniş bir uygulama alanı buldu. Bu kamera aynı anda bir yüksek bir de düşük çözünürlüklü görüntü saklayabilme kapasitesine sahiptir. Böylece düşük çözünürlüklü görüntü hızla bilgisayar ağına aktarılıp yapımcının ve metin yazarının izlemesine sunulurken, yüksek çözünürlüklü çıktı ise o sırada 5 kat hızlı olarak kurgu sistemine aktarılmaktadır.

2.3. Görsel İşitsel Malzemenin Aktarılması

“A/B Roll” ve “Post Production” setlerde görüntüler bant okuma cihazında okunarak kullanılır. Geçişler zincirleme veya süpürme olacaksa kullanacağımız görüntü malzemelerinin farklı bantlarda olması gerekmektedir. Görüntü malzemelerimiz tek bantta ise zincirleme veya süpürme gibi geçişler yapabilmek için, bu bandın bir kopyasının alınması gerekecektir.



Resim 2.7 ve 2.8: Çekim bandı çeşitli geçiş efektleri yapabilmek için kopyalanır.

Bilgisayarda görüntü yakalama işine başlamadan önce bir proje adı verilerek çalışma formatı seçilir. Dosyalara isim verilir. Burada amaç kullanacağımız görüntülere çabuk ulaşmaktır. Çünkü bir malzemenin montajı için onlarca veya daha fazla sayıda görüntü malzemesi depolacaktır. Bu dosyalara sistematik bir isim verilmezse dosyalar içinde kaybolunabilir ve montaj süresi gereğinden fazla sürebilir. Yakaladığımız görüntülerin bilgisayarda hangi konuma depolandığını, yeterli boş alan olup olmadığını ve yakalama için uygun sıkıştırma oranının seçilmiş olduğunu kontrol etmek önem taşır. Zamanlamaya bağlı olarak bantların tümü ya da sadece seçilen kısımları aktarılır. Görüntü yakalama işlemi doğrudan yakalama ya da önce işaretleyerek (logging) ve sonra da toplu yakalama (batch capture) yöntemiyle yapılabilir. Yakalama işleminde her bandın numarasının girildiğinden, zaman kodlarının ve seçilen kanalların doğru bir şekilde aktarıldığından emin olunmalıdır

İthal (*import*) edilecek sayısal verilerin aktarılmasında ise mutlaka ithal ayarları (*import settings*) kontrol edilmeli, çok katmanlı photoshop ve benzeri dosyaların gerekli katman ve kanallarının doğru şekilde alınıp alınmadığına dikkat edilmelidir.

Bu sistemlerde görüntü haricinde ses-efekt ve grafik malzemeleri de bilgisayarın CD veya DVD okuyucularından depolama birimine kopyalanabilir.

2.4. Kurgunun Yapılması

Yönetmen kendine ayrılan gün ve saatte montaj setine gelerek hazırlığa başlar. Montaj öncesinde kurgu elemanı ile birlikte konuya uygun nasıl bir kurgu tekniği kullanılacağına karar verilir. Bu ön görüşme kurgu elemanının programa dâhil olup konuyu anlaması ve bu doğrultuda yaratıcılığını kullanabilmesi için çok önemlidir.

Yönetmen elindeki izleme notlarına bakıp istediği görüntünün time code'unu okuyarak sırasıyla görüntü malzemelerini kurgu elemanından ister. Bu görsel malzemelerin hangi süreyle, hangi geçiş efektiyle ve hangi görsel efekt ile zenginleştirileceğine yönetmen karar verir, ancak kurgu elemanının görüşü de çok önemlidir. Artık planlar birbirine bağlanarak yavaş yavaş bir bütün oluşturulmaya başlanmıştır. Kurgusu biten bölümler zaman zaman geriye dönülüp izlenerek montajın temposu, bütüne uygun olmayan parçacıklar olup olmadığı ve süresi kontrol edilir, daha sonra düzeltmeleri yapılır. Görseli biten malzeme için müzik ve efektler ile yazılar eklenerek işlem sonlandırılır.

Montajda amaç konu anlatımına en uygun görüntüleri seçip onları ses, müzik, efekt ve grafik ile destekleyerek izleyiciye en iyi şekilde sunmaktır. Bunun için iyi bir ön hazırlığın önemi hiç unutulmamalıdır.

Non-Linear kurguda kurgu süreci izleme ve materyalin sınıflandırılmasıyla başlar. Görüntü, grafik ve müzik dosyaları klasör ve sepetler (*bin*) aracılığı ile düzenlenir. İyi bir düzenleme, çalışma hızını ve verimini artırır. Eğer materyal çoksa mutlaka işaretlemeler yapılmalı ve notlar alınmalıdır.

Özellikle dramatik türlerde kaba kurguyla başlanmalı, doğru sıralama yakalandıktan sonra kırpma (*trim*) yöntemiyle ince kurguya geçilmelidir. Bu aşamada bindirmeler (*overlay*), katmalar (*insert*) yapılır ve ritmi ayarlanır. Efekt, grafik gibi çalışmalar ince kurgu bitince başlar. Ses çalışması ise ya ayrı bir birimde yapılır ya da çoğu televizyon yapımında olduğu gibi kurguda gerçekleştirilir. Eğer müziğe göre kurgu yapılmıyorsa müzik ve ses efektlerinin eklenmesi kurgunun son aşamasına bırakılır ve en son olarak da bu ses kanalları bileştirilir.

Stüdyo çekimleri genellikle bir rejili kaydı da içerdiği için oldukça hızlı kurgulanır. Yapılacak iş istenmeyen bölümlerin, tekrarların atılarak programın standart süresine inmektedir. Çekim sırasında tüm kayıtlardaki bantlara eş zamanlı zaman kodu (*timecode*) kayıt edilmiş olması eşlemeyi (senkronizasyon) kolaylaştırmaktadır.

Belgesellerin birçoğunda ise senaryo sadece ana hatları içerir, dolayısıyla kurgucunun çekimleri tanıması ve hikâyeyi iyi kavramış olması gerekir.

2.4.1. Çekimlerin (Planların) Süreleri

Yönetmenin görevi sadece neyi hangi sıralamayla göstereceğini saptamak değil, aynı zamanda her çekimin uzunluğunu ve bir çekimden diğerine hızlı ya da yavaş geçmesi konusundaki kararını da kapsar. Çekimlerin zamanlaması ya da ritmi, programın genel temposu için de geçerli bir unsurdur. Tempo bir programın izleyiciler tarafından algılanan hızıdır. Kuşkusuz kurgu, programın temposunun parçalarından sadece birisidir.

Çekimlerin uzunluğunu belirleme, birbirine bağlı birkaç unsura bağlıdır. Bu unsurlar arasında her çekimin içeriği, çekimin görüntüsünün karmaşıklığı ve çekimin programın o bölümü içindeki yeri etkilidir. Çok önemli içeriğe sahip bir çekimin ekranda kalma süresiyle, basit bir görüntünün ekranda kalma süresi doğaldır ki aynı olamaz. Örneğin bir söyleşi programında, sunucunun konuşma söylediklerine tepkisi çok kısa verilebilir. Ama bir eğitim programında, gösterimi yapılan bir şeyin bir ayrıntı çekiminin ekranda kalma süresi daha uzun olmalıdır. Burada, izleyicinin bakış açısıyla izleyip hangi görüntüye ne kadar süre verilmesi gerektiğine karar vermek en doğrusudur. Önemli çekimlerde üçüncü kişilerin de görüşü önem kazanabilir.

Burada çekimler arasında kullanılan geçiş yöntemlerinin (kesme, zincirleme, kararma-açılma vs.) ritmi de önemli bir rol oynar. Yüksek tempolu, örneğin bir kovalamaca sahnesinde kesme temposunun çok hızlandırılması ve çekimlerin kısa kısa tutulması gerekmektedir. Diğer program türlerinde de izleyicinin ilgisini diri tutacak bir kesme ritmi uygulanmalıdır. Temel kural kesmenin belirli bir nedene bağlı olmasıdır.

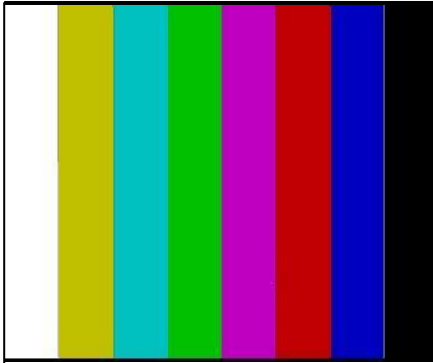
2.4.2. Kurgu İşlemi Sırasında Dikkat Edilmesi Gereken Bazı Hususlar

- Programın başlangıcında ses ve görüntünün eşlenmesine, en azından sesin, saniyenin küçük bir bölümü kadar görüntüden önce girmesine özen gösterilmelidir. Görüntü hiçbir zaman sestten önce girmemelidir.
- Tanıtma yazıları kullanılıyorsa, yüksek sesle ve kolaylıkla okunabilecek bir hızda akmaları sağlanmalıdır.
- Ses ve görüntü her zaman birbirini tamamlamalı, ses görüntüye ters düşmemelidir. Örneğin tanıtma yazısıyla sunucunun aynı şeyleri söylemesine dikkat edilmelidir.
- Bir tanıtma yazısı bir görüntünün üzerine bindirildiğinde tonlar arasında karşıtlık olmalı, gerekiyorsa yazıya kontur verilmelidir.
- Açılma, zincirleme ya da kesme gibi geçişler müziğin ritmine uygun olarak yapılmalıdır.

- Müzik, hiçbir zaman müzik cümlesinin ortasında kesilmemelidir. Müzik programlarının kurgusunda kesme yapılırken şarkının temposuna uygun bir kesme yapılmalıdır.
- Programın bitiminde müzik, tanıtma yazıları bitinceye kadar sürecek biçimde sürelendirilmiş olmalıdır.
- Programın başında ve sonunda müzik ve tanıtma yazılarının ekranda kalma süresi dikkatle hesaplanmalı; müzikle tanıtma yazıları birlikte sona ermelidir.
- Hızlı zincirlemeler kötü yapılmış kesmeye benzeyeceğinden, zincirleme süreci 2–3 saniye dolayında olmalıdır.
- Her iki kamera da aynı yönde ve eşit hızda çevrinme yapmıyorsa, bir hareketli kameradan diğerine kesme yapılmamalıdır.
- Durağan bir görüntüden hareketli görüntüye kesme yapılmamalıdır.
- İmkânlar çerçevesinde hareketin içinde kesme yapılmalıdır.
- Oyuncunun bakış yönünde ya da seste değişiklik olmadığı sürece kesme, zincirleme ve kamera hareketlerinden kaçınılmalıdır.
- Program başlangıcında ya da her yeni sahnede izleyiciye mekânı ve çevreyi tanıtmak için genel çekim kullanılmalıdır.
- Bir yakın çekimden genel çekime ya da tersi durumda kesme yapmaktan kaçınılmalıdır.

2.5. Kurgunun Uygun Ortama Aktarılması ve Yayın Bandı Hazırlanması

Yayın bandı hazırlamak amacıyla kurgu setine girildiğinde bandın başından sonuna kadar kullanılacak olan jenerik, varsa kuşak görüntüleri, montajı biten ve yayın bandına eklenecek diğer görsel malzemeler, cıngıllar... vb. de hazır bulundurulur.



Resim 2.9 ve 2.10: Yayın bandının başına eklenen “colorbar” ve “countdown” görüntüsü

İdeal olan yöntem, yayın bandının önceden formatlanmış, yani baştan sona siyah döşenmiş olması ve bunun üzerine katma (*insert*) olarak program kaydının gerçekleştirilmesidir. Uluslararası normlara göre bandın başında colorbar ve 1 KHz. ton sinyali bulunması ve tanıtım yazısı ya da geri sayımın (countdown) ardından, zaman kodunun (timecode) 10:00:00:00'a getirilerek programın başlatılmasıdır. Türkiye'de ise genelde timecode 00:01:00:00'a getirilerek de başlatılmaktadır. Reklam araları için bir saniye donuk kare ve bir saniye siyah boşluk yeterlidir.

Yayın bandı hazırlanması sırasında jenerikten başlanarak yayın akış sırasına uygun olarak malzemeler art arda eklenir. Bu bölümlerin birbirine geçişini sağlayan görüntü ve ses efektleri uygulanır, alt yazı desteği sağlayan yerlere alt yazılar eklenir. Program sonunda jenerik üzerine roll caption akıtılarak ve programın süresi de dikkate alınarak kurgu tamamlanır.

Bitmiş program yapımcı, yönetmen ve kurgucu tarafından son kez izlenir, gereken değişiklikler varsa yapılır ve yayın bandı olarak çıkış alınır. Bu bant çoğunlukla Betacam malzemedir. Genellikle arşiv ve emniyet için bir kopya alınarak, orijinal bant yayına teslim edilir. Yayın eğer stereo değilse yayın bandı kesinlikle mono olarak sesleri birleştirilmiş (*sound mix*) olmalı ve tüm kanallarında aynı mono sesi içermelidir.

Tüm bu aşamalar bittikten sonra bant üzerindeki etiketlere gerekli bilgiler yazılır. Tümü yayınlanacak bir yayın bandıysa, bandın başlangıç ve bitiş timecode'u, programın adı, süresi, bölüm sayısı, son görüntü ve son sözü, yayın günü, yayın saati, yapımcı ve yönetmeni vs. bilgiler etikette belirtilir. Bu etiketlerde bulunması gereken bilgiler çeşitli kanallarda değişiklik gösterebilir. Kurguda tamamlanan bant eğer bir canlı yayın içinde kullanılacak VTR'lerden oluşuyorsa hangi görüntü malzemesinin hangi time code'da olduğu, konu başlığı süresi ve diğer açıklama gerektiren bilgiler belirtilir.

Teknik denetimi ve içerik denetimi yapılan bant yayınlanmak üzere yayın yönetim merkezine gönderilir. Bant yayın kuruluşuna ulaşına dek manyetik alanlardan korunmalıdır.

Bazı yayın kuruluşlarında ağ sistemi arşivi vardır. Yayın bantları bu ağa yüklenir ve yayına hazır program buradan alınarak yayına verilir. Yani yayın bandı sanal ortamda yayına teslim edilir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ İhtiyaca uygun kurgu setini ve kurgu yöntemini belirleyiniz➤ Kurgu öncesi ön izleme yapınız➤ Görsel-işitsel malzemeyi aktarınız➤ Kurgu yapınız➤ Kurguyu uygun ortama aktarınız veya yayın bandı hazırlayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Programınızın kurgusunda uygulayacağınız yöntem, efektlere, geçişlere karar veriniz. Bunun için kullanacağınız kurgu setinin kapasitesini dikkate alınız.➤ Kurgu kurallarını ve ilkelerini gözönünde bulundurarak kurgu yapınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

- 1- () Görüntü yakalama işlemi doğrudan yakalama ya da önce işaretleyip (*logging*), sonra toplu yakalama (*batch capture*) yöntemiyle yapılabilir.
- 2- () Post Production montaj seti monitör, okuma-kayıt cihazı, bilgisayar ve depolama biriminden oluşur.
- 3- () Yayın bandı önceden formatlanmış yani baştan sona siyah döşenmiş olmalıdır.
- 4- Özellikle dramatik türlerde kaba kurguyla doğru sıralama yakalandıktan sonra yöntemiyle ince kurguya geçilmelidir.
- 5- Yayın bandı, içindeki görüntülerin bozulmaması için 'dan korunmalıdır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
Seslendirme, müzik, efekt, grafik ve program jeneriği hazırlanması		
1- Seslendirme yaptınız mı?		
2- Müzik ve efekt seçtiniz veya hazırlattınız mı?		
3- Grafik ve animasyon desteği sağladınız mı?		
4- Program jeneriği hazırladınız mı?		
Görsel ve işitsel malzemelerin kurguda birleştirilmesi ve uygun ortama kaydedilmesi		
1- İhtiyaca uygun kurgu setini ve kurgu yöntemini belirlediniz mi?		
2- Kurgu öncesi ön izleme yaptınız mı?		
3- Görsel-işitsel malzemeyi aktardınız mı?		
4- Kurgu yaptınız mı?		
6- Kurguyu uygun ortama aktardınız veya yayın bandı hazırladınız mı?		

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Y
3-	dönem müziği
4-	dolgu müziği

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Y
3-	D
4-	kırpma (trim)
5-	manyetik alanlar

KAYNAKÇA

- CERECİ Doç.Dr. Sedat, **Televizyonda Program Yapımı**, Metropol Yayınları, İstanbul, 2001.
- GÖKÇE Gürol, **Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği**, Der Yayınları, 1. baskı, İstanbul, 1997.
- KARS Neşe, **Televizyon Programı Yapalım Herkes İzlesin**, Derin Yayınları, İstanbul, 2003.