



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Programı

STORYBOARD'UN FİLM YAPIM SÜRECİNE KATKISI,
GÖRSEL ALGI

Yüksek Lisans Tezi
Nesrin ÇETİNER
115110106

Danışman
Prof. Dr. Mehmet ÖZET

Mart 2014
İstanbul



T. C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Programı

**STORYBOARD'UN FİLM YAPIM SÜRECİNE
KATKISI, GÖRSEL ALGI**
Yüksek Lisans Tezi

Nesrin ÇETİNER

Mart 2014
İstanbul

T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

03/03/2014

Enstitümüz *Grafik Tasarımı* Ana sanat dalı yüksek lisans öğrencilerinden **115101106** numaralı **Nesrin Çetiner'in** "*İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim - Öğretim ve Sınav Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**STORYBOARD ÇİZİMLERİNİN FİLM YAPIM SÜRECİNE KATKISI, GÖRSEL ALGI**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 01.11.2011 tarih ve 2011/21 sayılı toplantısında seçilen ve Tepekent Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin 5. bendi gereğince (60) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile **Kabul/Red veya Düzeltme** kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
PROF.MEHMET ÖZET



C. Ertan
ÜYE
PROF. GÜLER ERTAN



ÜYE
PROF.DR.SELAHATTİN GANİZ

Yemin Metni

Yüksek lisans tezi dönem projesi olarak sunduğum “Storyboard Çizimlerinin Film Yapım Sürecine Katkısı, Görsel Algı” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

03.03.2014

Nesrin ÇETİNER

ONAY

Tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Tezimin/Raporumun iki yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

03.03.2014

Nesrin ÇETİNER

ÖZET

STORYBOARD ÇİZİMLERİNİN FİLM YAPIM SÜRECİNE KATKISI, GÖRSEL ALGI

Nesrin ÇETİNER

Yüksek Lisans Tezi/Grafik Tasarım Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Dr. Mehmet ÖZET

Mart, 2014 – 119 Sayfa

Bir filmi oluşturan sahnelerin, çekimden önce belli ölçülerdeki karelere çizilmesi ile oluşturulan storyboard'un film yapım sürecindeki anlatım dili ve teknikleri, her storyboard çizerinin bilmesi gereken özelliklerdir. Storyboard'da asıl önemli olan vurgulanması gereken olaylar örgüsünün, izleyici algısını da dikkate alarak derinlemesine bir araştırma ile, doğru tekniklerle çizimlerinin yapılmasıdır. Storyboard, film yapım sürecinde, bir hayâlden ya da gerçekten yola çıkarak oluşturulan senaryoyu canlandırma tekniklerinin en eskisi olan çizimlerden başlayarak dijital animasyon tekniklerine kadar, hikâyeyi izleyenlere aktarmannın başlangıcı olan çalışmadır. Gerek yapımcı firma, gerekse bu süreçte yer alan teknik ve sanatsal ekip için, zaman kaybının önüne geçilmesinin yanında, tüm çalışanlara referans olması açısından da yol haritası niteliğindedir. Yeni bir gerçeklik yaratma aşamasında hikâye izleyicilere aktarılırken, içerikle görsel uyumun etkili bir algılama oluşturması, doğru noktalara odaklanan storyboard çizimleri ile olanaklıdır. Senaryonun görselleştirilmesi aşamasında film çekimine yardımcı olması hedeflenen storyboard çizimlerinde, görsel anlatım tekniklerinin tekrar irdelenmesi ve storyboard illüstrasyonları oluşturulurken, izleyicilere verilmek istenen mesajların en iyi şekilde hangi yolla verileceği ve izleyicinin görsel algısının araştırılması hedeflenmiştir. Tüm bu bilgiler ışığında usta Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın kendi yönettiği filmlerde, yine kendisine ait storyboard çizimlerinin kullanımına yönelik örnekleri ile, storyboard çizimlerinin film yapım sürecindeki önemine dikkat çekilmektedir. Sonuç olarak; storyboard çizimlerinin önemine, film yapım sürecine katkılarına ve storyboard sanatçısının çizimlerini gerçekleştirirken dikkate alması gereken kurallar konusuna dair bir araştırma hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Hikâye Tahtası, Film Yapımı, Görsel Algı, Kurosawa

ABSTRACT

CONTRIBUTION OF STORYBOARDING IN FILM PRODUCTION PROCESS, VISUAL PERCEPTION

Nesrin ÇETİNER

Master Thesis/ Graphic Design Department

Supervisor: Prof. Dr. Mehmet ÖZET

March, 2014 – 119 pages

A storyboard creator must have a good knowledge of the film language and techniques before creating a storyboard of the film. Most important things when you create a storyboard are; to investigate the story deeply, to use correct techniques and to know characters of movie audiences. A Storyboard during producing a film is a study which is beginning of aim to tell the story where using techniques such as drawing on the board, digital animation etc. Storyboard is a graphic presentation which helps producer, director and technical team; also it is a step to guide to everybody who is involved in the process of making film and never to be ignored. When you create a storyboard which tells the story to audiences should have correct drawing, graphics and animations shot by shot of the story. While the visualization to be assistance film making from the scenario is targeted by storyboard sketches which should have investigations thoroughly of the techniques of visual narrative. One of the goals of this research is to investigate of viewer visual perception in the light of the information obtained; the fact that Master Japanese director Akira Kurosawa used his own storyboard in his own movies that indicates how important the use of storyboard in filmmaking process is. Consequently; this research on the subject is planned and targeted to the importance of storyboarding, contributing to process of filmmaking and the rules of drawing which should be taken into account by storyboard artist when creating a storyboard for the process of moviemaking.

Key Words: Storyboard, Film Production, Visual Perception, Kurosawa

ÖNSÖZ

Bu tezin konusu olan, bir hikâyeden ya da gerçeklikten yola çıkılarak hazırlanan storyboard çizimlerinin önemine, film yapım sürecine katkılarına, ve storyboard sanatçısının çizimlerini gerçekleştirirken dikkate alması gereken kurallar konusuna dair bir araştırma hedeflenmiştir. Bu araştırma kapsamında Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın storyboard illüstrasyonları ve filmleri karşılaştırmalı olarak incelenmiş, film yapım sürecinde, filme kattığı değer örneklerle gösterilmiştir.

Gerek yüksek lisans öğrenimim süresince, gerekse bu araştırma meydana gelene dek, entelektüel olarak belli bir aşamaya gelmemde katkıları olan bütün hocalarıma ayrı değeri vardır. Ancak özellikle ders ve tez aşamasındaki gelişimimde, katkılarını ve yardımlarını esirgemeyen hocam, Sayın Prof. Dr. Güler ERTAN'a, özellikle proje geliştirme ve sonlandırma aşamalarında birikimini ve önerilerini sakınmadan paylaşan ve yönlendiren hocam, Sayın Prof. Selahattin GANİZ'e, yeni bir vizyon edinmemde büyük rolü olan, içtenlikli desteğini her zaman hissettiğim danışman hocam, Sayın Prof. Dr. Mehmet ÖZET'e yürekten teşekkür ediyorum. Röportaj isteğime hemen olumlu yanıt vererek, görüşleri ve birikimleri ile büyük katkı sağlayan, sinema yönetmeni Sayın Nesli ÇÖLGEÇEN ve sinema eleştirmeni Sayın Mehmet AÇAR'a içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Tezin ortaya çıkma sürecinde gerekli bilgi ve kaynaklar konusunda desteğini esirgemeyen yüreklendirici tutumları ile her zaman yanımda ve destek olan arkadaşlarıma, maddi manevi destekleriyle bugüne gelmemi sağlayan aileme teşekkürlerimi sunuyorum.

Nesrin ÇETİNER

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ONAY	i
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
1. BÖLÜM	1
1. FİLM YAPIM SÜRECİNDE STORYBOARD'A GENEL BAKIŞ	1
1.1. Storyboard nedir? Kullanım alanları nelerdir?	1
1.1.1. Storyboard Tanımı	1
1.1.2. Kullanım Alanları ve Hazırlama Teknikleri	2
1.2. Film Yapım Öncesi Ön Hazırlık İçinde Yer Alan Storyboard	9
1.2.1. Storyboard'da Zaman ve Mekân	9
1.2.2. Storyboard'da İçerik ve Biçim	10
2. BÖLÜM	12
2. STORYBOARD TEKNİKLERİ- GÖRÜNTÜ DÜZENLEME	12
2.1. Çerçeve ve Kompozisyon	12
2.1.1. Çerçeve	12
2.1.2. Kompozisyon	14
2.1.2.2. Kompozisyonda Odak Noktası	17
2.1.2.3. Göstergeler ve Kompozisyon Oluşturmada Kullanılan Formlar	18
a. Göstergeler	18
b. Kompozisyon Oluşturmada Kullanılan Formlar	19
Çizgi	19
Şekil ve Form	20
Storyboard'da Perspektif	21
Işık ve Renk	23
2.1.3. Görüntü Oranları	27
2.1.4. Çerçeve Eksenleri	29
2.1.5. Üçte Birler Kuralı	30
2.1.6. Hitchcock Kuralı	36
2.1.7. 180 Derece Kuralı ya da Aks Atlaması	38
3. BÖLÜM	43
3. STORYBOARD ÇEKİM PLÂNLARI ve BAKIŞ AÇILARI	43

3.1. Çekim Plânları.....	43
3.1.1. Yakın Plân.....	45
3.1.2. Baş Plân.....	48
3.1.3. Omuz Plân.....	49
3.1.4. Göğüs Plân.....	50
3.1.5. Bel Plân.....	51
3.1.6. Diz (Amerikan) Plân.....	53
3.1.7. Boy Plân.....	54
3.1.8. Amors Plân.....	55
3.1.9. Geniş Plân.....	56
3.1.10. İkili Plân.....	56
3.1.11. Grup Plânı.....	57
3.1.12. Eğik Plân.....	58
3.1.13. Sembol Plân.....	59
3.1.14. Özne Plân.....	60
3.1.15. Makro Plân.....	61
3.1.16. Zoom Plânı.....	61
3.1.17. Pan Plânı.....	62
3.1.18. Tilt Plânı.....	63
3.1.19. Kaydırma Plânı.....	65
3.1.20. Kaydırmalı Zoom Plânı.....	66
3.1.21. İzleme Plânı.....	67
3.1.22. Stedikam Plânı.....	68
3.1.23. Vinç Plânı.....	70
3.1.24. Plân-Sekans.....	71
3.2. Açılar.....	72
3.2.1. Bakış Açısı (Pov).....	72
3.2.2. Kuş Bakışı.....	73
3.2.3. Üst Açık (Plonje).....	73
3.2.4. Alt Açık (Kontr-Plonje).....	74
3.2.5. Göz Hizası.....	75
3.2.6. Eğik Açık (Dutch).....	76
4. BÖLÜM.....	77
4. BASİT ÇİZİMDEN ANİMASYONA STORYBOARD.....	77
5. BÖLÜM.....	78

5. YÖNETMENLER AÇISINDAN STORYBOARD KULLANIMI ve JAPON YÖNETMEN AKİRA KUROSAWA'NIN ÇİZİMLERİ	78
5. 1. “Kagemusha” Film Storyboard’ları ve Film Karelerinden Örnekler	79
5. 2. “Run” Film Storyboard’ları ve Film Karelerinden Örnekler	89
5. 3. “Yume” Film Storyboard’ları ve Film Karelerinden Örnekler	93
6. BÖLÜM.....	101
RÖPORTAJLAR	101
NESLİ ÇÖLGEÇEN	101
Sinema Yönetmeni	101
MEHMET AÇAR	108
Sinema Eleştirmeni.....	108
7. BÖLÜM.....	112
SONUÇ	112
8. BÖLÜM.....	117
KAYNAKÇA	117
ÖZGEÇMİŞ	119

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. 1. Yönetmen: Lucia HELENKA.....	2
Şekil 1. 2. Elle çizilmiş örnek (A Curriculum for Digital Media Creation,2008 Ross Kallen and Marco Antonio Torres).....	3
Şekil 1. 3. AppleWorks ile çizilmiş örnek (A Curriculum for Digital Media Creation, 2008 Ross Kallen and Marco Antonio Torres).....	3
Şekil 1. 4. Dijital animasyon programında çizilmiş örnek, A Curriculum for Digital Media Creation, 2008 Ross Kallen and Marco Antonio Torres	4
Şekil 1. 5. Çekim Senaryosu. Bir çekim senaryosu onu hazırlayan yönetmene özeldir. Ancak bütün çekim senaryolarının benzer bir mantığı vardır. (Film Yapımının Temelleri, Jane BARNWELL, s/86).....	5
Şekil 1. 6. Storyboard için hazır ikonlar, s/ 12 (Student Guide Storyboards).....	5
Şekil 1. 7. 35X50 cm kâğıt üzerine hazırlanmış storyboard kareleri	6
Şekil 1. 8. 4x3 ve 16x9 ebatlarında hazırlanmış storyboard kareleri (www.kameraarkasi.org).....	7
Şekil 1. 9. London Film School, Storyboard Samples.....	8
Şekil 2. 1. Sinema ve Videoda Kısa Film, II. Cilt Peter W. REA, David IRVING s/97.....	13
Şekil 2. 2. Başlıca Şematik Kompozisyonlar ve Oranları (Prof. Güler ERTAN, Yüksek Lisans Ders Notları)	17
Şekil 2. 3. Tek kaçış noktalı perspektif Şekil 2. 4. Tek kaçış noktalı perpektifle iç mekân çizimi	21
Şekil 2. 5. Tek kaçış noktalı perspektifle sokak çizimi Şekil 2. 6. İki kaçış noktalı perspektif.....	22
Şekil 2. 7. İki kaçış noktalı perspektif	22
Şekil 2. 8. İki kaçış noktalı perspektifle bina çizimi	22
Şekil 2. 9. Storyboard'da perspektifli bir çizim	23
Şekil 2. 10. Storyboard'da perspektifli çizimler.....	23
Şekil 2. 11. En çok kullanılan gösterim/dağıtım oranları. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/22)	28

Şekil 2. 12. Çerçeve Eksenleri	29
Şekil 2. 13. z ekseni kullanılarak derinlik duygusu verilen görüntü	29
Şekil 2. 14. Altın Oran'ın elde edilmesi	31
Şekil 2. 15. Dikdörtgende altın oran.....	31
Şekil 2. 16. Fibonacci Spirali, altın oran ve altın üçgen.	32
Şekil 2. 17. Açık alana göre storyboard karesi çizimi	35
Şekil 2. 18. 180 derece kuralına uymak. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/28)	40
Şekil 2. 19. http://www.eylemPlâni.com/2009/09/sinema-101-ders-1-eylem-ekseni-180%C2%B0-ve-30%C2%B0-kurallari-2/	40
Şekil 2. 20. Bir taşıt hep aynı yöne gitmelidir. Bu yönü değiştirebilmenin bir yolu, taşıtın kameraya doğru gelmesidir (Sinemada ve Videoda Kısa Film, II. Cilt, W. REA Peter - IRVING David, s/78)	42
Şekil 3. 1. Özne ve nesnel plânlar. http://filmokulum.wordpress.com/sayfa2/sinemada-plânlar/	44
Şekil 3. 2. Ayrı Gayri filminin storyboard'u. Storyboard'a bakarak sahnelerin akışı ve gelişimi takip edilebilir. Yönetmen: Campbell GRAHAM (Film Yapımının Temelleri, Jane BARNWELL, s/90).....	46
Şekil 3. 3. Alt en sağ storyboard karesinde omuz çekim çizimi.	50
Şekil 3. 4. Ayrı Gayri filminin storyboard'unda Bel Plânı içeren çizimler. Yönetmen: Campbell Graham (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, , s/92).....	52
Şekil 3. 5. Diz plânlarını içeren storyboard çizimleri. (http://3.bp.blogspot.com)	53

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. 1. Akira Kurosawa, Kimonolar	6
Resim 2. 1. Dengeli kompozisyon	15
Resim 2. 2. Dengesiz Kompozisyon	15
Resim 2. 3. Negatif alanda bulunan objenin önemine vurgu yapan bir kompozisyon (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/ 163).....	15
Resim 2. 4. Simetri Uygulanmış Dengeli Kompozisyon, Dağınık Kompozisyon (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/ 24).....	16
Resim 2. 5. Güçlü Odak Noktası İçeren Kompozisyon (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/ 27).....	18
Resim 2. 6. Bir Zamanlar Batıda (Once Upon a Time in the West, 1968) filmindeki bu sahnede çerçevedeki üçgen şekil çekimi karakterin bacaklarının arasından yaparak oluşturulmuş. (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, S/136)	20
Resim 2. 7. Kompozisyondaki çizgiler doğal ya da insane yapımı olabilir. Buradaki telefon direkleri çerçevede görsel bir motif yaratmış. (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, S/137).....	21
Resim 2. 8. Drama, melodram, psikolojik dramalarda, korku filmlerinde, gizem, klostrofobi gibi ruh hallerini yansıtmada suç ve cinayet hikayelerinde kullanılır.(http://cuneytgok.blogspot.com.tr/2012/03/isk-dosyas-5.html)	26
Resim 2. 9. Making a Killing (2002) filmindeki bu sahnede kullanılan jaluzi perdeler ışığı kırarak düşük düzeyli bir aydınlatma sağlıyor. Yönetmen: Ryan L. Driscroll, (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/139)	26
Resim 2. 10. Sapık (Psycho) filminden alınan bu sahnede jaluzi perdelerin oluşturduğu gölgeler karakterin üzerine düşerek bir motif oluşturmuş. Yönetmen: Alfred Hitchcock, (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/139).....	27
Resim 2. 11. z eksenini kullanılarak derinlik duygusu verilen film karesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/22).....	29

Resim 2. 12. Üçte birler kuralını uygulayarak oyuncu yerleştirme. (Sinemacının Gözü, Gustavo MERCADO, s/23)	32
Resim 2. 13. ThéodoreGéricault “La zatteradella Medusa” (Medusa’nın Salı) 1819	33
Resim 2. 14. Henri Cartier Bresson (Orjinal çalışma, Cristea 2011,4), ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme	33
Resim 2. 15. Schindler’in Listesi, 1993,ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme	34
Resim 2. 16. Amistad, 1997, ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme	34
Resim 2. 17. Lincoln, 2012, ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme	34
Resim 2. 18. Altın Oran ve altın üçgende yatak ve kız (http://postandcinema.wordpress.com/2012/04/23/composition-the-golden-ratio/)	35
Resim 2. 19. Altın üçgende kollar ve merkezde madalyon (http://postandcinema.wordpress.com/2012/04/23/composition-the-golden-ratio/)	35
Resim 2. 20. Hitchcock kuralı iş başında. (Sinemacının Gözü, Gustavo MERCADO, s/24).....	36
Resim 2. 21. Amerika için çalışan kadın ajan ve bilgi sızdırabilmek için evlendiği adam, Adam eşinin ajan olduğunu öğrenince kadını yavaş yavaş zehirliyerek öldürmek isteyecektir. Ön Plânda zehirli çayın bulunduğu fincan görülmektedir.....	37

Resim 2. 22. 180 derece kuralına göre,çiki oyuncunun ortasından geçtiği varsayılan hayali çizgi (aks) aşılmamalıdır. (BARNWELL Jane, Film Yapiminin Temelleri, s/78)	39
Resim 2. 23. 180 derece kuralına uymak. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/27)	39
Resim 2. 24. 180 derece kuralının uygulandığı bir anlatım. (http://www.sinemaokulu.org/cekim/kamera/cekim-teknikleri-2/)	41
Resim 3. 1. Rainer Werner Fassbinder'in, Maria Braun'un Evliliği (Die Ehe Der Maria Braun, 1979) filmi.	47
Resim 3. 2. Sex ve Lucia (Lucia y el sexo, Julio Medem, 2001) MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/44)	47
Resim 3. 3. Spike Lee'nin Clockers (1995) filmindeki bu plâna daha fazla şey katabilmek için, insan gözünün yansıtıcı özelliği çok ustaca kullanılmış.....	48
Resim 3. 4. Üç Maymun (Nuri Bilge Ceylan, 2008) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/52)	48
Resim 3. 5. Baş plân, Black Swan (2010) (http://www.monetafilm.com/index.php?sec= makaleler&id=26)	49
Resim 3. 6. Forest Gump filminden omuz çekin sahnesi.....	49
Resim 3. 7. Tom Tykwer, Koku (Parfume: The Storyof Murderer, 2006) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/58).....	50
Resim 3. 8. Ming-liang Tsai'nin "Orada Saat Kaç?" filmi, (What Time is it There?", 2001 (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/61)....	51
Resim 3. 9. Mike Leigh'in " Çıplak" (Naked, 1993) filminden bir bel plânı sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/64).....	51
Resim 3. 10. Wes Anderson, Tenenbaum Ailesi (The Royal Tenenbaums, 2001).....	52
Resim 3. 11. Leon, Sevginin Gücü (Leon: Professional, Luc Besson, 1994) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/68).....	53
Resim 3. 12. Sid and Nancy (Alex Cox, 1986) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/74).....	54
Resim 3. 13. The Matrix Reloaded (Lana ve Andy Wachowski, 2003) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/76).....	54

Resim 3. 14. Saklı, Cache (Michael Haneke, 2005) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/79)	55
Resim 3. 15. Mike Nichols, Aşk Mevsimi (The Graduate, 1967).....	55
Resim 3. 16. Geniş plân örneği	56
Resim 3. 17. Geniş plân örneği	56
Resim 3. 18. Ridley Scott, Thelma ve Louise (Thelma & Louise), 1991(MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/106)	57
Resim 3. 19. Jim Jarmusch, Mystery Train, 1989 (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/104)	57
Resim 3. 20. Johny To'nun Exiled (Fong Juk, 2006) filmindeki grup plânı. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/112)	58
Resim 3. 21. Tanrı Kent (Cidade de Deus, Fernande Meirelles ve Katia Lund, 2002) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/112)	58
Resim 3. 22. Truman Şov(The Truman Show, 1998) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü,s/121)	59
Resim 3. 23. Apocalypto (Mel Gibson, 2006) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/116)	59
Resim 3. 24. Merhaba Dünya (Being There, Hal Ashby, 1979) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/122).....	60
Resim 3. 25. Kelebek ve Dalgıç (Le Scaphandre et le Papillon, Julian Schnabel, 2007) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/100).....	60
Resim 3. 26. Kuzuların Sessizliği (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, 1991) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/193)	61
Resim 3. 27. Bir Rüya İçin Ağıt (Requiem for a Dream, Darren Aronofosky ,2000) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/134).....	61
Resim 3. 28. Medusa Darbesi (The Bourne Supremacy, Paul Greengrass, 2004) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/142).....	61
Resim 3. 29. Kagemusha (Akira Kurosawa, 1980) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/146)	62
Resim 3. 30. Kırık Kucaklaşmalar (Los Abrazos rotos, Pedro Almadovar, 2009) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/148).....	63
Resim 3. 31. Solaris, Steven Soderbergh, 2002 (Sinemacının MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/152).....	64

Resim 3. 32. In Bruges, Martin McDonagh, 2008 (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/154)	64
Resim 3. 33. Kutsal Hazina Avcıları (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981) Kaydırma plânı sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/160)	66
Resim 3. 34. Nefret (La Haine, Mathieu Kassovitz,1995) Kaydırmalı zum plânı sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/167)	67
Resim 3. 35. Hayatın Benim (Taking Lives, D.J. Caruso,2004) Kaydırmalı zum plânı sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/164)	67
Resim 3. 36. 400 Darbe (Les 400 Coups, François Truffaut, 1959) İzleme plânı sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/170)	68
Resim 3. 37. Avukat (Michael Clayton, Tony GILROY, 2007) Plân sekans sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/178)	69
Resim 3. 38. Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/181)	69
Resim 3. 39. Piyano (The Piano, Jane Campion, 1993) Vinç plânı, uzaktan yakına (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/184).....	70
Resim 3. 40. Bir Zamanlar Batı'da (C'era una volta il West, Sergio Leone, 1968) Vinç plânı, yakından uzağa. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/187)	71
Resim 3. 41. Juan Jose Campenella'nın "Gözlerindeki Sır" (El Secreto de sus Ojos, 2009) filminden Plân sekans sahnesi.	71
Resim 3. 42. Aleksandr Sokurov'un Russian Ark (2006) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/193)	72
Resim 3. 43. Kuş bakışı çekim, Special filmi. Karakterimiz halkın içinde paniğe kapılmıştır, nerede olduğunu, ne yaptığını kavrayamamakta, deli divane gibi dolanmaktadır. http://www.eylemPlâni.com/2009/11/sinema-101-ders-4-temel-ailarplânlarkadrajlar.	73
Resim 3. 44. Üst açı ile çekilmiş bir sahne	74
Resim 3. 45. Tarantino, From Below	74
Resim 3. 46. Tarantino, From Below	75

Resim 3. 47. Göz Hizası çekim karesi, http://www.errorfilm.com/atolyedocs/sunum/ KAMERA% 20A%C3%87ILARI %20 (konunun %20a%C3 %A7%C4%B1s%C4%B1). pdf	75
Resim 3. 48. The Third Man http://www.eylemPlâni.com/2009/11/sinema-101-ders-4-temel-ailarplânlarkadrajlar/	76
Resim 5. 1. Tsutsugasaki'deki Tageda Konağı'nda toplantı odası (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/28).....	79
Resim 5. 2. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	79
Resim 5. 3. Nada Şatosu'nun ana surları (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/29)	80
Resim 5. 4. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	80
Resim 5. 5. Hamamatsu Şatosu'na doğru dört nala at süren bir ulak (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/32)	81
Resim 5. 6. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	81
Resim 5. 7. Takeda ordusunun Sanshu yolunda geri çekilişi (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/35).....	82
Resim 5. 8. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	82
Resim 5. 9. Suva Gölü kıyılarında Shingen'in cenazesi (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/37)	83
Resim 5. 10. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	83
Resim 5. 11. Kagemusha'nın düşü (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/41)	84
Resim 5. 12. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	84
Resim 5. 13. Masagake Yamagata'nın ölümü, ateş sancağı (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/49).....	85
Resim 5. 14. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	85
Resim 5. 15. Baba'nın ölümü, rüzgâr ordusunun bozguna uğratılması (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/48)	86
Resim 5. 16. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	86
Resim 5. 17. Shingen'in ölüsünün bulunduğu kap (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/51).....	87
Resim 5. 18. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	87
Resim 5. 19. Nagashino'da, Shidaragahara savaş meydanı (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/47).....	88

Resim 5. 20. http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/	88
Resim 5. 21. Tsurumaru'nun kulübesinin yakınlarında, yabancı çiçekler arasında Leydi Sue'nin bedeni (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/67).....	89
Resim 5. 22. http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html	89
Resim 5. 23. Azusa Şatosu'nun kalıntıları arasında, surların üstünde beliren Tsurumaru (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/69).....	90
Resim 5. 24. http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html	90
Resim 5. 25. Nidetora Ichimonji'nin tolga tepeliği ile süslenmiş zırhlı başlığı (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/72)	91
Resim 5. 26. http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html	91
Resim 5. 27. Hidetora Ichimonji'nin simgeleri ve süvari armaları (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/72)	92
Resim 5. 28. http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html	92
Resim 5. 29. Tilkinin düğün alayı (Yağmurda Güneş) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/84).....	93
Resim 5. 30.....	93
Resim 5. 31. Yaşlı Bir adamla ben (Su Değirmenleri Köyü) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/94)	94
Resim 5. 32. http://www.izlesene.com/video/yume-dusler-su-degirmenlerinin-koyu-akira-kurosawa/6943944	94
Resim 5. 33. Yaşlı değirmenci (Su Değirmenleri Köyü) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/94).....	95
Resim 5. 34. http://www.izlesene.com/video/yume-dusler-su-degirmenlerinin-koyu-akira-kurosawa/6943944	95
Resim 5. 35. Auvers-sur-Oise'da manzara (Kargalar) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/90).....	96
Resim 5. 36. http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s-dusler-yume-kargalar-crows_shortfilms	96

Resim 5. 37. Van Gogh'un Buğday Tarlası ve Kargalar'ı (Kargalar) (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/91)	97
Resim 5. 38. <a href="http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s-
dusler-yume- kargalar crows_shortfilms">http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s- dusler-yume- kargalar crows_shortfilms	97
Resim 5. 39. Van Gogh'un Buğday Tarlası ve Kargalar tablosunun karşısındaım (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/90)	98
Resim 5. 40. <a href="http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s-
dusler-yume-kargalar-crows_shortfilms">http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s- dusler-yume-kargalar-crows_shortfilms	98
Resim 5. 41. Kagemusha filminde, Hidetora'nın soytarısı Kyoami'nin kostüm çalışmaları (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/56-57)	100
Resim 5. 42. http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html	100

1.BÖLÜM

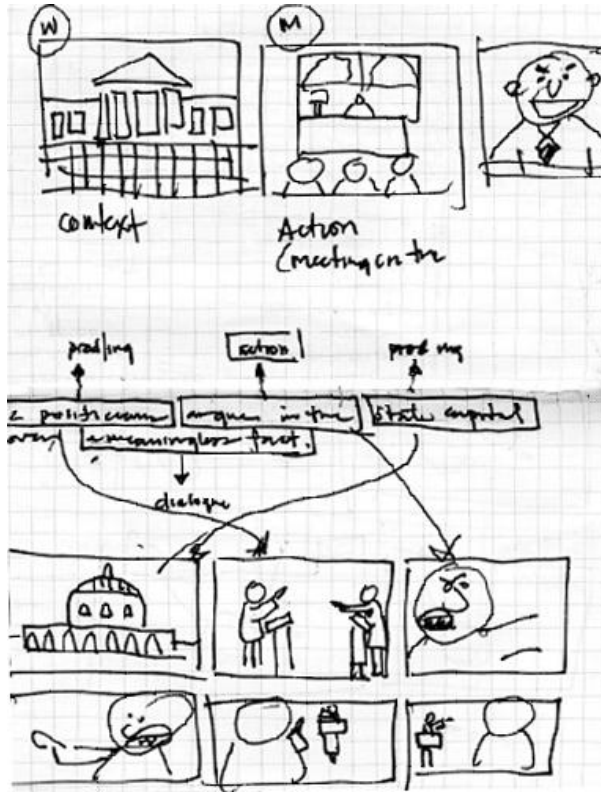
1. FİLM YAPIM SÜRECİNDE STORYBOARD'A GENEL BAKIŞ

1.1. Storyboard nedir? Kullanım alanları nelerdir?

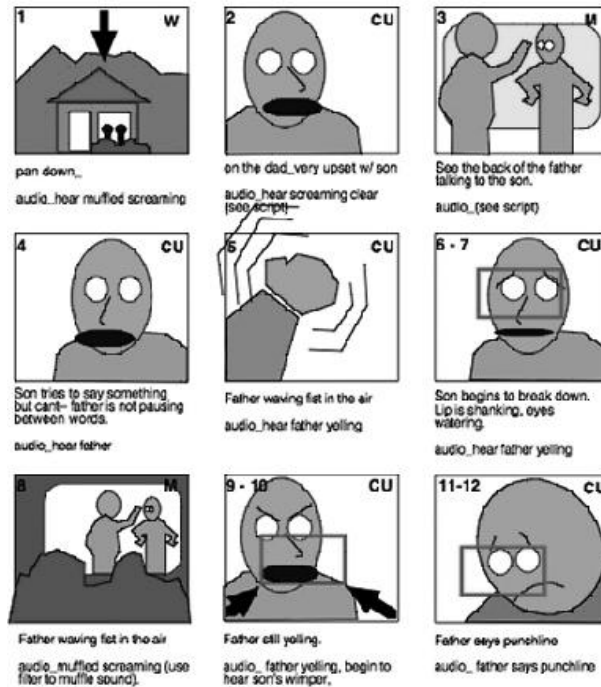
1.1.1. Storyboard Tanımı

Tanım olarak “Storyboard” hikâye tahtası olarak tanımlanmaktadır. Bir roman, hikaye ya da kurgudan yola çıkarak hazırlanan senaryonun izleyiciye görsel olarak yansıtılmasındaki ilk adım olan storyboard; çekimde kullanılacak olan sahnelerin, belirlenmiş ölçülerde hazırlanan karelere çizim olarak aktarılmasıdır. Storyboard hazırlanırken çizim önemli değildir. Önemli olan, kareler içinde çizimi yapılan nesnelerin büyüklüğü-küçüklüğü, uzaklığı-yakınlığı, yönleri, sahne yerleşimine göre aldığı konum vb. gibi oranların, ve senaryoda anlatılmak istenen duyguyu izleyiciye doğru biçimde aktarılmasındaki kurallardır.

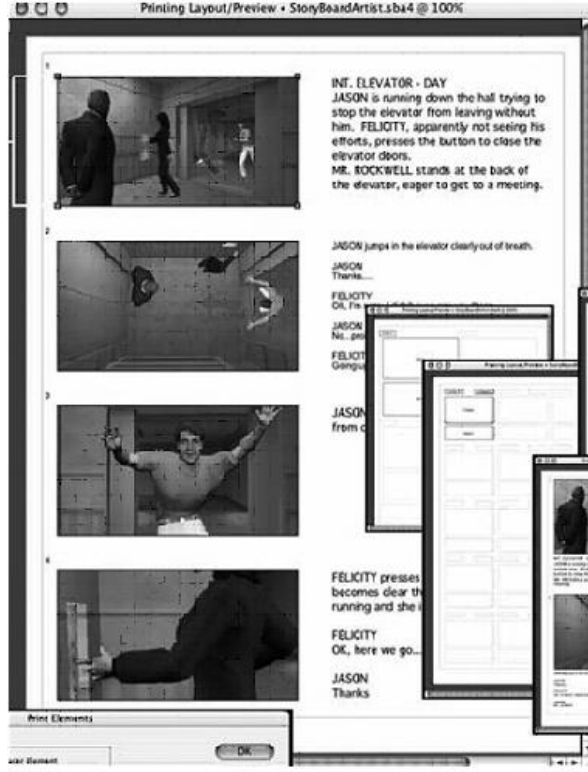
Storyboard çalışmasının çekimden önce bitirilmesi, filmin bütçelendirilmesi, dekorun tamamlanması ve doğru zamanlamanın yapılması açısından çok gereklidir. Storyboard sanatçısı çalıştığı yönetmenin üslubunu çok iyi bilmek zorundadır. Film yapım sürecinde storyboard, yönetmen ve görsel yönetmenin senaryoyu görselleştirmesine ve çekimler başlamadan önce karakter seçimleri, mekân seçimlerinin kullanımı, set kurulumları, kostümler, sahnelerde kullanılacak nesnelere gibi önceden plânlanması gereken konularda netleşmesine, çözümler üretmesine yardımcı olur. Bir hikâyeden veya gerçek bir olaydan yola çıkarak yeni bir gerçeklik yaratma aşamasında hikaye izleyicilere aktarılırken, izleyicinin yaşaması ve hissetmesi hedeflenen tepkiler, ancak doğru teknikler kullanılarak yapılan çekimlerle sağlanabilir. Bir çok detay, iç içe işlendiğinde gerçek duygu patlamaları yaşanabilir. Çekim plânları bir çok çeşidi ile ayrı ayrı plânlansa bile, filmin içeriğinde birbirine bağlantılarla güçlendirilen plânlar bütünü olarak yaratılır. Her bir sahne, kendisini oluşturan plânlardaki içerikle görsel uyumun etkili bir algılamaya oluşturması, doğru noktalara odaklanan storyboard çizimleri ile olanaklıdır.



Şekil 1. 2. Elle çizilmiş örnek (A Curriculum for Digital Media Creation, 2008 Ross Kallen and Marco Antonio Torres)



Şekil 1. 3. AppleWorks ile çizilmiş örnek (A Curriculum for Digital Media Creation, 2008 Ross Kallen and Marco Antonio Torres)



Şekil 1. 4. Dijital animasyon programında çizilmiş örnek, A Curriculum for Digital Media Creation, 2008 Ross Kallen and Marco Antonio Torres

Bir senaryonun filme dönüştürülmesi aşamasında yönetmenin mekânlar konusunda karar vermesi gerekir. Çekimler gerçek mekânlarda, stüdyolarda ya da her iki mekânın da kullanımıyla yapılabilir.

Yönetmen, görüntü yönetmeni ve prodüksiyon ile birlikte storyboard çizeri de mekân keşfinin içerisinde. Çünkü çekim aşamasında, aradaki koordinasyonu storyboard sağlar. Gerçek mekânda karakterlerin ve nesnelerin yerleşimi, kullanılacak arka plânlar, çekim ölçekleri ve çekim plânları netleştirilir. Tüm bu keşiflerde vurgulanması ya da mutlak gösterilmesi gereken alanların fotoğraf çekimleri, storyboard çizerine rehber olacaktır.

Yönetmenin hazırladığı çekim senaryosu, çekim plânlarının listelendiği belgedir. Senaryonun filme dönüştürülmesinde kamera hareketlerini ve hangi açılardan çekimin yapılmasını istediği, aksiyon ve diyalogların kameralarca takibini gösterir.

Sığır Davası	
Plan Listesi	1.Gün
Çekim mekânı	Honeydew Çifliği, Taylor patikası, Collingbourne-Kingston
1.Plan	Geniş Plan. Sığırlar süt sağma barakasının içindeki karanlıktan aydınlığa doğru çıkıyorlar.
Çekim mekânı	Salisbury Pazarı
2.Plan	Yakın Plan. Parmaklıkların arkasındaki sığırlar.
3.Plan	Göğüs plan. Parmaklıkların arkasındaki sığırlar.
4.Plan	Boy Plan. Parmaklıkların arkasındaki sığırlar.
5.Plan	Geniş Plan. Sığırlar rampadan yukarı kamyona yürür.
6.Plan	Geniş Plan. Birbirinin üzerine çıkan sığırlar.
Yukarıdakilerin hepsinde kamera elde.	
Çekim mekânı	Salisbury civarındaki kırlar
7.Plan	Geniş plan. Kırdaki koyunlar.
8.Plan	Orta geniş plan. Kırdaki 2/3 sığır.
9.Plan	Göğüs plan. Sığırlar başlarını çevirir.
Tripod. Sabit kamera.	

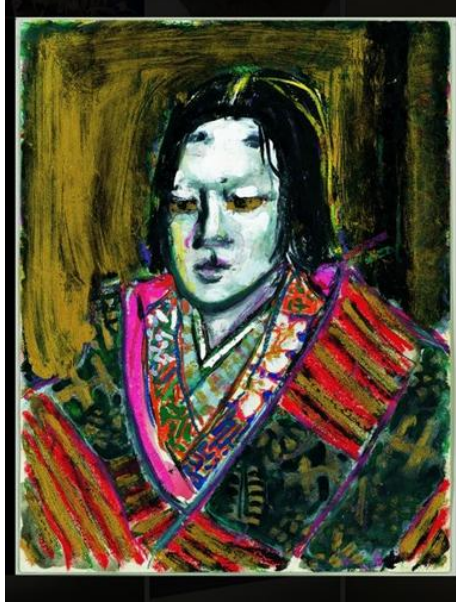
Şekil 1. 5. Çekim Senaryosu. Bir çekim senaryosu onu hazırlayan yönetmene özeldir. Ancak bütün çekim senaryolarının benzer bir mantığı vardır. (Film Yapımının Temelleri, Jane BARNWELL, s/86)

Storyboard çizeri, bu plânlar ışığında karakterin duracağı yeri, büyüklük-küçüklük, uzak-yakın ve diğer nesnelere uzaklığı ve ilişkisi boyutunda çizimlerini gerçekleştirir.

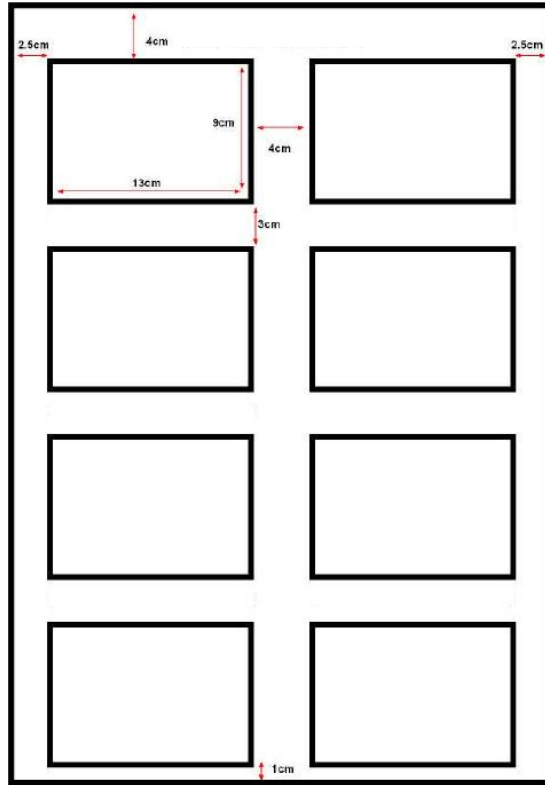


Şekil 1. 6. Storyboard için hazır ikonlar, s/ 12 (Student Guide Storyboards)

Bazı yönetmenler storyboard'larını da kendileri çizerek, hayal dünyalarında canlandırdıkları sahneleri tek elden storyboard'a, oradan da çekimlere taşırlar. Kostümlerde yer alacak detayları dahi çizimlerinde belirtirler. (Örnek: Akira Kurosawa, Kimonolar)



Resim 1. 1. Akira Kurosawa, Kimonolar



Şekil 1. 7. 35X50 cm kâğıt üzerine hazırlanmış storyboard kareleri

-Storyboard-

Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan
Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:
Not:	Not:	Not:	Not:

Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan
Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:
Not:	Not:	Not:	Not:

Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan
Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:
Not:	Not:	Not:	Not:

<http://www.kameraarkasi.org>

-Storyboard-

Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan
Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:
Not:	Not:	Not:

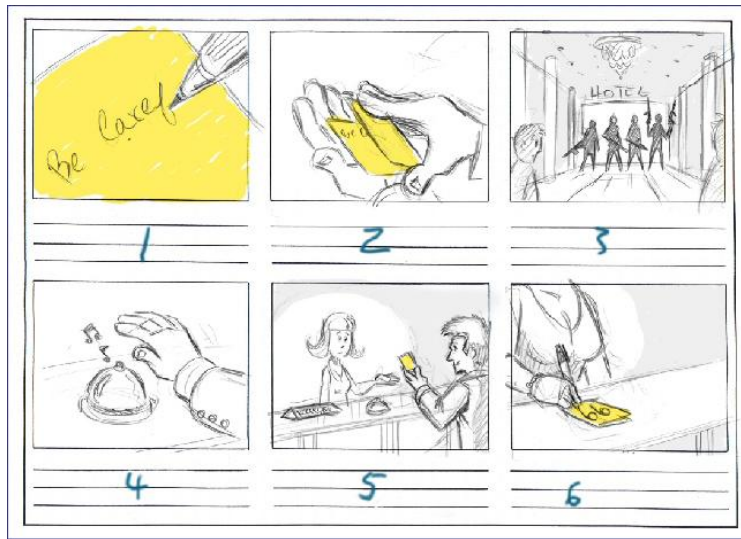
Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan
Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:
Not:	Not:	Not:

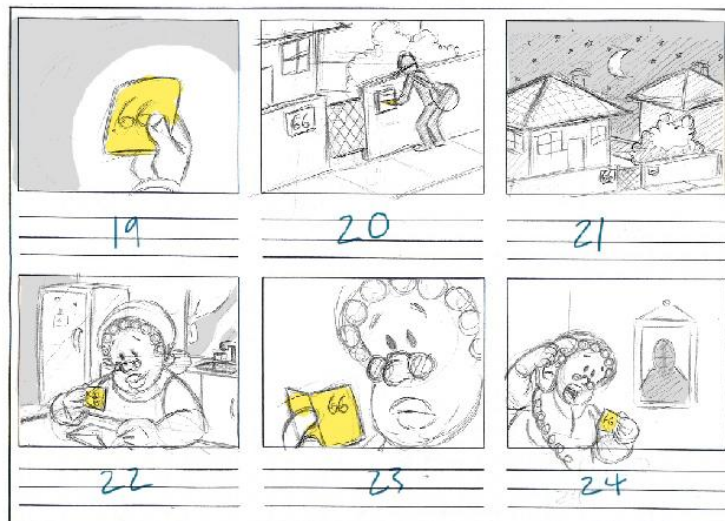
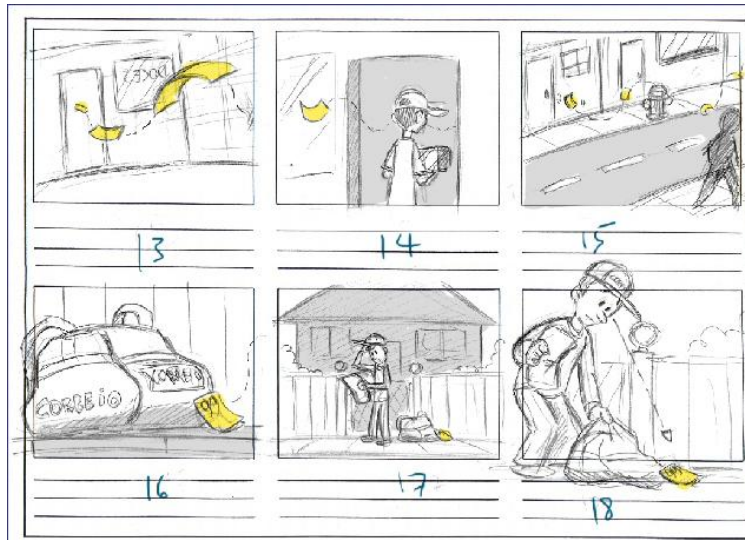
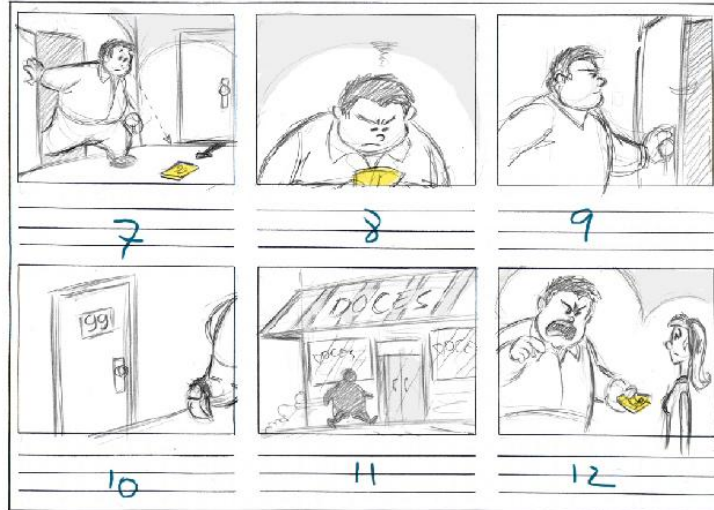
Sahne Plan	Sahne Plan	Sahne Plan
Açıklama:	Açıklama:	Açıklama:
Not:	Not:	Not:

<http://www.kameraarkasi.org>

Şekil 1. 8. 4x3 ve 16x9 ebatlarında hazırlanmış storyboard kareleri (www.kameraarkasi.org)

Storyboard'da duyulan gereksinime göre kare sayısı arttırılabilir.





Şekil 1.9. London Film School, Storyboard Samples

1.2. Film Yapım Öncesi Ön Hazırlık İçinde Yer Alan Storyboard

1.2.1. Storyboard'da Zaman ve Mekân

“Mekânın sözlükteki karşılıkları yer, bulunulan yer, ev, yurt ve uzaydır. İngilizce kaynaklarda “space” olarak geçen kelime Türkçe’ye çevrildiğinde mekânın yanı sıra, boşluk, alan, aralık, uzaklık gibi anlamları da karşılamaktadır. Sinemada mekânı gerçek hayattakinden farklı olarak deneyimleme imkanını buluruz. Kameranın konumu, ölçeği, çekim hızı mekânı farklı algılama olanakları sunar. Mekân, yaşanan ve deneyimlenen bir olgudur. Filmde de kamera aracılığı ile sinemasal mekânın içinde gezer, sesleri işitiriz. (Tüzün,2008: 38).” Sinema sanatının anlatım kavramı arasındaki ilişkiler üstünde durulduğunda, bir anlatım biçimi olarak hem resimsel, hem de sinematografik öykünün var olabilmesi için; dış dünyanın: zaman, mekân (doğa), kişinin varlığı bir zorunluluktur. Çünkü bunlardan uzak bir film hemen hemen yok gibidir.

Filmde güncel bir hikâyenin çekimi yapılacaksa, mekânda çok fazla değişiklik yapmaya gerek olmadığı savı ile çalışılır. Ancak, geçmişe dair bir hikaye senaryolaştırılmışsa, güncele dair olanlar mekândan çıkarılmalıdır.

Storyboard çizerinin yönetmen ve görüntü yönetmeni ile birlikte yaptığı ön çalışmalar, dönemsel görünüm, binalar, mekânlar, seçilen giysiler storyboard karesinde yer almalıdır. Örneğin; geçmiş döneme ait bir model araba kullanılacaksa, o araba storyboard karesinde yer almalıdır. Klâsik binaların yerine modern binaların çizilmesi yanlıştır. Mekân araştırılmasında ortak yapılan araştırmalar sonucu o döneme ait mekânın bulunamaması durumunda, dekora başvurulmalıdır. Bu gerekçeler storyboard çizerinin de araştırmaya dahil olmasını, tasarımcının belli bir dönemin görünümüne dair bilgi toplamasını gerektirir.

Zaman ve mekân bir film yaratılırken iç içe düşünülmesi gereken alanlardır ve birbirinden bağımsız değildir. Mekânda yer alacak karakterler, giysileri, kullanılan araç gereçler, fonda yer alacak dekor vb. tüm detaylar filmin geçtiği zamana uygun olarak araştırılmalı ve kullanılmalıdır.

Bu da filmin yapımcısı ve prodüksiyon ekibini olduğu kadar, storyboard çizerini de ilgilendirir. Bütün bu ön çalışmalarla skeçler çizilir; mekân tasarımları hayalden çizime, çizimden gerçek mekân çekimlerine veya stüdyo kurulumlarına geçilir. Bazı filmlerin mekânla ilişkisi izleyiciyi o mekânda yaşama hissi ve çekiciliğe sevkeden popüler bir tavır ile çekilirken, sanatsal filmlerde öncelikle izleyiciyi düşünmeye sevkeden eleştirel ve sorgulayan bir tavır içerir. Bazı yönetmenler mekânı anlatılacak hikâye'nin daha önünde olarak değerlendirir, mekâna göre bir senaryo yazımını tercih edebilirler.

“Filmlerde mekânın kullanımı ile ilgili farklı yaklaşımlar vardır. Robert Mallet Stevens, kullanımına göre iki çeşit set olduğundan bahseder: Gerçekçi olan ile dışavurumcu olan. Gerçekçi set örneğin tarihi bir dekor olabilirken, dışavurumcu set izleyicide daha çok atmosfer aracılığı ile belirli bir hissi yaratmayı amaçlar (Vaillant, 1997: 31).”

1.2.2. Storyboard'da İçerik ve Biçim

Sinemayı öteki görüntü sanatlarından ayıran temel özellikler; değişik zaman ve mekân parçalarını yansıtan, nesnelere ve insanların, görüntüde gerçeklik izlenimini güçlendirmesi, filmin mekânın her yerinde ve zaman içinde dolaşması, plân-sekansları ard arda birleştirebilmesi ve öyküleme olanakları sağlamasıdır.

Tolstoy “Sanat Nedir” kitabında sanat için; “İnsanın bir zaman duymuş olduğu bir duyguyu kendinde canlandırdıktan sonra, bu duyguyu başkalarının da aynen duyabilmesi için hareket, çizgi, renk, ses ya da sözcükler aracılığı ile onlara aktarmasıdır...” der.

Bir storyboard çizerinin yapması gereken en önemli şey öykünün anlamlı bakış açılarını yansıtacak kompozisyonlar yaratmasıdır. Film yapımında seçilen konu ya da senaryo, filmin içeriği ile tamamlanır. Verilmek istenen mesaj ya da fikir, sahnede yer alan biçim ile yaratılır, somutlaştırılır.

Fikrin doğru biçimde izleyiciye aktarılması, o sahnenin zihinlerde kalıcı olması ve o fikrin, mesajın doğru olarak algılanması açısından çok önemlidir.

İzlenen filmde unutulmayan ve kalıcı olan sahneler, mesajla doğru biçimde eşleşen ve mesajı doğru olarak yansıtan biçim ile olanaklıdır.

Storyboard yaratılırken, senaryoda verilmek istenen mesajın çizer tarafından doğru olarak algılanması, yönetmene ve oyuncuya biçim yoluyla aktarılması, çekimi kolaylaştıracak ve doğru biçimde sona ulaştırılmasını sağlayacaktır. “İçerik ve biçimin birbirinden ayrı olması düşünülemez (Foss, 2012: 11).” “Film ve televizyon gibi ses-görüntü ortamlarında içerik ve biçime olaylar düzleminde yaklaşabiliriz. Olaylar düzlemi, film ya da reklamın içeriğidir. Olaylar düzlemine ilişkin her hangi bir şey, film ya da reklamdaki karakterler tarafından algılanabilir. Olaylar düzleminin bütün öğeleri yerli yerine oturduğunda ortaya çıkan “şey” filmin akışı ya da hikayesidir (Foss, 2012: 11).”

Biçim düzleminde ise reklam ya da filmde olaylar düzleminde anlatılmak istenen “şey”in ya da verilmek istenen mesajın somutlaştırılması söz konusudur. Biçim düzleminde, olaylar düzleminde verilecek mesajın aktarımı olarak ortaya çıkan storyboard karesinde, ayrı bir teknik alan olarak hangi teknik ayrıntılarla verileceği incelenecektir.

“Biçim düzlemi, yönetmenin gerçeğe dayalı ya da kurmaca bir hikayeyi izleyenlere aktarabilmek için kullandığı tüm öğelerin ve anlatım araçlarının tümüdür. Olaylar düzlemindeki tersine biçim düzlemindeki öğeler, filmin içindeki karakterler tarafından bilinemez, algılanamaz yapıdadır. Biçim düzleminin değişik öğeleri (kamera açıları, çekimlerin bütünleşmesi vb.) olaylar düzleminin oluşturduğu gerçek ya da kurmaca, dünyanın dışındadır ve bu dünyadan bağımsızdır. Çoğu kez olaylar düzleminde olanların bir tür yorumlanması görevini üstlenirler (Foss, 2012: 11-12).”

“Film veya televizyonda gerçeğin çizimi hiç bir zaman yansıtmak istediğimiz gerçek durumun aynısı değildir ve olamaz. Her zaman için kamera, gösterdiğinden daha fazlasını dışarıda bırakır. Kamera, gerçeğe iki boyutlu dikdörtgen bir çerçeve içine oturtur. Film parçalarını anlamlı, anlaşılabilir ve mantıklı bir sıraya soktuğumuz her alanda bir “şey”, yani biçim düzlemi aracılığı ile hikâyeler anlatılmaktadır (Foss, 2012: 49).”

2. BÖLÜM

2. STORYBOARD TEKNİKLERİ- GÖRÜNTÜ DÜZENLEME

2.1. Çerçeve ve Kompozisyon

Olaylar düzleminde gerçekleşen olaylar sonsuz ve üç boyutludur. Bir hikâye ya da romandan yola çıkıldığında, soyut olan anlatım (her farklı izleyicinin zihninde farklı algılansa bile), vurgulanması gereken yerler açısından yönetmenin hayâl dünyasında biçimlendiği gibi, film karesinde somutlaşarak izleyiciye ulaşması hedeflenir. İzleyici tüm bu anlatımları iki boyutlu bir perde üzerinde seyrederek. Aslında hikâyede birbiri ile bağlantılı olaylar zinciri, storyboard karelerinde benzer biçimde zincirleme olarak oluşturulur. Ancak tüm filmin hareketlerini tek tek çizimlerini yapmak hem gereksiz hem de zaman ve maliyet açısından da kayıptır. Vurgulanması mutlak olan noktalar belirlenir ve bu karelerde oluşturulan storyboard, çekim sırasında yol haritası niteliği kazanır.





2.1.1. Çerçeve

Fotoğraf, resim gibi iki boyutlu bir çerçeve içerisinde değerlendirilen film karelerine rehberlik eden storyboard'da izleyicinin algısına yönelik yerleştirme yapılması gerektiğinden, temelde benzer kurallar geçerliliğini korumaktadır.

Kompozisyon, denge gibi kurallar geçerli olmakla birlikte, film gibi akan bir düzlemde karelerin birbirleri ile uyumluluğu ve bağlantıları, farklı noktaların da dikkate alınmasını zorunlu kılar. Kare içinde yer alan nesnelerin birbirleri ile olan ilişkileri ve oranı çekimden önce storyboard'da çözümlenir.

Çizime başlamadan önce çekimin ne tür bir kamera ile çekileceği, film boyutları(formatları) hakkında bilgi alınması gerekir. Storyboard karelerinin, bu boyutlarla orantılı olarak küçültülmüş karelerden oluşmalıdır. İki boyutlu bir yüzey içine yerleştirilecek çizimlerin kompozisyonlarını oluştururken, film formatına uygunluğu çekim sırasında oluşturulacak kompozisyona rehberlik etmektedir.

Film formatının seçilmesi, öteki anlatım öğelerinin nasıl kullanılacağını etkileyen bir işlemdir. Burada kastedilen öteki anlatım öğeleri, çerçeve içerisinde yer alan tüm öğelerdir. “Kompozisyon konusunda vereceğimiz her karar, öncelikle boyutları tarafından tanımlanacaktır. Çerçevenin genişliği ile yüksekliği arasındaki orantıya “Görüntü Oranı” denir ve bu oran çekim formatına göre değişir (Marcado, 2011: 22).”

	(2.36:1) 70 mm Tam Çerçeve formatı
	2.25:1 Visa Vision formatı
	(1.85:1) Amerikan Geniş Perde Formatı
	4.3(1.33:1) Akademi Standardı Televizyon, 35 mm, 16 mm ve S-8 mm formatı

Şekil 2. 1. Sinema ve Videoda Kısa Film, II. Cilt Peter W. REA, David IRVING s/97

Çekimi yapılacak filmin çekim formatını bilmek, storyboard’da çizilecek kare kadrajında kompozisyonu belirlemek ve görüntüye girecek kişilerin, nesnelerin yerleştirilmelerinde büyüklük-küçüklük, uzaklık-yakınlık, derinlik gibi birbirleri ile olan ilintileri. ortaya konacak olan anlam açısından önem kazanmaktadır.

2.1.2. Kompozisyon

Kompozisyonda düzen, belli bir sınır içinde oluşan görsel olaydır. Kullanılan ya da düzenlemeye dahil olan öğeler, birbirleri ile olduğu kadar kenarla da ilişkilidir ve çok önemlidir. “Görüntü yönetmeni filmdeki görüntülerin kompozisyonunu oluşturmak için yönetmenle birlikte çalışır. Her plân için hangi mesafenin, açının ve objektifin daha etkili olacağına birlikte karar verirler (Barnwell, 2011: 132).” Bu bilgiler ışığında storyboard çizeri storyboard’daki karelerin çizimini oluşturur.

“Çerçevenin kompozisyonu oluşturulurken, görüntü yönetmeni görüntüye nelerin gireceği konusunda stilistik ve anlatısal geleneklere bağlı olarak kararlar alır. Her plân izleyiciye bilgi aktarır ve tasarlanmış bir tepki dayatır. Çerçevenin dışında nelerin bırakıldığı, çerçeveye alınanlar kadar önemlidir. Örneğin çerçeve yaparken, genellikle kişilerin kafaları üzerinde baş boşluğu bırakılır ki, görüntü ucu ucuna kesilmiş gibi görünmesin. Bakış boşluğu kompozisyonda benzer bir nedenle korunan başka bir tür boşluktur ve karakterin çerçevenin karşı tarafına bakmasına olanak sağlar (Barnwell, 2011: 134).”

Devam eden ve hareket halindeki objenin ya da karakterin ilerlediği yön dikkate alındığında, film karesinde ilerleme yönündeki alan boşluğu geride kalan alandan daha geniş olarak alınmalıdır (Resim 2.1). İlerleme alanını “pozitif alan”, geride kalan alanı “negatif alan” olarak adlandırdığımızda, çerçevede pozitif alanın dar olması dengesiz bir kompozisyon yaratmamıza neden olacaktır (Resim 2.2). Eğer hareket eden obje ya da karakterin dışında, negatif alanda özellikle vurgulamak istediğimiz bir olay ya da obje olduğunda, pozitif alanı dar tutsak bile, bu objeyi odak noktasına yerleştirdiğimizde kompozisyonda dengesizlik oluşmayacaktır (Resim 2.3).



Resim 2. 1. Dengeli kompozisyon
(BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/132)



Resim 2. 2. Dengesiz Kompozisyon
(BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/ 151)



Resim 2. 3. Negatif alanda bulunan objenin önemine vurgu yapan bir kompozisyon
(BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/ 163)

2.1.2.1. Dengeli ve Dengesiz Kompozisyonlar

Fotoğraf ya da resim çerçevesi yüzeyinde olduğu gibi film karesindeki düzenleme de izleyicide, simetrik (bir ögenin diğerine göre büyük ya da küçük, ya da yönünün farklı olması) olduğunda static, (durgun), asimetric olduğunda dinamik bir izlenim oluşturur.

Çerçeve içinde yer alan her nesnenin bir görsel ağırlığı vardır. Çerçeve içindeki boyutu, rengi, yakınlığı-uzaklığı, yerleştirildiği yer o nesnenin görsel ağırlığı konusunda izleyicinin algısını etkileyecek ve bir izlenim verecektir.

Dengeli kompozisyonlar düzen, sakinlik, durgunluk çağrıştırmak amacıyla, dengesiz kompozisyonlar ise çoğu zaman karmaşa, huzursuzluk, gerilim yaratmak amacıyla kullanılır. Sonuçta seçeceğimiz kompozisyon izleyicide yaratılmak istenen duygu ve düşünceye göre tercih edilir. Çerçeve içerisinde, hikâyenin izleyiciye öncelikle göstermek istediği nesneyi gösterebilmek ve yaratmayı hedeflediği duyguyu tam olarak oluşturabilmek için, dengeli ya da dengesiz kompozisyonlar oluşturulur.

Bir storyboard çiziminde simetri uygulanarak denge oluşturulabildiği gibi, dağınık bir kompozisyon kullanılarak da gerçekleştirilebilir. Bunda içerik ve biçimin birbirini desteklemesi gerekmektedir.



dengeli bir kompozisyon



dengesiz bir kompozisyon

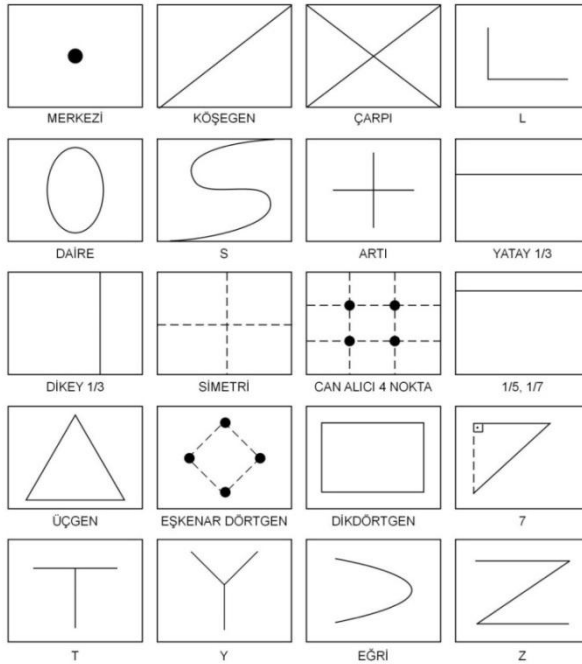
Resim 2. 4. Simetri Uygulanmış Dengeli Kompozisyon, Dağınık Kompozisyon (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/ 24)

2.1.2.2. Kompozisyonda Odak Noktası

Bir plânın kompozisyonundaki herhangi bir şey ve her şey, izleyici tarafından izlediği öyküyü anlaması için ilgili ve gerekli bir işlevi olduğu için orada bulunduğu şekilde yorumlanır. Konu dışı ayrıntıların storyboard'da ve o sahnede bulunmaması, bulunması gerekenlerin de doğru mesajı verecek yerde bulunmasının sağlanması. filmin istenen algılamayı yaratmasını sağlar. Kompozisyonda odak noktası izleyiciye o sahnede gösterilmek istenen ya da verilmesi istenen duyguyu yaratacak karakter ya da objenin yerleştirileceği yerdir.

“Odak noktaları, bir kompozisyondaki ilgi merkezini, çerçeve içindeki görsel unsurların düzenlenişi yönünden, izleyenin bakışının ilgi merkezinin çekimine kapılarak yöneldiği alanı işaret eder. Odak noktaları bir veya bir çok unsur içerebilir ve genellikle kompozisyon kullanılarak yaratılır. Çerçeveye neyin girip neyin girmeyeceğini, neyin net neyin bulanık olacağını, neyin aydınlatılıp neyin karanlıkta bırakılacağını ve çerçeveye görsel olarak neyin hakim olacağını dikkatle seçerek, izleyiciler tarafından yanlış anlaşılmayacak ilginç, etkili ve güzel kompozisyonlar yaratılabilir (Marcado, 2011: 27).”

BAŞLICA ŞEMATİK KOMPOZİSYONLAR VE ORANLAR



Şekil 2. 2. Başlıca Şematik Kompozisyonlar ve Oranları (Prof. Güler ERTAN, Yüksek Lisans Ders Notları)

Bir sinema yönetmeni yarattığı kompozisyonda doğru odak noktasına yerleştirilmiş bir obje ile, diğer tüm alandaki nesnelere atıl bırakabilir. Yönetmen izleyicinin neye tanıklık edeceğine, odak noktasını seçerek karar verir. Burada storyboard çizeri yönetmeni doğru anlayarak bu objeyi hazırladığı karede olması gereken yere çizerek sahne çekimi için hazırlıkların kısa sürede oluşturulmasını sağlamış olur.



Resim 2. 5. Güçlü Odak Noktası İçeren Kompozisyon (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/ 27)

2.1.2.3. Göstergeler ve Kompozisyon Oluşturmada Kullanılan Formlar

a. Göstergeler

Sanatsal bir anlam yaratma süreci olan sinema, bize yalnızca gerçekliği sunmaz, hikâyeden ya da bir olaydan yola çıkarak zihinde hayal edilen bir dünya ve anlam yaratmayı hedefler. Bunu da sahne tasarımı, görsel düzenlemeler, simgeler ve göstergeler ile anlam oluşturarak sağlar.

Kendi dışında başka bir şeyi gösteren, düşündüren, onun yerini alabilen, sözcük, nesne, görünüş veya olgulara gösterge denir. Söz ve yazıyla anlatılan her nesne ya da olay, dil göstergesi olarak adlandırılır, dil dışı göstergeler olan resim, şekil, işaret, mimik, hareketler ise sinema sanatında oldukça önemli yer tutar. Göstergebilimde bir gösterge bir kelime, bir imaj veya bir sestem oluşabilir. Göstergeyi, gösteren ve gösterilen olarak iki bölümde inceleyebilir, göstereni ses, imaj, kelime; gösterileni ise gösterenin işaret ettiği anlam olarak tanımlayabiliriz. Göstergelerin kullanımı karşılıklı anlamlandırma ve kültür birlikteliği gerektirir, farklı kişiler için farklı anlamlar içerebilir.

“İletişimin meydana gelmesi için göstergeleri kullanarak bir ileti, mesaj oluşturmak gereklidir. Bir kişi veya grup ile iletişim kurduğunuzda iletinizin ne anlama geldiğini algıyorsunuz, göstergelerden bir ileti oluşturduğunuzda, bu görsel ileti diğerlerini, ilk anda yarattığınız anlam ile ilişkisi olan, size ait bir anlam yaratmaya iter. Aynı kodları paylaşırsak ve aynı gösterge dizgelerini kullanırsak, iletilerde, bizim ve başkalarının yüklediği anlamlar birbirlerine o denli yaklaşacaktır (Fiske, 1996: 65).”

“Gösterge birisine seslenir, yani seslendiği kişinin zihninde denk bir gösterge ya da belki de çok daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Bir gösterge kendinden başka bir şeye -nesneye- göndermede bulunur ve birisi tarafından anlaşılır: yani kullanıcının - yorumlayıcının- zihninde bir etkiye sahiptir (Fiske, 1996: 65).”

b. Kompozisyon Oluşturmada Kullanılan Formlar

Yönetmen, sinema beyaz perdesi ölçülerine bağlı kalmak durumundadır. Çerçeve içindeki görüntü düzenlemesinde çizgi, biçim-form, renk, vurgu, zıtlık, contrast çerçevedeki önemli değerlerdir. Çerçeve içerisinde kullanılan çizgi, doku, form ve motifler bir anlam yüklemesi içerdikleri için, ruh halini anlatmak ya da izleyicide oluşması istenen izlenim için kullanılır.

“Kompozisyondaki çizgiler doğa şekillerini (örneğin bir ağaç) ya da insan eliyle üretilmiş şekilleri (örneğin bir elektrik direği) kullanarak oluşturulabilir. Çizgiler ne kadar belirginse, ilettikleri anlam da o kadar kuvvetlidir. Çizgiler, şekiller, formlar ve dokular belli bir düzenle tekrar edildiğinde ortaya motifler çıkar (Barnwell, 2011: 134).”

Çizgi

“Ana hatlarıyla çizgilerin ilettikleri anlam,

Düz çizgiler; Durağan ve statik,

Eğik ve kırık çizgiler; Canlılık, hareket, hız etkileri yaratabilmektedir.

Dikey çizgiler; Resmîyet, yükseklik, gurur, saygınlık, kuvvet, inat ve sertliği,

Yukarı doğru eğik çizgiler; Dinamizm, coşkunluk, iyimserlik,

Aşağı doğru eğik çizgiler; Kötümserliği, düşüşü,

Dalgalı çizgiler; Güzellik, nezaket, zarafet ve istikrarı,
Zik zag çizgiler; Kararsızlığı çağrıştırabilir (Ak, 1998: 110-111).”

Şekil ve Form

“Çizgiler kare ve yuvarlak gibi şekiller oluşturmak üzere bir araya gelebilir. Örneğin bir apartman katı dikdörtgen, güneş yuvarlak şekildedir. Bir şekil iki boyutlu, bir form ise üç boyutludur. Yani iletilen anlamı daha kuvvetle vurgular (Barnwell, 2011: 132).”

Yönetmen, şekil ve formların insan algısında nasıl anlamlandırıldığını ve ne ifade ettiğini bilerek, doğru kompozisyonları oluşturur; storyboard çizeri de bu karar doğrultusunda iki boyutlu çerçeve içerisinde çizimlerini hazırlar.

Ana hatları ile şekilleri ve ilettikleri anlamları irdeliyecek olursak;

Kare-Dikdörtgen: İstikrar, insan eli ile inşa edilmiş dünya,

Piramit-Üçgen: Denge, dayanıklılık

Yuvarlaklar: Evrensellik, samimiyet, bütünlük, merkezîyet

Siluet: Gerilim ifade eder.



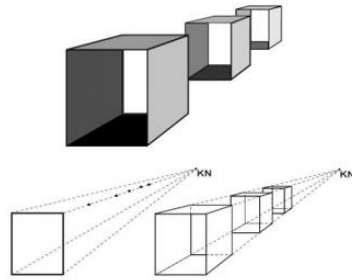
Resim 2. 6. Bir Zamanlar Batıda (Once Upon a Time in the West, 1968) filmindeki bu sahnede çerçevedeki üçgen şekil çekimi karakterin bacaklarının arasından yaparak oluşturulmuş. (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, S/136)



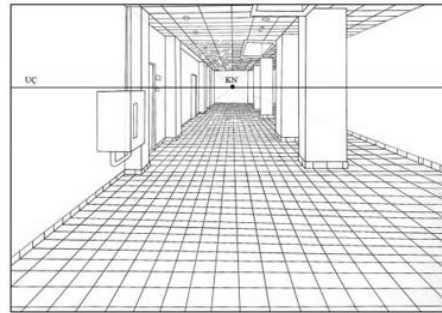
Resim 2. 7. Kompozisyondaki çizgiler doğal ya da insane yapımı olabilir. Buradaki telefon direkleri çerçevede görsel bir motif yaratmış. (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, S/137)

Storyboard'da Perspektif

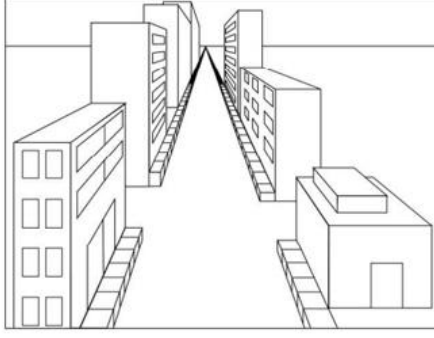
Cisimlerin gözden uzaklaştıkça küçülmesi ile, bu cisimlerin iki boyutlu bir yüzey üzerinde üç boyutlu olarak görünür şekilde çizilmesine perspektif çizim denir. Perspektif çizimde cismin bakan kişiye uzaklığı ve pozisyonu dikkate alınarak çizim yapılır. Perspektifte ufuk çizgisi (zemin çizgisi), ufuk düzlemi, görme noktası (esas nokta), karşıdan görünen çizgiler, kaçış noktaları, kaçan çizgiler gibi tanımlar yer alır.



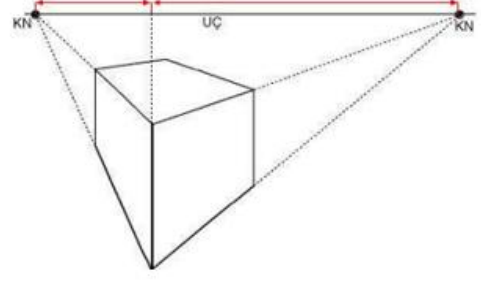
Şekil 2. 3. Tek kaçış noktalı perspektif



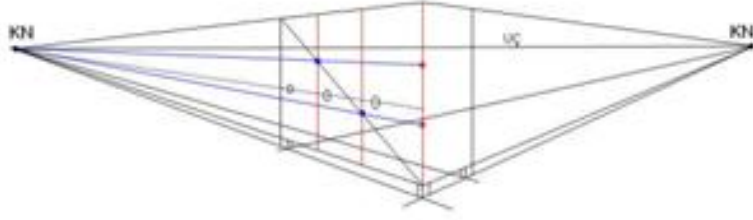
Şekil 2. 4. Tek kaçış noktalı perpektifle iç mekân çizimi



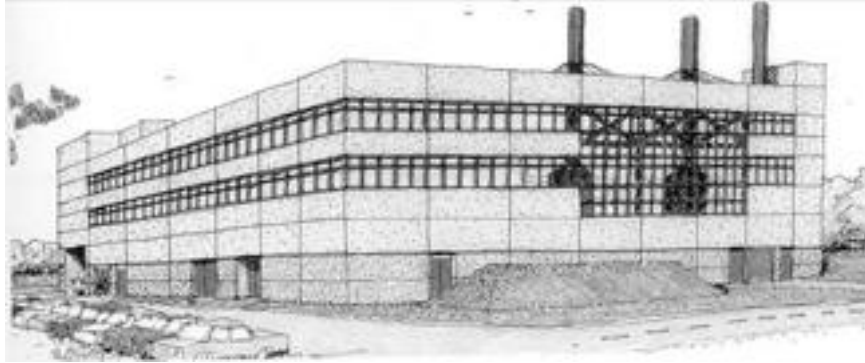
Şekil 2. 5. Tek kaçış noktalı perspektifle sokak çizimi



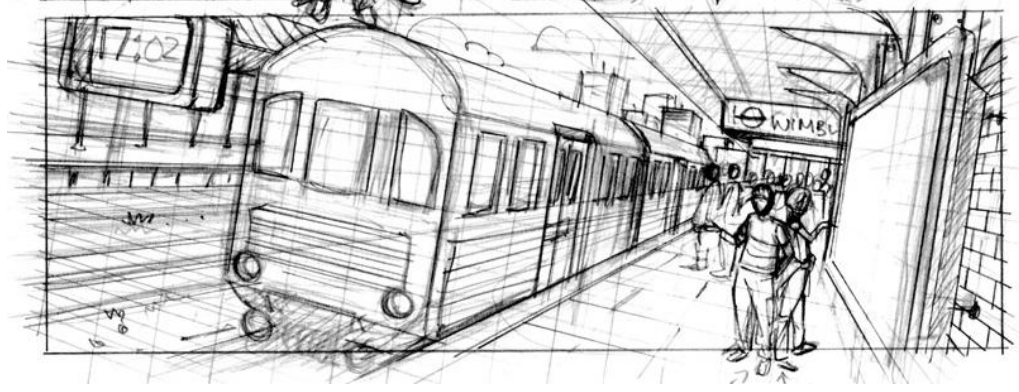
Şekil 2. 6. İki kaçış noktalı perspektif



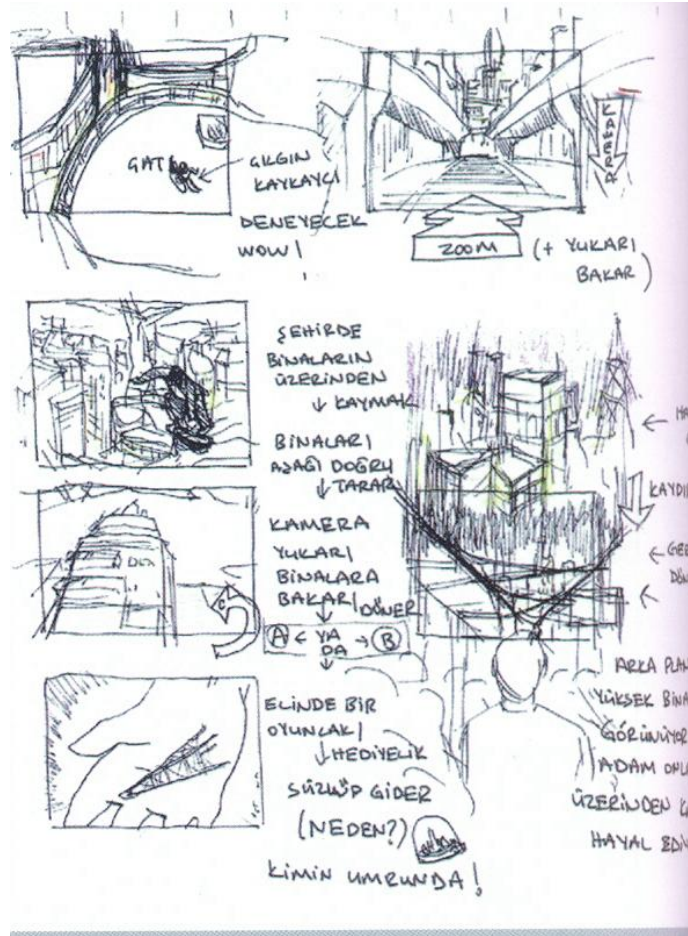
Şekil 2. 7. İki kaçış noktalı perspektif



Şekil 2. 8. İki kaçış noktalı perspektifle bina çizimi



Şekil 2. 9. Storyboard'da perspektifli bir çizim



Şekil 2. 10. Storyboard'da perspektifli çizimler

Işık ve Renk

Jane Barnwell, "Işık filmin atmosferini taşır." der. Sahnede yaratılmak istenen algı, zaman mekan ya da karamsarlık-iyimserlik gibi duygular ışık üzerinden seyirciye aktarılabilir. Sinema sanatında kullanılan en önemli öğelerden biride hiç kuşku yok ki renktir. Gerçi siyah beyaz ve gri tonlamaları fotoğrafta olduğu gibi sinemada da çok etkili sonuçlar vermektedir.

- “İyi bir renk kompozisyonu, estetik isteğimizi tamamlar.
- Renk eşyaların fiziki hakikatini tanımlamakta ve anlatmaktadır.
- Plâstik bir özellik vermek için, renk değer değişmelerini tamamlar.
- Renk boşlukta ileri geri hareket, dolayısıyla ilgi uyandırır.
- Düşünceleri sembolize eden usul ve ahenk yaratır.
- Kişisel duyguların anlatımında bir vasıtaadır.
- Kompozisyonda bir noktaya dikkati yöneltmede kullanılır (Süldür, 2001: 43).”

“Storyboard renklendirmelerinde renklerin kişilerin algılarına göre seçim yapılmalıdır. Renklerin psikolojik etkileri hikayeye, karaktere derinlik katar, dolayısı ile dikkatle seçilmelidir. Örneğin, kırmızı; tehlike ve heyecan, siyah, mor, beyaz; ölüm anlatmaktadır. Renk cesur şekilde vurgulanabilir ya da belli belirsiz kullanılabilir. Yönetmenler genellikle kuvvetli renklerin kullanıldığı bir renk paletinden kaçınarak doğal renkleri tercih ederler. Renk konusunda yapılan tercihler karakterleri ve mekânları tanımlayabilir ve farklılıkları ön plâna çıkarabilir (Barnwell, 2011: 112).”

Storyboard çizeri iki boyutlu bir yüzey üzerinde nesnelerin nasıl görüneceği üzerine yönetmenin anlatımına göre çizimlerine form verir. Form ışık yoluyla yaratılır. Gölgelemlerin verdiği derinlik izlenimi ile, bir yuvarlak topa, kare bir küpe dönüşebilir. Doku da kompozisyona derinlik ekler, genellikle pürüzlü, sert ve engebeli yüzeylerdense yumuşak ve pürüzsüz ipeksi yüzeyler gözümüze daha çekici gelir ve bu görüntüler sahnede ışığın doğru yerleştirilmesi ile sağlanabilir.

“Aynı nesneyi çok parlak ışıkta ya da çok koyu gölgede gösterebilir; açık renk bir şeyi eşit derecede açık bir ortama yerleştirebilir ya da koyu renk arka plânla contrast yaparak göze çarpmasına izin verebilir. Aydınlığa karşı karanlığın, beyaz saflığa karşılık siyah, kötülüğün, kasvet ve parlaklık arasındaki karşıtlığın ilkel ama daima etkileyici olan sembolik anlamları tükenmez.

Amerikalı yönetmen Cecil B. de Mille ışık etkisi üzerine ders verici bir öykü anlatır: ‘Işık etkisini çekmekte olduğum bir filmde kullanmak istedim, casusun yüzünün yarısını aydınlatmaya, gerisini karanlıkta bırakmaya karar verdim.’ Film, dağıtım bürosuna gönderildikten sonra reddedilmiş, De Mille, büyük Avrupalı sanatçıya gönderme yaparak ‘Eğer siz, Rembrandt ışık ve gölge sanatını gördüğünüzde tanımayacak kadar aptal adamlarsanız, suç bende değil.’ diyerek filmin; ‘Rembrandt tarzında ışıklandırılmış ilk film’ sloganı ile gösterime sunulmasını sağlamış (Arnheim, 2012: 63).”

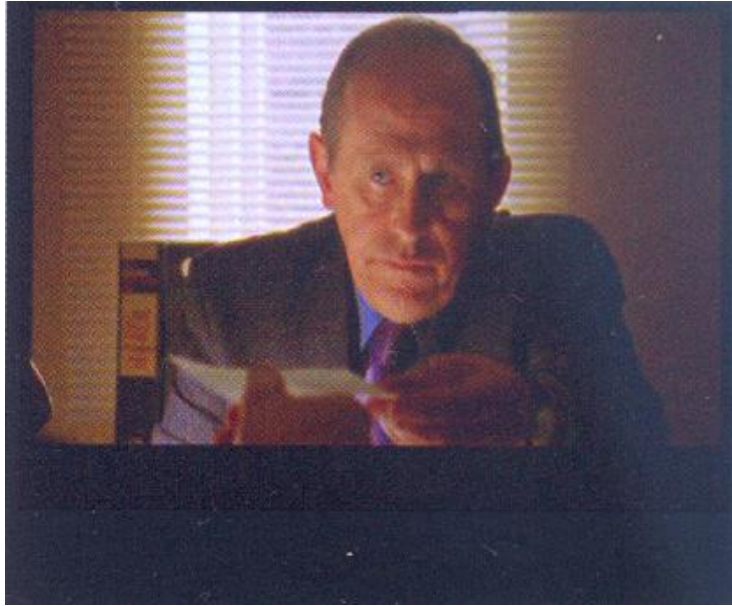
Bu hikayeden anlaşılacağı gibi, çekimine karar verilen sahnede yönetmenin anlatmak ve yansıtmak istediği duygu, storyboard karesinde doğru yerlere çizilen ışık ile, çekim esnasında ışıkçı için de yol gösterici ve kolaylaştırıcı bir görev üstlenmektedir. Storyboard’da sahnenin gerektirdiği durumlara göre ışığın yönü belirtilir.

“Dış mekânın etkisi neredeyse tamamen ışıklandırmaya bağlıdır. Walter Ruttmann’ın büyük kent senfonisi, ‘Berlin’ adlı filminde Berlin’in kuzeyindeki boş caddenin güneş doğarken gösterildiği ünlü bir çekim vardır. Bu çekime cazibesini kazandıran, sabah gökyüzünün ilginç bir biçimde puslu olması ve binaların cephelerinin gizemli karanlığıdır; başka bir deyişle grinin değerlerinin paylaştırılmış olmasıdır (s/60) Eğer ışık doğru kullanılırsa gösterilen şeyin şeklini netleştirmeye yardım eder. Polisiye filmlerde, karanlık biro dada birden ortaya çıkan, eşyaların üzerinde gezen ve belki gizlenen bir figure aydınlatan bir el fenerinin ışığının yarattığı etkiler bilinir. Büyük bir iç rahatlamasıyla aydınlanan bir yüzün duygulu beyazlığının, ayın önünden geçen bulutların hareketinin, yerde hareket eden yaprakların gölgelerinin, aniden parlayan farların, suda titreşen yansımaların, beyaz ten üzerinde kan lekesinin göze çarpmasının kavrayışlı bir göze verebileceği büyük zevk bilinir. Akıllıca bir ışıklandırmanın yardımı ile, düzensiz yüz hatları uyumlu, bir yüz bitkin veya canlı, genç ya da yaşlı gösterilebilir. Bu iç mekânda da dış mekânda da geçerlidir.

Işıklandırmaya bağlı olarak bir oda sıcak ve rahat ya da sıcak ve çıplak, büyük veya küçük temiz veya kirli görünebilir; ilk bakışta etkileyici ya da tamamen sıradan ve önemsiz kalabilir (Arnheim, 2012: 62-63).”



Resim 2. 8. Drama, melodram, psikolojik dramalarda, korku filmlerinde, gizem, klostrorobi gibi ruh hallerini yansıtmada suç ve cinayet hikayelerinde kullanılır. (<http://cuneytgok.blogspot.com.tr/2012/03/isk-dosyas-5.html>)



Resim 2. 9. Making a Killing (2002) filmindeki bu sahnede kullanılan jaluzi perdeler ışığı kırarak düşük düzeyli bir aydınlatma sağlıyor. Yönetmen: Ryan L. Driscoll, (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/139)



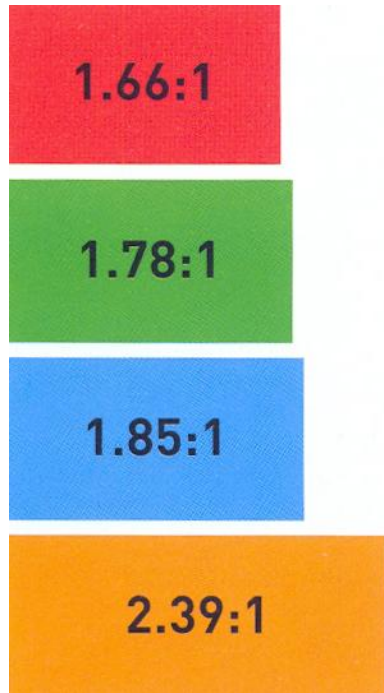
Resim 2. 10. Sapık (Psycho) filminden alınan bu sahnede jaluzi perdelerin oluşturduğu gölgeler karakterin üzerine düşerek bir motif oluşturmuş. Yönetmen: Alfred Hitchcock, (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/139)

2.1.3. Görüntü Oranları

“Kompozisyon konusunda verilecek her karar öncelikle çerçevenin boyutları ile tanımlanacaktır. Çerçevenin genişliği ile yüksekliği arasındaki orantıya görüntü oranı denir ve bu oran çekim formatına göre değişir (Marcado, 2011: 22).”

Gözlerimizle baktığımız alanlar pratikte sınırsız olmakla birlikte, odaklandığımız nokta dışında kalan nesnelere algıda ikinci plânda kalırlar. Bir film karesinde ise sınırlandırılmıştır. Görüntünün sınırlı olması, yönetmen tarafından perspektif gibi biçimsel bir araç olarak kullanılır. Görüntü oranının içinde nelerin kalacağını, nelerin dışarıda bırakılacağına karar verir.

“Görüntü çerçevesi iki dikey, iki yatay çizgi içerir. Dolayısı ile çekimde yer alan her dikey ve yatay çizgi bu sınırlarla pekiştirilecektir. Eğimli çizgiler, eğimli görünür çünkü görüntünün kenarları düz, başka bir deyişle dikey ve yataydır. İyi bir film görüntüsünde tüm çizgiler ve diğer yönelimler birbirleri ile ve kenarlarla dengeli bir ilişki içinde olurlar. Durgun ya da hareketli, karmaşık ya da basit örüntüler kurarlar. Görüntünün büyüklüğü ve oranına ilişkin sorun şu günlerde çok günceldir. Çeşitli boyutlardaki perdelerle ilgili denemeler, bir kez daha standart dikdörtgen şeklin sanatsal açıdan ne kadar tatmin edici olduğu sorusunu gündeme getirmiştir. Rus yönetmen Eisentein, Hollywood’da kaldığı dönemde farklı biçimde masklar kullanarak her oranda dikey ve yatay dikdörtgenlerin biçimlendirilebileceği kare perdeyi savunan konferans vermişti. ‘Ne dikey ne de yatay şekil tek başına idealdir’, diyor ve şöyle devam ediyordu: ‘Film görüntüsünün dikey ve yatay olması yönündeki eğilimler aynı anda nasıl tatmin edilebilir? Böyle bir çatışma alanı için uzlaşma alanı kolayca bulunur, bu alan karedir. Yanlardaki ya da yukarıdaki ve aşağıdaki bölümler maskelendiğinde, kare mümkün olan her dikdörtgeni üretebilecek tek şekildir’ (Arnheim, 2012: 66).”



Şekil 2.11. En çok kullanılan gösterim/dağıtım oranları. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/22)

2.1.5. Üçte Birler Kuralı

Üçte birler kuralı, fotoğraf resim gibi sanat dallarında da kullanılan “altın oran” da denilen kuralı anlatmaktadır. Seçilen nesne, obje ya da karakterin bırakması istenen etki ışığında, storyboard karesinde yerleşimleri bu kural göz önüne alınarak oluşturulur.

“Görsel açıdan uyumlu kompozisyonlar yaratmanın kuralları yüzyıllardır süren sanatsal deneme ve geliştirmelerle oluşturuldu ve bunların en eskilerinden biri üçte birler kuralı olarak bilinir. Çerçeveyi, yüksekliği ve genişliği boyunca üçe bölerek, çizgilerin kesişme yerlerinde canlı, hareketli kompozisyonların önemli unsurlarının yerleştirileceği yerler için kılavuz oluşturan uyumlu noktalar elde edilir. Bölme çizgilerinin kendileri de çoğu zaman genel plânlarda ve tanıma plânlarında ufuk çizgisi yerleştirmek için kılavuz olarak kullanılır (Marcado, 2011: 23).”

Üçte birler kuralında amaç, öğelerin dizilimi ile hikâyenin daha etkili anlatılmasını sağlamaktır. Filmde seyircinin ilgisini, dikkatini belirli bir noktada toplamak, yönetmenin vermek istediği duyguyu tam olarak seyirciye aktarabilmek için odak noktası belirlemenin yoludur.

Eski çağların filozofları, mimari eserlerdeki estetiğin sırrını bulmak için yoğun çaba harcamışlar ve altın orana ulaşmışlardır. Altın oran, şu şekilde anlatılabilir: Bir doğruyu öyle bir noktadan bölelim ki, küçük parçanın uzunluğunun büyük parçanın uzunluğuna oranı, uzun parçanın uzunluğunun tüm doğrunun uzunluğuna oranına eşit olsun.

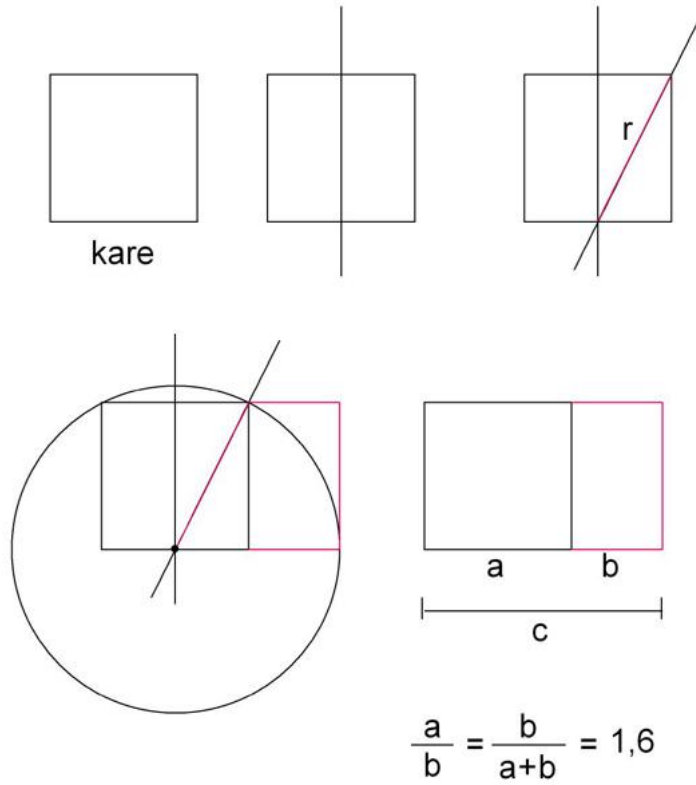
Formüle edildiğinde şu şekilde anlatılabilir:

$$\frac{a}{b} = \frac{b}{a+b} \quad \frac{a}{a+b} = \frac{b}{a+b}$$

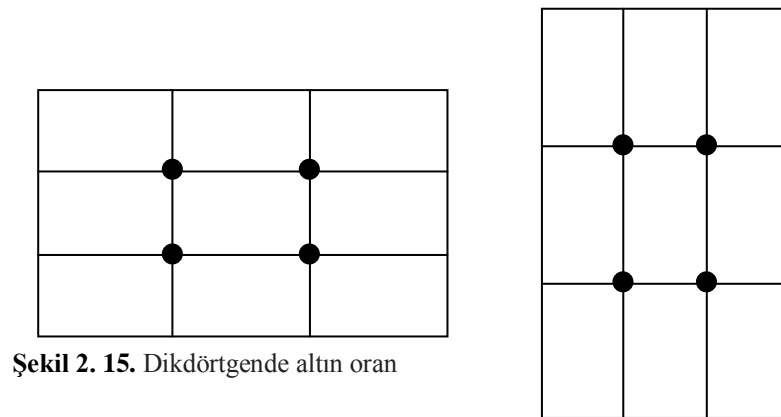
“Altın oranı tam sayılara döktüğümüzde karşımıza şu sayılar çıkar. 3/5, 5/8, 8/13, 13/21, 21/34 Oran hepsinde 1.618 olarak sabittir.

Altın spirali elde ettiğimiz iç içe dikdörtgenlerin kenar uzunlukları da 34, 21, 13, 8, 5 değerleri ile “Fibonacci” sayılarını verir. (Her sayı kendisinden önce gelen iki sayının toplamıdır.) Altın oran olan 3/5, 5/8 gibi oranları kestirmek daha güç olduğu için fotoğrafçılar, ressamlar ya da film çekimlerinde yönetmenler pratikte yaklaşık olarak 1/3 oranını kullanmayı önermişlerdir (www.bascek.com, 2010).”

Altın Oran

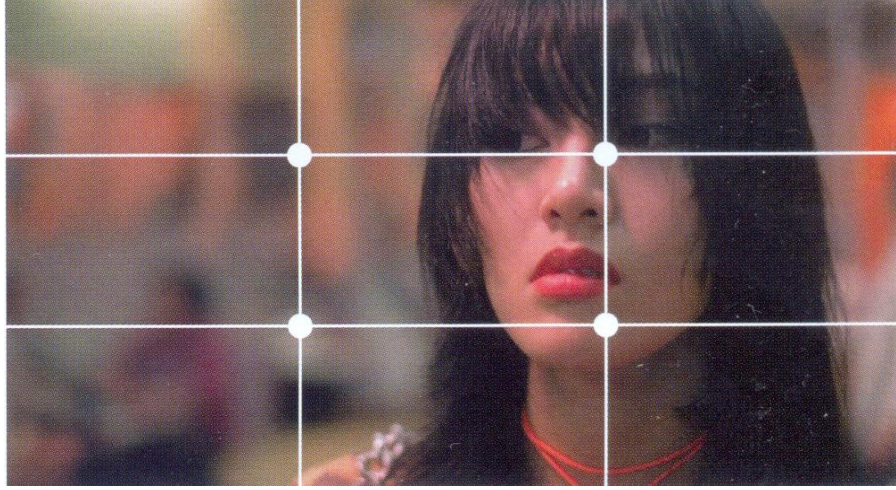


Şekil 2. 14. Altın Oran’ın elde edilmesi



Şekil 2. 15. Dikdörtgende altın oran

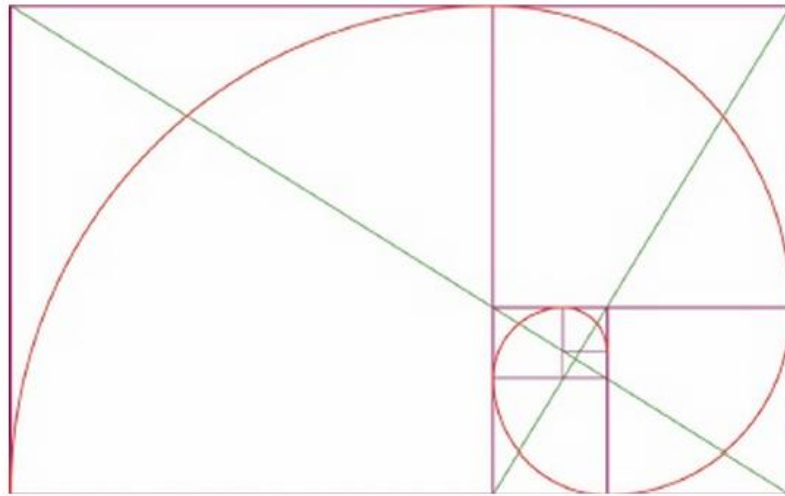
“Yatayda ve dikeyde bir dikdörtgeni üçer eşit parçaya bölecek şekilde, ikişer tane yani dört çizgi çizildiğinde bu çizgilerin kesişim noktaları kompozisyonda yerleştirilecek nesnenin ilgi merkezi olarak konumlanma noktaları olmaktadır.



Resim 2. 12. Üçte birler kuralını uygulayarak oyuncu yerleştirme. (Sinemacının Gözü, Gustavo MERCADO, s/23)

Oranlar deyimi ile,

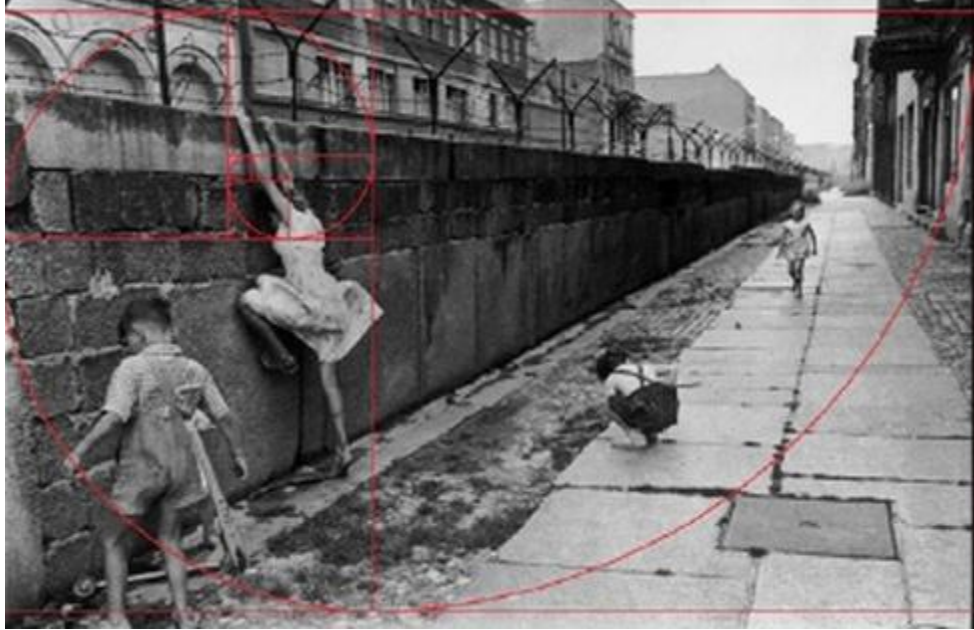
- Ana konunun çerçeve içindeki yeri ve büyüklüğü,
- İkinci derecedeki öğelerin yerleri ve büyüklükleri,
- Tümünün oluşturduğu bütünün çerçeve içindeki konumu ve çerçeve alanına oranı kastedilmektedir (Ankaraligil, <http://www.academia.edu>, 2013: 84).”



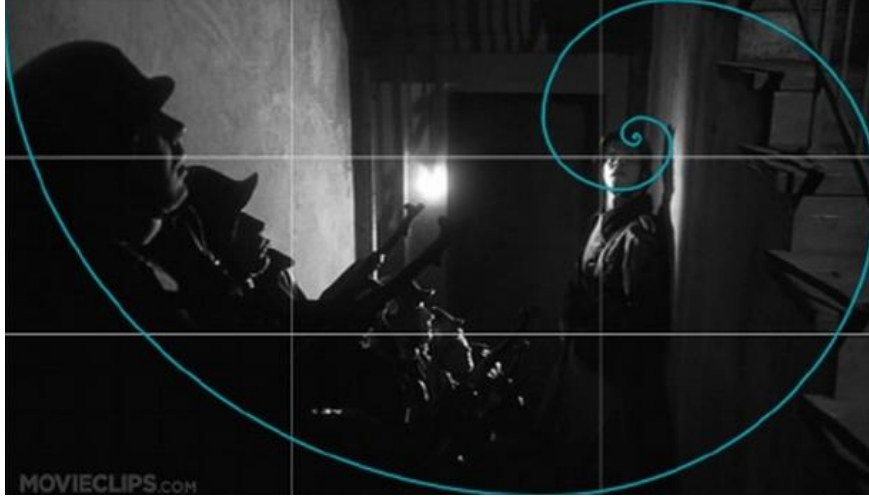
Şekil 2. 16. Fibonacci Spirali, altın oran ve altın üçgen.



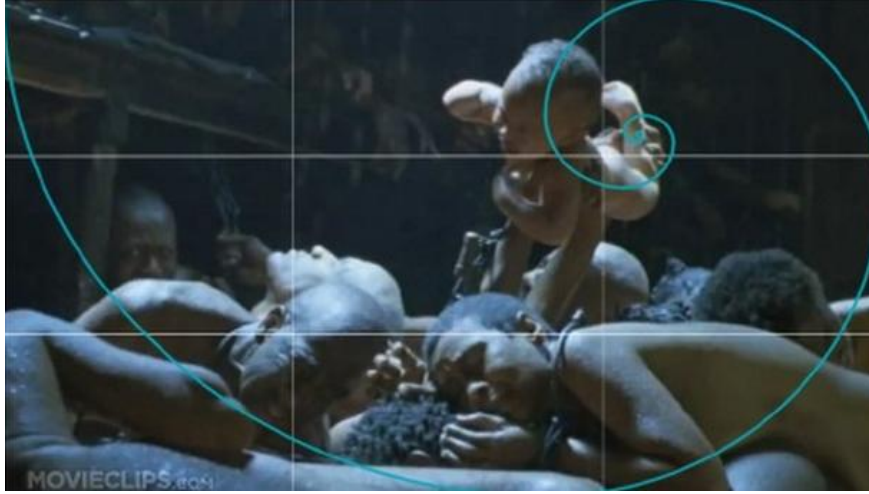
Resim 2. 13. ThéodoreGéricault “La zatteradella Medusa” (Medusa’nın Salı) 1819
ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme



Resim 2. 14. Henri Cartier Bresson (Orjinal çalışma, Cristea 2011,4), ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme



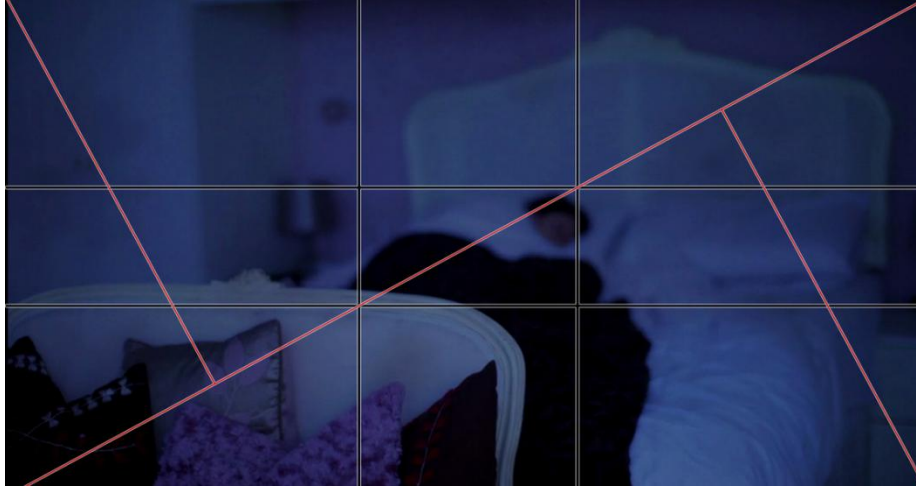
Resim 2. 15. Schindler'in Listesi, 1993,ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme



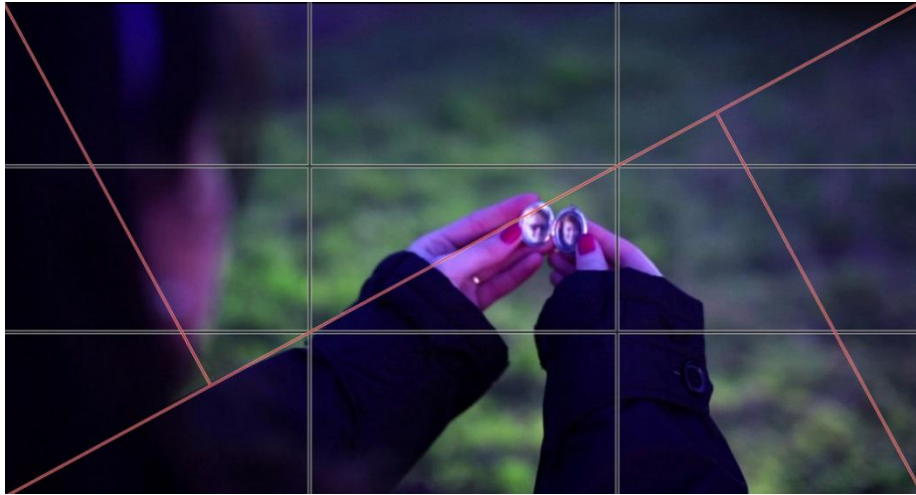
Resim 2. 16. Amistad, 1997, ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme



Resim 2. 17. Lincoln, 2012, ANKARALIGİL Nazım, http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme



Resim 2. 18. Altın Oran ve altın üçgende yatak ve kız (<http://postandcinema.wordpress.com/2012/04/23/composition-the-golden-ratio/>)



Resim 2. 19. Altın üçgende kollar ve merkezde madalyon (<http://postandcinema.wordpress.com/2012/04/23/composition-the-golden-ratio/>)

Şayet açık alanda bir çekim yapılacaksa, örneğin denizin görüntüsünde ufuk çizgisi yine bu üçte birler kralı dikkate alınarak storyboard çizimi gerçekleştirilir.



Şekil 2. 17. Açık alana göre storyboard karesi çizimi

2.1.6. Hitchcock Kuralı

“Truffaut’un Hitchcock/Truffaut kitabının yazımı sırasında Alfred Hitchcock’un Truffaut’ya anlattığı basit olmasına karşın, son derece etkili bir ilke. “Çerçeve içinde yer alan bir objenin boyutu, öykü içinde o anda taşıdığı değere göre olmalıdır.” Bu ilkenin uygulanmasında çerçeve içindeki diğer nesnelerin az ya da çokluğuyla ilgisi yoktur. Çerçeve içinde vurgulanmak istenen nesne diğer unsurlar arasında baskın olarak öne çıkar, bazen orada varlığının nedeninin bilinmediği obje, gerilim ve heyecan uyandırmak için kullanılabilir.

Bob Rainer’in Ölüm Kitabı (Misery, 1990) filminden alınan aşağıdaki örnekte minik bir seramik penguen çerçeveyi dolduracak şekilde görüntülenmiş, çünkü daha sonra Annie’nin (Kathy Bates), evine kapattığı yazar Paul Sheldon’ın (James Kaan) kilitli olduğu odadan kurtulduğunu anlamasında anahtar rol oynayacaktır (Marcado, 2011: 22).”



Resim 2. 20. Hitchcock kuralı iş başında. (Sinemacının Gözü, Gustavo MERCADO, s/24)



Resim 2. 21. Amerika için çalışan kadın ajan ve bilgi sızdırabilmek için evlendiği adam, Adam eşinin ajan olduğunu öğrenince kadını yavaş yavaş zehirliyerek öldürmek isteyecektir. Ön Plânda zehirli çayın bulunduğu fincan görülmektedir.

Sinema yönetmeni izleyicinin dikkatini sözünü ettiğimiz çerçeve içindeki oranları, odak noktasını da dikkate alarak sonradan filmin bir sahnesinde kullanacağı, ya da izleyicinin aklının bir köşesine yerleştirdiği obje ya da olayı kullandığı sahne ile ilişkisi olmayan anda göstererek, daha sonraki sahne için hazırlık yapmış olur. Hitchcock'un bolca kullandığı belirsizlik, muallakta bırakma "suspense"i, ilgisiz bir sahnede kullanılan görüntüdür. Bilinçli yapılan, izleyiciyi merakta bırakarak düşündüren, yanıtını sonra alacağımız bir sahne oyunudur. Filmin başını kaçırın tamamını kaçırır.

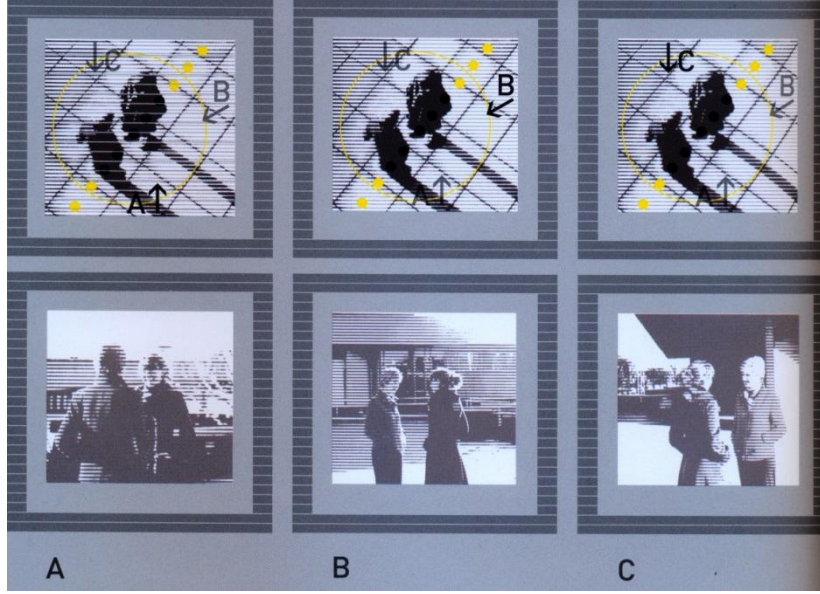
Bir kokteyl partide kamera kısa bir an kadının eteğindeki çamur lekesine odaklanır, bu anda kamera çerçeve içinde izleyicinin odaklanacağı bir nokta ayarlamıştır, kamera salonda ve partideki diğer insanlar üzerinde çekime devam eder eğlence sürmektedir. İleriki sahnelerde bahçede işlenen bir cinayetin kaosu yaşanmaktadır. İzleyici cinayetin işlendiği yer ile, kokteyl partide yönetmen tarafından bize gösterilen kadının eteğindeki çamur görüntüsünü birleştirir. Burada olağan biçimde devam eden partide, olmaması gereken bir şey vardır, çamur bulaşmış bir etek. Örgü buradan kurulur.

“Hitchcock’ta suçun işlevi böyledir. Suç aynı zamanda hem olayların doğal düzenini hem de sinemanın doğal düzenini saptırır, bakışı harekete geçiren ve yapıntıya yol açan bir leke bırakır. Demek ki önsel olarak bu doğal düzen gerekiyor. Hitchcock sineması şöyle kurulur; Her şey normal biçimde, ortalamaya uygun olarak, hatta genel sıradanlığın ve duyarsızlığın sınırları içinde olup biterken, biri bütünü oluşturan öğelerden birinin, açıklanamaz bir davranış nedeni ile leke yaptığını fark eder. Her şey buradan başlayarak birbirine bağlanır (Bonitzer, 2011: 42).”

Storyboard çizeri yönetmen tarafından kendisi ile paylaşılan çekim plânları ve senaryo akışı ile bu sahneleri çizimlerine aktarır. Böylece nesnelere ve karakterlerin hangi sahnede, hangi kamera açıları ile, nasıl bir ışıkta çekileceği tüm set çalışanları tarafından önceden bilinmesine olanak verilmiş olur.

2.1.7. 180 Derece Kuralı ya da Aks Atlaması

“Film çekiminde en dikkat edilmesi gereken noktalardan biri film mekânının devamlılığını sağlamaktır ve bunun için 180 derece kuralı olarak bilinen bir tekniğe bağlı kalınmaya çalışılır. Peş peşe gelen plânların etkili bir şekilde bağlanabilmesi, film karelerinin tutarlı bir şekilde çekimi ve kurgulanmasına bağlıdır. Her sahnede karakterlerin tam ortasından geçtiği varsayılan hayali çizgi (aks) vardır. Ancak bu çizginin aynı tarafından çekilen plânlar birbirine bağlanabilir, ama eğer kamera bu çizgiyi aşarsa o zaman mekân ilişkisindeki devamlılık kesintiye uğrar ve aks atlama/sıçrama (jump cut) denilen kopukluk etkisi ortaya çıkar. Bu gözü rahatsız eder ve seyirciye izlediği hareketin devamlılığı olmadığını hatırlatır. Fakat bazen de filmciler bu etkiyi yaratmak için stilistik amaçlarla kasıtlı olarak aks atlatabilirler (Barnwell, 2011: 77).”

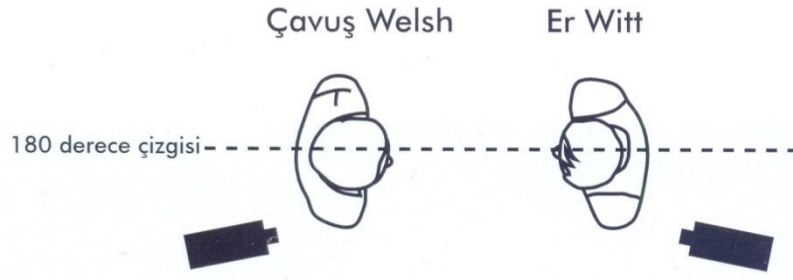


Resim 2. 22. 180 derece kuralına göre,çiki oyuncunun ortasından geçtiği varsayılan hayali çizgi (aks) aşılmamalıdır. (BARNWELL Jane, Film Yapiminin Temelleri, s/78)

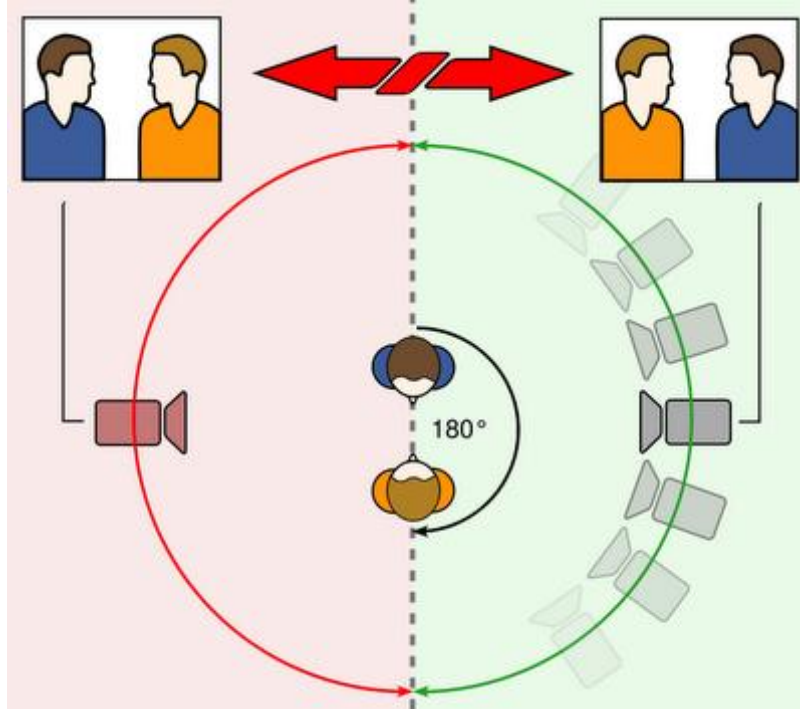
“Aşağıdaki resim ve şekilde, Terrence Malick’in “İnce Kırmızı Hat” (The Thin Red Line, 1998) filminden aldığımız örnekte, Çavuş Welsh (Sean Penn) ile Er Witt (Jim Caviezel) arasındaki konuşmada her iki kamera açısı da 180 derece çizgisinin aynı tarafında yer alıyor, böylece bakış yönleri tutarlı oluyor (Marcado, 2011: 28).”



Resim 2. 23. 180 derece kuralına uymak. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/27)



Şekil 2. 18. 180 derece kuralına uymak. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/28)



Şekil 2. 19. <http://www.eylemPlani.com/2009/09/sinema-101-ders-1-eylem-ekseni-180%C2%B0-ve-30%C2%B0-kurallari-2/>



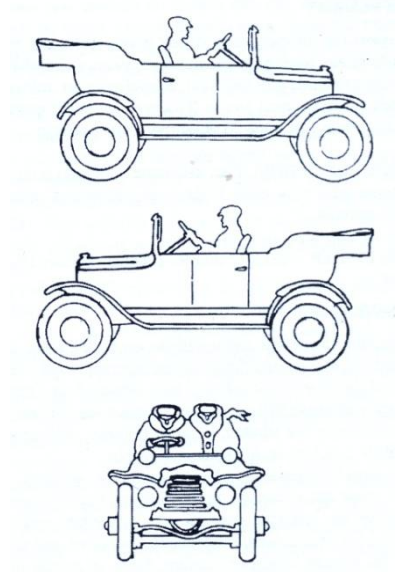
Resim 2. 24. 180 derece kuralının uygulandığı bir anlatım. (<http://www.sinemaokulu.org/cekim/kamera/cekim-teknikleri-2/>)

“Bakış çizgisi, ya da karakterin nereye baktığı bakılan şeyi görmeye yöneltir. Seyirci karakterin bakış çizgisini izleyerek onun neye baktığını görebilmelidir. Kamera operatörü plânların birbirini tuttuğundan emin olmalıdır ki, montajda bağlantı hatasız olsun (Rea ve Irving, 2004, Cilt:2 78).”

“Bir karakterin, çerçevenin sağından soluna doğru yürüdüğünü düşünelim. Peşinden gelen plân, yürüyüş plânının devamı ise karakter aynı çerçeveye yönünde yürümelidir, yoksa kendi kendisi ile karşılaşır. Bir başka karakter ilk karaktere göre ters yönde yürüyorsa bu plânlar paralel montajla (intercut) bağlanıyorsa, seyirci bunların birbirine doğru yürüdüğünü ve sonunda karşılaşacaklarını algılayacaktır.

Hareketli taşıt ekranı soldan sağa doğru geçiyse, yönetmen yönü değiştirmeye karar verene kadar hep aynı yönde gitmelidir. Aracın yönünün değiştirebilmek için kameraya doğru gelen veya kameradan uzaklaşan bir plânı çekmek gerekir. Bu ara plândan sonraki plânda yönetmen taşıtın yönünü değiştirebilir (Rea ve Irving, 2004, Cilt:2 78).”

Aksi halde seyirci algısında şaşırmalara yol açacaktır. Film çekiminde uygulanan bu plânlar, storyboard karelerinde çizimleri yapılırken uygulanır.



Şekil 2. 20. Bir taşıt hep aynı yöne gitmelidir. Bu yönü değiştirebilmenin bir yolu, taşıtın kameraya doğru gelmesidir (Sinemada ve Videoda Kısa Film, II. Cilt, W. REA Peter - IRVING David, s/78)

3. BÖLÜM

3. STORYBOARD ÇEKİM PLÂNLARI ve BAKIŞ AÇILARI

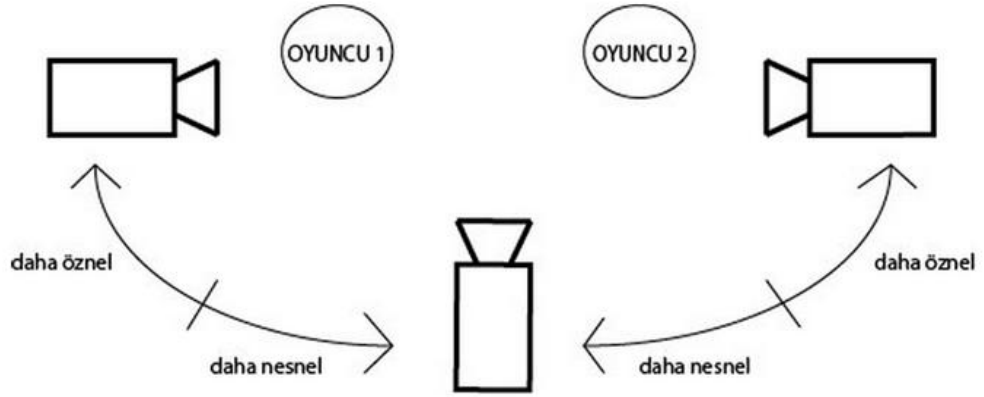
Storyboard çizimlerini çekilen filmin plânları ve kareleri olarak düşünürsek, çizimlerde de aynı çekim plânı kuralları geçerlidir. Çekim plânları, çekim ölçekleri olarak da adlandırılır.

“Çekimin düzenlenmesi, oyuncuların konumlandırılması ile ayrılmaz biçimde ilişkilidir. Kamera, hareketi değil, yalnızca hareketin izleyicilerde yarattığı izlenimi etkiler. Bu etki de bir çok yolla sağlanabilir; örneğin , bir kişi karenin büyük bölümünü doldurabilir. Görüntü olarak hakim durumdaki nesnelere daha çok dikkat çeker. Bu etkiyi yaratabilmek için nesnenin gerçek büyüklüğü kadar kameranın nesneye uzaklığı da önemlidir. Ön plânda küçük bir çocuğun yüzünü görürüz, geri plânda ise bu çocukla konuşan bir adam boydan görülmektedir. Dramatik vurgulama çocuk üzerindedir. Çocuğun tepkisi adamın söylediklerinden daha önemlidir. Bir yönetmen, karakterlerin kameraya göre konumları ve çerçeve ile oynayarak, karakterler arasındaki ilişki konusunda çok şey anlatabilir (Foss, 2012: 49).” Burada anlatılan dramatik sahne yönetmen tarafından filmin bütününe etkileyecek şekilde odak noktası olarak plânlandı ise storyboard çizeri, çizimini yapacağı sahnelerden biri olarak bunu storyboardda göstermek durumundadır.

Çekim plânlarında seyircide yaratılmak istenen duyguya göre plânlar seçilir. “İnsanlar yatay çizgilerin dikey çizgilere oranladaha güçlü bir dinginlik duygusu yarattığını bilirler. Diyagonal, (çapraz-eğik) çizgiler ise dinamizm, resim derinliği ve hareket duygusu sağlarlar. Asimetrik düzenlemeler dengesizlik yaratır. Karakterin çevresinde “alan” yokluğu bir daralma ve sıkıntı etkisi yaratabilir. (Bu yöntem genellikle korku filmlerinde kullanılır.) (Foss, 2012: 49).”

3.1. Çekim Plânları

“Çekim ölçeği dediğimizde filmin büyüklüğünden değil, kare içindeki nesnenin kareye orantılı olarak büyüklüğünden söz ediyoruz (Barnwell, 2011: 14).”



Şekil 3. 1. Öznel ve nesnel plânlar. <http://filmokulum.wordpress.com/sayfa2/sinemada-plânlar/>

Plân ve açılarda, dışarıdan tarafsız bir gözlemci gözüyle ya da karakterin kendi gözünden anlatımı seçilebilir. Genelde kamera, oyuncuların perspektif çizgisine yaklaştıkça, plân da o kadar öznel olur.

“Çekime konu olan kişi ya da nesnelere, çerçeveye oranla büyüklüğü yapılan çekimin ölçeğini ya da plânını belirler. Anlatım konusu genellikle insan olduğundan, çekim ölçeklerinin tanımlanmasında birim olarak insan alınmıştır. Ancak çekim, konu olan nesneye ve görüntünün çekim alanına oranla büyüklüğüne göre tanımlandığı için, örneğin “baş çekim” denildiğinde konu ister insan, ister fil olsun ekranı kaplayacak bir baş görüntüsü düşünülmelidir (GÖKÇE, 2012: 163).”

“Çekimin başlayabilmesi için yönetmen önce senaryoyu hikâyenin aktarılmasına aracı olacak şekilde birbirinden farklı plânlara böler. Her plânı farklı amaçla kullanırken, bu konuda vereceği kararları film dili bilgisine dayanarak alır.

Çekim ölçeği yakın plândan geniş plâna, kameranın özneye/nesneye uzaklığını tanımlar. Bu fiziksel tanım aynı zamanda izleyiciye psikolojik mesajlar da verir.

Ölçek ne kadar yakınsa, kamera o kadar fazla detay yakalar ve duygusal yakınlık da artmış olur. Ancak çok fazla yakın plân çekimlerinde kostüm, çevre, beden dili gibi bazı bağlamsal bilgileri kaçırmaya başlarız. Ölçek genişledikçe, bağlamsal bilgiler de artar ancak yüz ifadeleri, duygusal tepkiler ve bunun gibi bazı incelikli detaylar da kaybolur. plân, kompozisyonu çerçevede nesnelere nasıl yerleştirileceğine karar verilmesi ile ilgilidir. Kompozisyondaki görsel öğeler senaryodaki duyguların ve düşüncelerin aktarılmasını sağlar, tasarımcıyla ve görüntü yönetmeniyle detaylı olarak tartışılarak oluşturulur.

Çekim plânlarının sıralamasında verilen kararın dayandığı mantığın şu aşamalardan oluştuğu söylenebilir; saptama, sunma, vurgulama. Bunlar kısaca filmin “nerede”, “kim”, ve “ne” yönlerini izleyiciye anlatırlar (Barnwell, 2011: 68).”

Storyboard çizeri yönetmenin hazırladığı çekim senaryosundaki plânlara sadık kalarak çizimlerini hazırlar, gerektiğinde storyboard karesi yanına, gerekli açıklamayı yazar.

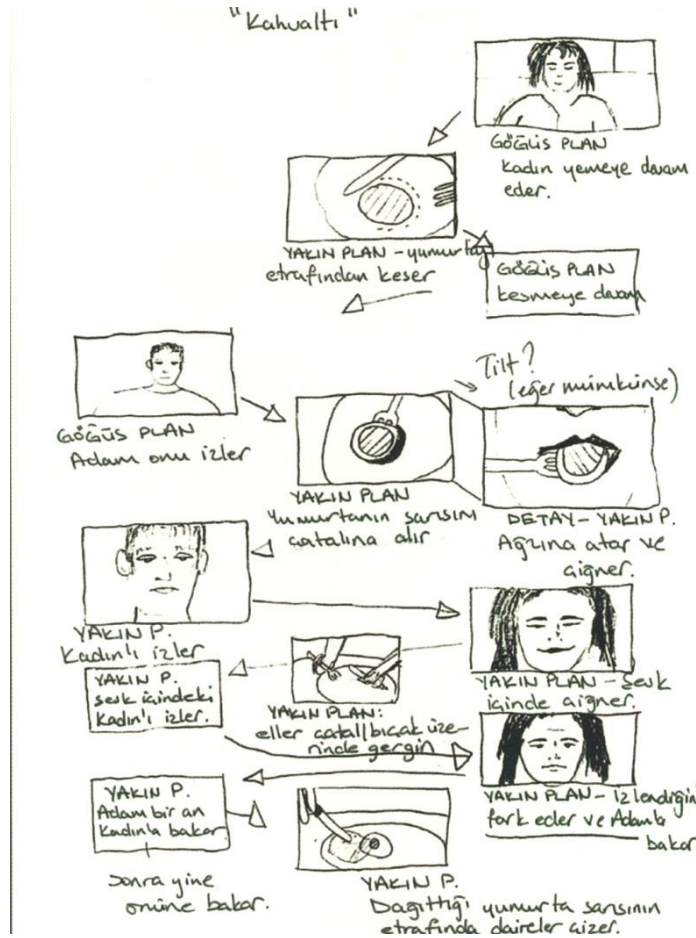
3.1.1. Yakın Plân

Çok yakın plân, izleyicinin dikkatini karakter hakkındaki minik bir ayrıntıya veya küçük bir nesneye çekmemizi sağlar. Baş plânı izleyicinin daha geniş plânlarda normal olarak kaybolacak ayrıntıları yakalamasına olanak tanıırken, çok yakın plân en ufak görsel ayrıntıyı bile sahnenin geri kalan bölümünden ayırıp yalıtır. Ayrıntı son derece küçükse bazen bu plânlar özel bir objektifle çekilir ve makro plân olarak adlandırılır, ancak anlatı olarak yine de yakın plândırlar.

Yakın plân seyirciyi heyecanlandırma, ilgiyi o noktaya odaklama ya da küçük nesnelere ya da objelere yakın plânda göstererek görsel etkisini ve gücünü arttırmak için kullanılır. Seyircide, acı, korku, sevinç, tikslenme duygusunu güçlü bir şekilde yaratır. “Rus Yönetmen Eisenstein ‘Sinemada perspektif yasaları öyle bir işler ki, yakın plânda çekilen bir hamam böceği, ekranda toplu plânda çekilen yüz filden daha korkutucu görünür’der (Bonitzer, 2011: 27).”

İzleyicinin ilgisini kaçınılmaz olarak o nesneye yöneltmenin yolu yakın plândır, çünkü yönetmen o anda başka bir şey göstermez. Odada bir köşeye konmuş sinek, ya da sigara dumanı başka hiç bir plânda o kadar etkili görünmeyecektir.

“Belli etkiler seyircinin gösterilen şeyin büyüğü konusunda kandırılmasını sağlayabilir. Bir oda gösterilir ve birden içine kocaman bir el girer. Böylelikle odanın çok küçük olduğu ve bebek evinin bir parçası olduğu ortaya çıkmış olur (Arnheim, 2012: 73).” İzleyici gördüğü şeyi değerlendirmek konusunda deneyimlerini kullanır ve algısı bu yöndedir. İnsan elinin büyüklüğü konusunda deneyimlidir, ve diğer şeyleri ona göre oranlayabilir. Yönetmen bu etkiyi bilerek film plânlarında kullanır, storyboard çizerine düşen bu etkiyi ve yönetmenin neyi canlandırmak istediğini bilerek çizimlerini gerçekleştirmektedir.



Şekil 3. 2. Ayrı Gayrı filminin storyboard'u. Storyboard'a bakarak sahnelerin akışı ve gelişimi takip edilebilir. Yönetmen: Campbell GRAHAM (Film Yapımının Temelleri, Jane BARNWELL, s/90)



Resim 3. 1. Rainer Werner Fassbinder'in, Maria Braun'un Evliliği (Die Ehe Der Maria Braun, 1979) filmi.

“Filmin başlarında İkinci Dünya Savaşı ertesinde Almanya’da para olarak kullanıldığı açıklandıktan sonra ekrana gelen bir sigara paketini gösteriyor. Filmin sonunda filmin baş kahramanı bir sigara peketi yüzünden eceliyle karşılaştığında, bir yandan Almanya’nın İkinci Dünya Savaşı sonrası politik tarihini yorumlayıp bir yandan da kahramanın hayatına bir kaçınılmazlık unsuru ekleyen bu çok yakın plânın, sigaraların öykü içindeki öneminin habercisi olduğunu anlarız (Marcado, 2011: 46-47).”

Çok yakın plânlar Hitchcock tarafından ustaca kullanıldığı gibi ileriki sahneler için çok önemli ve anlamlı bir beklenti duygusu uyandırır. Çok yakın plânlar bazı sahnelerde kullanılan objenin simgesel özelliğini öne çıkarıp çok güçlü anlatımlar oluşturmak için kullanılırlar.

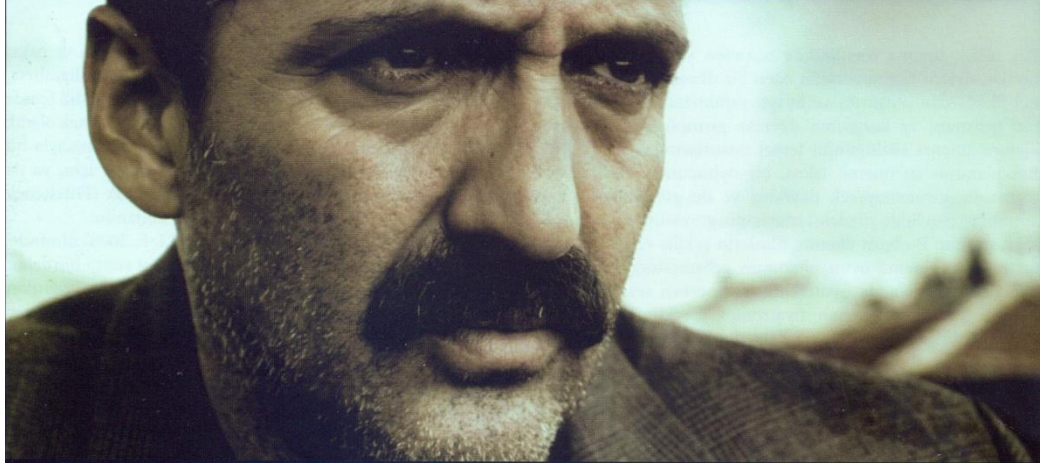


Resim 3. 2. Sex ve Lucia (Lucia y el sexo, Julio Medem, 2001) MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/44)



Resim 3. 3. Spike Lee'nin Clockers (1995) filmindeki bu plâna daha fazla şey katabilmek için, insan gözünün yansıtıcı özelliği çok ustaca kullanılmış

3.1.2. Baş Plân



Resim 3. 4. Üç Maymun (Nuri Bilge Ceylan, 2008) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/52)

Baş ya da başın bir kısmının kullanıldığı plândır. Bu plân duyguları ve detayları göstermek için elverişlidir. Tutku ve çatışma durumlarında kullanılır. Detaylar izleyici açısından çok önemlidir ve tepki çekimlerinde ve mimiklerin önemli olduğu sahnelerde kullanılır. Bazı sahnelerde Resim 3.4'de görüldüğü gibi başın üst kısmı kesilerek de kullanılabilir, bu plân storyboard'da da gösterilir.



Resim 3. 5. Baş plân, Black Swan (2010) (<http://www.monetafilm.com/index.php?sec=makaleler&id=26>)

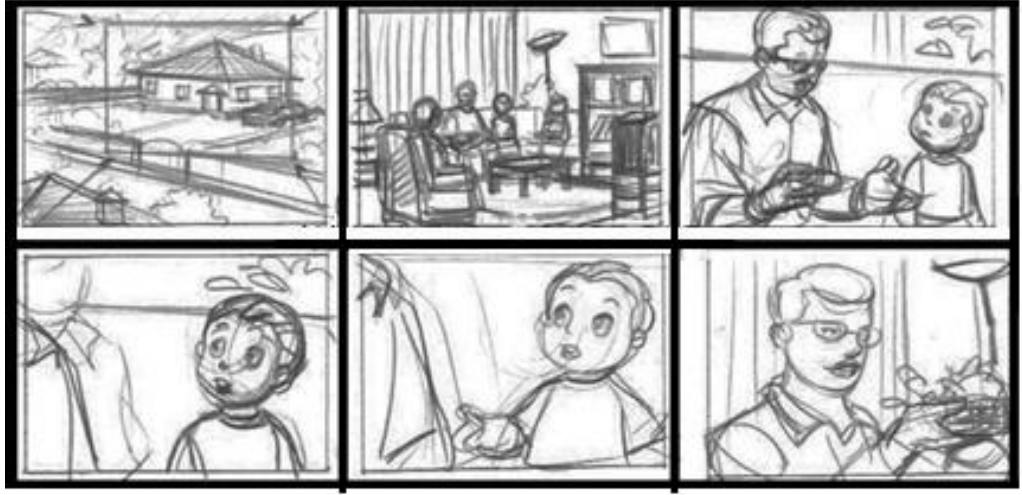
3.1.3. Omuz Plân

Omuz eklemlerinin hemen altınan kesilerek, boynun da görüldüğü plândır. “Sanki baş plânın devamı gibi düşünülebilir. Omuzların tamamı ve kol ile bağlantı yerleri çerçeve içine alınır.

Göğüs hizasından baş boşluğuna kadar olan ölçektir. Karşılıklı iki kişinin konuşması sırasında, kişilerin özellikle baş büyüklüklerinin farklı olduğu durumlarda omuz plân kullanılması doğru olur.



Resim 3. 6. Forest Gump filminden omuz çekim sahnesi.

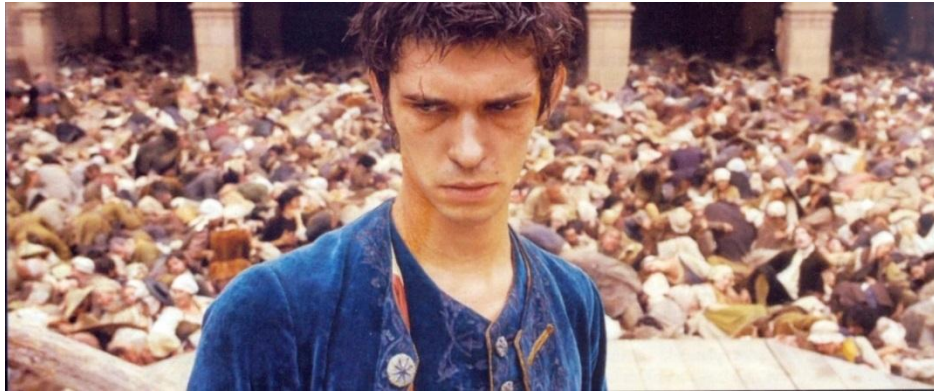


Şekil 3. 3. Alt en sağ storyboard karesinde omuz çekim çizimi.

3.1.4. Göğüs Plân

Omuzun tamamı ve omuz bağlantılarının yer aldığı ve genellikle insanın omzunun koltuk altı kısmından kesilerek yukarısının gösterildiği ölçektir, Kişi ile çevreyi birlikte algılayacak oranda çevreyi de içine alır. Çevresel alandan ne kadarını Plânın kompozisyonuna katılması gerektiği kararı bu plânla verilebilir, çünkü göğüs plânı arka plândan kompozisyonun anlamlı bir unsuru yapmaya yetercek kadarını çerçeveye katmaya olanak verir.

Plânın anlatımda oluşturduğu vurgu, izleyicinin oyuncunun yüzündeki ifadeye yoğunlaşabilmesi için kısa alan derinliğini sağlamak ve arka plândaki kalabalığı kompozisyonun anlamlı bir parçası yapmak arasında denge kurmayı gerektiriyordu. (Resim 3.7.)



Resim 3. 7. Tom Tykwer, Koku (Parfume: The Story of a Murderer, 2006) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/58)



Resim 3. 8. Ming-liang Tsai'nin "Orada Saat Kaç?" filmi, (What Time is it There?", 2001 (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/61)

3.1.5. Bel Plân

Bel plân, bir veya bir kaç karakteri belden yukarı görüntülerken çevrenin bir bölümünü de çerçeve içine alır. Bel plânı, çerçevede diz plânı ile, göğüs plânının arasında konumlandırılır. Göğüs plânındaki karakterin yüzündeki ifadeyi yansıtabilmenin yanında, diz plânındaki karakterin beden dilini de yansıtabilmesi açısından ilişkilerde canlılık yaratır. Omuz plânlarının, ikili plânların, grup plânlarının bu ölçekle çekilmesinin bir nedeni de budur.

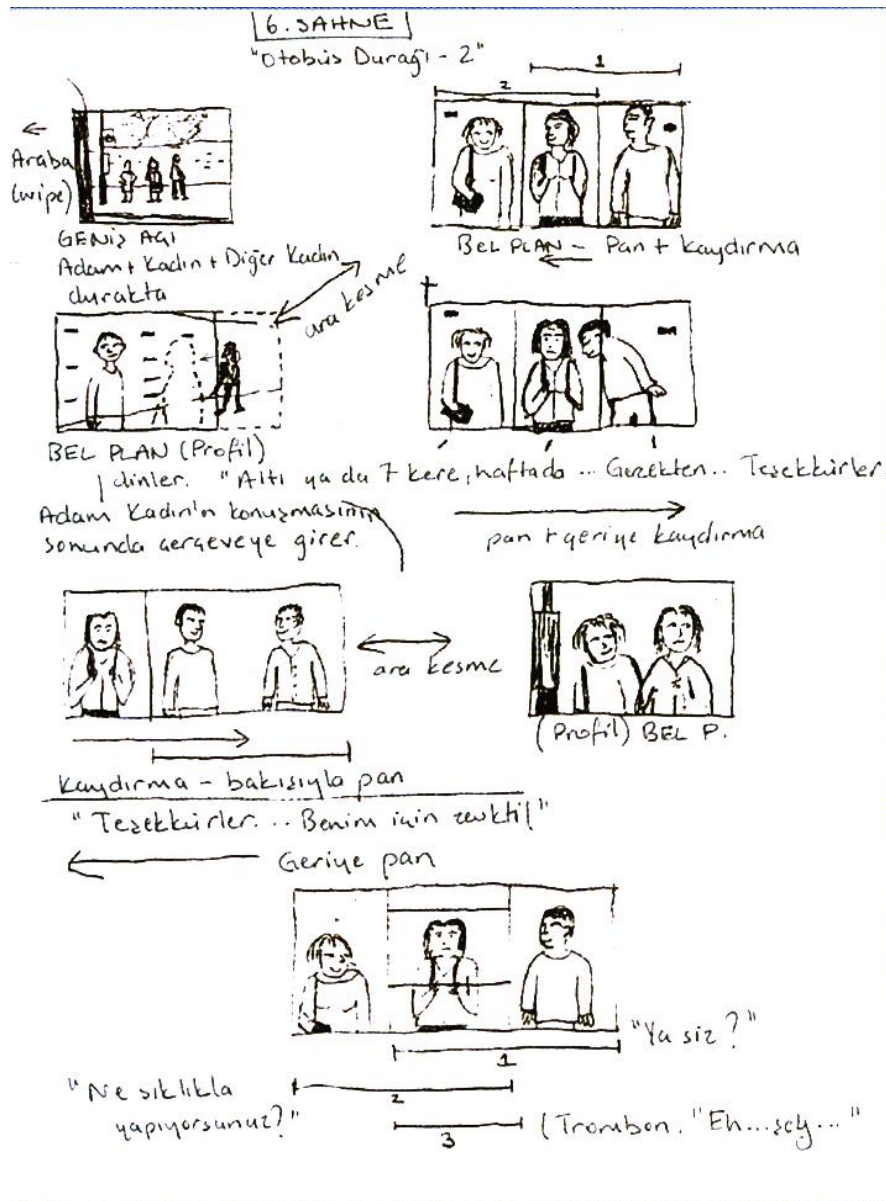
Resim 3.9'daki sahnede ön plândaki görüntünün kısa alan derinliği, izleyicinin dikkatinin kompozisyonun ana unsuru (daha net görüntü sağlanarak) üzerinde toplanmasını sağlıyor.



Resim 3. 9. Mike Leigh'in "Çıplak" (Naked, 1993) filminden bir bel plânı sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/64)



Resim 3. 10. Wes Anderson, Tenenbaum Ailesi (The Royal Tenenbaums, 2001)



Şekil 3. 4. Ayrı Gayrı filminin storyboard'unda Bel Plânı içeren çizimler. Yönetmen: Campbell Graham (BARNWELL Jane, Film Yapımının Temelleri, s/92)

3.1.6. Diz (Amerikan) Plân

Diz plâni, karakterlerin dizden yukarısını çerçeveleyen çekim ölçөгüdür. Bu plânlara “Amerikan Plân” da denmesinin nedeni, sinemanın erken dönemlerinde ilk kez Amerikan kovboy filmlerinde kullanılmasıdır. Diz plânları, daha çok beden dilini yansıttığı için tercih edilirler. Sonrasında, bel, göğüs, omuz, baş plâni ile bağlantılandırılabilen plânlardır.



Resim 3. 11. Leon, Sevginin Gücü (Leon: Professional, Luc Besson, 1994) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/68)

	Type of shot: Mid-shot zoom in No: 9	Dialogue; sound; special effects; lighting; camera movement: 'give me a sign... hit me baby one more time' Transition:	Timing: 0,5
	Type of shot: Close-up (mid shot) No: 10	Dialogue; sound; special effects; lighting; camera movement: 'hit me baby one more time' -lock out camera Transition:	Timing: 1,5
	Type of shot: Mid-shot. No: 11	Dialogue; sound; special effects; lighting; camera movement: 'hit me baby one more time' Transition:	Timing: 0,6
	Type of shot: No: 12	Dialogue; sound; special effects; lighting; camera movement: Transition:	Timing: 0,5

Şekil 3. 5. Diz plânlarını içeren storyboard çizimleri. (<http://3.bp.blogspot.com>)

3.1.7. Boy Plân

Boy plân, karakter ya da grupları tam boy olarak gösteren plânlardır. Daha geniş bir arka plânı da çerçeve içine aldığı için tanıtım plânı olarak da kullanılır. Genellikle izleyiciye olayın nerede geçtiğini göstermek içindir. Geniş görüş açısıyla çevredeki görsel simgesel plânları da içerir ve yönetmenin çevrede izleyicinin görmesini istediği olaylar düzleminde önemli vurgu yapılması istenen alanları da göstermiş olur.



Resim 3. 12. Sid and Nancy (Alex Cox, 1986) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, S/74)



Resim 3. 13. The Matrix Reloaded (Lana ve Andy Wachowski, 2003) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/76)



Resim 3. 14. Saklı, Cache (Michael Haneke, 2005) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/79)

3.1.8. Amors Plân

Bir karakterin arkadan omuz üstünden, diğer karakteri çekim kadrajına alan plândır. İki ya da daha çok karakter arasındaki diyalog sahnelerinde kullanılır. Omuz Üstü plân da denir. Ana karakter karşıdan yüzü kameraya dönük bakmakta iken, sırtı kameraya dönük karakter, kameraya yakın durarak kısa alan derinliği ile ana karaktere vurgu yapılmasına olanak verir.



Resim 3. 15. Mike Nichols, Aşk Mevsimi (The Graduate, 1967)

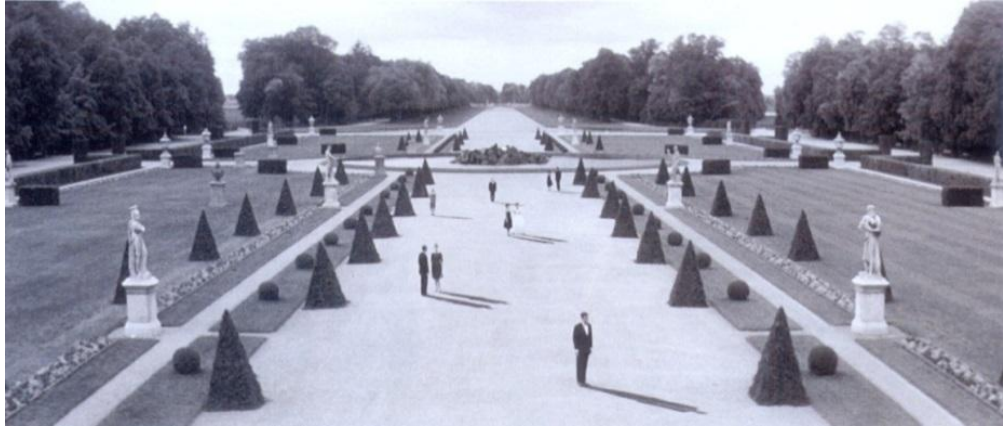
3.1.9. Geniş Plân

Bu tür plânlar genellikle “kuruluş plânı” olarak kullanılırlar; izleyici sadece bir konuma değil, aynı zamanda tüm bir atmosfere bağlar.

Buradaki amaç, gösterilecek yerin ya da bir önceki sahnenin nerede bulunduğunu göstermek, çevreyle ilgili bilgi vermek ve konuyu anlaşılabilir kılan bağlantıyı sağlamaktır.



Resim 3. 16. Geniş plân örneği



Resim 3. 17. Geniş plân örneği

3.1.10. İkili Plân

Bir kompozisyonda iki karakterin birden çerçevede yer aldığı çekimlere ikili plân denir. Genellikle boy plânı, diz plânı, göğüs plânı ya da hepsini birden içerir. Daha çok iki kişi arasındaki konuşmayı çekerken kullanılır. Kompozisyonda iki karakterin birden görünmesi, seyircide ikisinin arasında bir ilişki olduğu duygusunu uyandırır, aralarındaki ilişkide konuşmalar çözümleyici ya da merak uyandırıcı olarak kullanılır.



Resim 3. 18. Ridley Scott, *Thelma ve Louise (Thelma & Louise)*, 1991 (MERCADO Gustavo, *Sinemacının Gözü*, s/106)



Resim 3. 19. Jim Jarmusch, *Mystery Train*, 1989 (MERCADO Gustavo, *Sinemacının Gözü*, s/104)

3.1.11. Grup Plânı

Grup plânında, çerçevede üç veya daha fazla karakter vardır. Bu nedenle grup plânında çok sayıda karakteri görüntüleyecek kadar geniş olan, bel plânı, diz plânı veya boy plânı ölçekleri kullanılır. Diz, bel, boy plânında olduğu gibi çevre ile olan ilişkisi de çerçevede görüntülenerek seyirciye o sahne hakkında duygu, bilgi aktarabilir. Grup plânındaki çok sayıda karakter, z ekseni boyunca konumlandırılarak, sahnenin derinliği amacıyla da kullanılabilir. “Johnny To’nun *Exiled* (Fong Juk, 2006) filmindeki grup plânı. Bu plânın kompozisyonundaki tüm seçimler, Karakterler arasındaki anlaşmazlığı görselleştiriyor. Arka plâna karşı ön plân, küçüğe karşı büyük, karanlıktakine karşı aydınlıktaki, açıkta olana karşı gizlenmiş olan (Marcado, 2011: 112).”



Resim 3. 20. Johny To'nun Exiled (Fong Juk, 2006) filmindeki grup plânı. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/112)



Resim 3. 21. Tanrı Kent (Cidade de Deus, Fernando Meirelles ve Katia Lund, 2002) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/112)

3.1.12. Eğik Plân

“Eğik plânlar bir karakterin bozuk ruhsal durumunu aktarmanın yanında, dramatic bir anın gerilimini de arttırabilir (Marcado, 2011: 118).” Kadrajın içinde kameranın sağa ya da sola çevrinmesi ile z eksenine konumlandırılan karakter ya da çekimi yapılan manzara, yol eğik plân olarak adlandırılır. Seçilen nesnenin ya da karakterin insanın normal algısı olan, alışılmış dikey yada yatay plân çekimleri izleyicide dengeli ve statik bir duygu yaratırken, eğik plânlar dengesizlik hursuzluk yaratırlar.



Resim 3. 22. Truman Şov(The Truman Show, 1998) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü,s/121)



Resim 3. 23. Apocalypto (Mel Gibson, 2006) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/116)

3.1.13. Simgesel Plân

Simgesel plânlar, seçilen nesnenin özel bir anlam içerdiği, özel bir anı anımsattığı, ülke tarihinde ya da dünya tarihinde bir dönemi yansıtan, izleyici algısı açısından çağrışım yaptırarak metafor yaptıran bina, nesne ya da objelerin de çerçeve içerisinde gösterildiği plânlardır. “İzleyici, görsel unsurlar arasındaki bağlantı ve çağrışımlardan, özellikle de kompozisyon içindeki yerleşimleri ve bazı görüntülerle ilişkili simgesellik yardımıyla daha geniş anlamlar çıkartması için cesaretlendirilir (Marcado, 2011: 123).”

Bir simgesel plân tasarlanırken olaylar örgüsünde yönetmen tarafından istenilen mesaja uygun olup olmadığı, çerçeve içinde diğer unsurlarla ilişkisinin yaratılması ve konumlandırılmasının doğruluğu düşünülüp hesaplanmalıdır. Film yapımının hazırlık sürecinde storyboard çizeri yönetmen ve görsel yönetmenle birlikte tüm bunları not alarak doğru çerçeveleri oluşturmak durumundadır.

“Plânın kompozisyonunda Chance’in sonunda tırmanacağı yerin Birleşik Devletler Başkanlığı olduğunu (simgesel olarak temsil edilen Hükümet Meclisi binası ve ‘devam et’ izni veren yeşil trafik lambası) ustalıklı imâ ederken, üzerinde yalnız başına yürüdüğü yol da, onun kendine özgü yaşama bakışını yansıtıyor (Marcado, 2011: 116).”



Resim 3. 24. Merhaba Dünya (Being There, Hal Ashby, 1979) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/122)

3.1.14. Öznel Plân



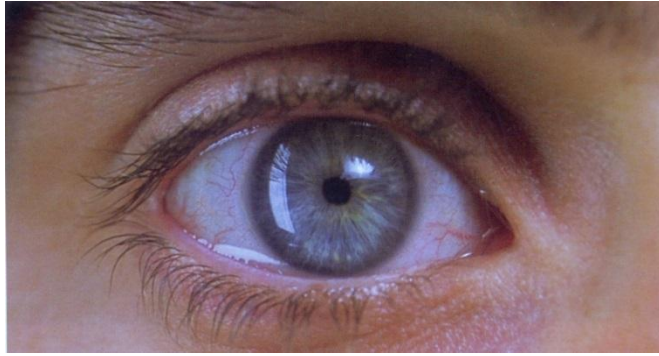
Resim 3. 25. Kelebek ve Dalgıç (Le Scaphandre et le Papillon, Julian Schnabel, 2007) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/100)



Resim 3. 26. Kuzuların Sessizliđi (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, 1991)
(MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/193)

3.1.15. Makro Plân

Çok yakın plân ya da makro plân, ayrıntılı çekimler için kullanılır. Makro, sözcük anlamıyla “büyük, büyütölmüş, iri” demektir.



Resim 3. 27. Bir Rüya İçin Ağıt (Requiem for a Dream, Darren Aronofosky,2000)
(MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/134)

3.1.16. Zoom Plânı



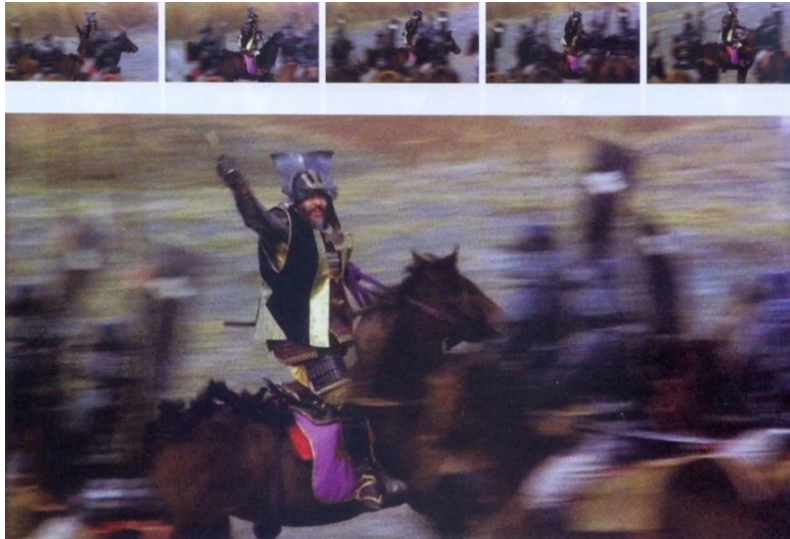
Resim 3. 28. Medusa Darbesi (The Bourne Supremacy, Paul Greengrass, 2004) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/142)

3.1.17. Pan Plânı

“Kameranın sağdansa, soldan sağa çevrinme hareketine pan denir. Pan bir alanın kesintisiz gösterimi anlamına gelen panoramik sözcüğünün kısaltmasıdır. Pan plânları çoğu zaman bir konunun hareketini izlemek (panla takip plânı da denir) için yapılır ve konunun hareketinin kameranın hareketine neden olmasından dolayı “gerekçeli kamera hareketi” de denir. Bir sahnede özellikle anlamlı bir oyunculuğun, ilişkinin veya anın kesintisiz bütünlüğünün korunması istendiğinde, pan yapmak kurguya bir seçenek olarak görülebilir (Marcado, 2011: 147-148).”

“Uzun bir objeyi, örneğin bir gemiyi çekerken, gemi hakkında daha çok detay verebilmek amacıyla pan yapılır. Pan yaparken birbiri ile ilişkili iki unsur hakkında izleyiciye bilgi vermek ve bu iki unsura birbiri ile ilişkilendirmek amacıyla hareket edilir. Bu nedenle pan için, başlangıç karesi ile pan hareketinin son karesi önemlidir (Serttaş Ertike, 2010: 90).” Storyboard çizimlerinde, sahnenin ilk karesi ve son karesi çizilirken verilmek istenen mesaja ve duyguya göre pan hareketinin nasıl olacağı, storyboard karesinin altına yazılır. Bu detay yönetmene ve karaktere bilgi amaçlıdır.

“Pan hareketinin akıcı olması için, kamera bir başlık üzerine yerleştirilir. Başlık bir dollye ya da vince bağlanabilir. Böylece kamera fiziksel olarak kendisi hareket ederken de pan yapabilir (Rea ve Irving, 2004, Cilt:2 117-118).”



Resim 3. 29. Kagemusha (Akira Kurosawa, 1980) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/146)



Resim 3. 30. Kırık Kucaklaşmalar (Los Abrazos rotos, Pedro Almadovar, 2009) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/148)

3.1.18. Tilt Plânı

“Tilt hareketi (dikey çevrinme), genellikle uzun objeleri, (örneğin plaza, katedral vb.) görüntülemek için kullanılır. Tilt plânında kamera olduğu yerde (sehpada veya elde) yukarıdan aşağı veya aşağıdan yukarı doğru döner. Bu hareket plânının görüntü alanını dikey yönde genişleterek izleyicinin dikkatini bir alandan öbürüne taşır.

Bu dikey hareket sonucu oluşan dinamik çerçeve, genellikle tanıtım plânı gibi kullanılır. Kameranın yavaş yavaş aşağı doğru indirdiği bakışı ile mekân izleyiciye tanıtılır.. Bazen plânın sonu içeri giren veya oradan ayrılan bir karakterde biter.

Pan plânları gibi tilt plânları da gerçek zamanın, mekânın ve oyunun bütünlüğünü korur. Bu yüzden aynı hareketi görüntülemek için kurguda birleşecek tek tek plânlar yerine tilt plânını kullanmak, öykünün anlatımında bu seçimi anlamlı kılacak anlara saklanmalıdır. Steven Soderbergh’in Solaris (2002) filminden bu örnekteki tilt plânı bir mekân ve bir karakter arasında ilişki kurmak için kullanılıyor. Kamera çağın ilerisinde bir büronun tavanından başlayıp yavaş bir tilt ile aşağı doğru inerek onun yönettiği bir grup terapi oturumuna geliyor. Halâ eşinin ölümünün etkisinde olan Chris’in yaşamı durağan ve monoton bir hal almıştır. Bir kafesi veya hücreyi de çağrıştıran tavan ve duvardaki tekrarlı şekilleri, eşinin ölümünden sonra Chris Kelvin’in yaşamındaki durgunluk ve monotonluğu aktarmak için yaratıcı bir biçimde kullanıyor (Marcado, 2011: 153).”



Resim 3. 31. Solaris, Steven Soderbergh, 2002 (Sinemacının MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/152)

Olaylar düzleminde yaşananlar biçim düzlemine aktarıldığındaki oluşturulan storyboard çizimleri ve ardından yapılan çekimler; yönetmen, görsel yönetmenle yapılan mekân arařtırmalarında ya da kullanılacak sahneye göre yaratılan mekânlarda netleřir.

Tüm bu ayrıntıların plânlanması sonucunda, sahnenin çizimi storyboard çizeri tarafından hazırlanır ve tilt plânlarının uygulanacağı kareler pan plânlarında olduđu gibi storyboard'da belirtilir.



Resim 3. 32. In Bruges, Martin McDonagh, 2008 (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/154)

“Bir tilt plâni kullanmak bu aşamada daha çok anlatı yönünden sonuç doğurmayacak pratik bir uygulama gibi görünse de, öykü ilerleyip de görülen karakterlerden biri kritik bir sahneden sonra bu kulenin tepesinden atlayarak öldüğünde müthiş bir anlam ve içten içe işleyen bir dokunaklılık kazanıyor. Ancak o zaman bu plândaki tilt hareketi ve oluşturulma hızının, bu düşüşün habercisi olduğu anlaşılıyor. Başarılı bir imge sisteminin parlak bir örneği (Marcado, 2011: 154).”

Storyboard çizerinin filmin yönetmen ve görüntü yönetmeni ile birlikte ön mekân araştırması sırasında, senaryodaki anlatılanın yönetmenin gözünden nasıl canlandırılacağı konusunda bilgilendirilmesi sonucunda, çizilen storyboard karelerinde olayın ilk karesi ve son karesinin “tilt hareketi” sözcüğü ile bağlanmasıyla, çekim sırasında zaman kazandıracak bir alan olmaktadır.

Olayın nasıl kurgulanacağı, kameranın konumu, çekilen karakter ya da nesneye uzaklığı storyboard karesinde önceden belirlenmiş olması hazırlıklarda zaman kaybının önüne geçilmesini sağlamış olur.

“Tilt hareketinin akıcı olması için, pan hareketinde olduğu gibi kamera başlık üzerine yerleştirilir, Başlık bir dolliye veya vince bağlanabilir. Böylece kamera fiziksel olarak kendisi hareket ederken tilt yapabilir (Rea ve Irving, 2004, Cilt:2 117-118).”

3.1.19. Kaydırma Plâni

Kaydırma plâni, kamerayı tekerlekli bir zemine koyup (şaryo ya da dolly de denir) düzgün şekilde hareket ettirerek yapılır. Çekimin kamerayı titretmeden yapılmasını sağlar. Kaydırma plânının en çok kullanılan çeşidi “arabayla yaklaşma”dır (öne kaydırma). Kamera bir şeyi ya da durumu farkedene veya karar vermekte olan karakterin yüzünün giderek daha yakınına sokulur.



Resim 3. 33. Kutsal Hazina Avcıları (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981)
Kaydırma plâni sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/160)

“Kaydırma plânının çok kullanılan bir başka türü de, “arabayla gerileme”dir (geriye kaydırma). Araba üstündeki kamera genellikle istenmeyen bir olay olduktan sonra yavaşça gerileyerek karakterden uzaklaşır. Bu plânda giderek genişleyen çerçevede karakter giderek küçülür, bu da genellikle güç ve güven kaybını ya da giderek büyüyen yalnızlık ve ümitsizliği yansıtır (Marcado, 2011: 159).” “Kaydırma hareketi derinlik algısını arttırmak için çok etkili bir araçtır (Barnwell, 2011: 74).”

3.1.20. Kaydırmalı Zoom Plâni

“Kamera sabitken, kameranın objektifi mesafeyi ayarlar. Zoom açığı daraltır ya da genişletir, arka fonun çoğunu yok eder ve derinliği kısıtlar.

İleriye zoom yapmak görüntüyü daha büyük gösterir, geriye zoom yapmak görüntüyü küçük gösterir (Barnwell, 2011: 75).” “Kameranın yaklaşma veya uzaklaşma hızıyla zuman gerileme veya ilerleme hızının kesinlikle uyumlu olması gerekir(Marcado, 2011: 168).”

Sahneyi stoyboard karesine yansıtırken, kamera hareketlerini bilerek dikkate almak ve çizimlerin altına sahnede yansıtılması istenen duygunun hangi teknikle daha iyi verileceğini yönetmen öncülüğünde bilerek not almak, çekim yapılırken zaman kazandırır ve kolaylık sağlar.



Resim 3. 34. Nefret (La Haine, Mathieu Kassovitz,1995) Kaydırmalı zum plâni sahnesi.
(MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/167)



Resim 3. 35. Hayatın Benim (Taking Lives, D.J. Caruso,2004) Kaydırmalı zum plâni sahnesi.
(MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/164)

3.1.21. İzleme Plânı

Bir izleme plânında, kamera bir karakterin hareketini yanından, önünden veya arkasından hareket ederek izler. Bu yüzden kamera hareketi gerekçeli harekettir. Çoğu zaman kaydırma hareketi ile karşılaştırılır. kaydırma hareketinde kamera hareketli bir konuyu izlemez, konuya yaklaşır veya uzaklaşır. İzleme plânında ise karakter ya da nesne hareket halindedir.

Kamera belli bir açıdan izlemeyi başlatır ve hareket boyunca sahne bitimine kadar izlemeyi sürdürür. Genellikle, boy plâni, diz plâni ve bel plâni gibi geniş çerçeveleri içinde barındıran sahnelerde kullanılır, plânlar arasında da geçiş yapılabilir. İzleme plânları çoğu zaman uzun süren plânlardır. Resim 3.36'da, François Truffaut'un başyapıtı "400 Darbe" (Les 400 Coups,1959) filminde, kahramanın özgürlüğe koşuşu, yaklaşık 80 saniye süren bir plândır.



Resim 3. 36. 400 Darbe (Les 400 Coups, François Truffaut, 1959) İzleme plâni sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/170)

3.1.22. Stedikam Plâni

Stedikam donanımı, özel bir yelek ve ona bağlı mafsallı bir koldan oluşur. Kola bağlanan kamera, bir karşı ağırlıkla dengelenir. Düzenek kamerayı kameramanın hareketlerinden kaynaklanacak her tür sarsıntıdan yalıtarak, neredeyse sınırsız hareket olanağı sağlar.

“Stedikam plânları genellikle zaman ve uzam bütünlüğünü, ayrıca hareketin akıcılığını korumanın, anlatı açısından önemli olduğu anlarda kullanılır. Çoğu hareketli kamera plânları gibi stedikam plânları da genellikle bir karakterin hareketi ile gerekçelendirilir ve bu yüzden sahnenin akışıyla bütünleşir. Kaydırma plânları ve izleme plânlarını taklit edebilir, bir karakterin çevresinde 360 derece dönebilir (Marcado, 2011: 177).”

“Tony Gilroy’un Avukat (Michael Clayton, 2007) filminden alıntılanan bu örnekte, tek bir stedikam plâni, iki korkunç katilin (Tony Serpico ile Robert Presscott) bir kimyasal ürün şirketinin davacısını (Tom Wilkinson) öldürüşlerini izlerken, zaman zaman ikili plân, göğüs plâni, omuz üstü plâni, boy plâni, baş plâni ve sonunda da el plâni oluyor (Resim: 3.37.) (Marcado, 2011: 158).”



Resim 3. 37. Avukat (Michael Clayton, Tony GILROY, 2007) Plân sekans sahnesi. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/178)



Resim 3. 38. Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/181)

Örneklere görülen çekim karelerini storyboard karesi olarak düşündüğümüzde, başlangıç ve son kareleri içeren çizimlerin çizer tarafından stedikam plânla çekileceğini bilerek çizimleri oluşturması, vurgulanacak noktaların kavranmasını kolaylaştırır. Daha vurucu ve daha net çizim yönetmene ve ekibe zaman kazandırır.

3.1.23. Vinç Plânı

“Vinç plânları, öyküdeki önemli bir anın dramatic etkisini arttırmak için çoğu zaman başka kamera hareketleri ile (pan ve tilt gibi) yapılır. Bir vinç plânında kamera; vinç, sepetli vinç, forklift, personel yükseltme aracı, tahterevallı gibi onu dikey, yatay veya ikisinin karışımı yönlerde hareket ettirebilecek bir araca yerleştirilir. Vinç plânı çoğu zaman yükseldikçe genişleyen görüş alanıyla, giderek daha çok ayrıntı gösteren kameranın, bir mekânın veya çevrenin genişliğini yavaş yavaş ortaya çıkartması için kullanılır. Bir başka vinç plânı da, mekânın çok geniş bir alanını içeren genel hatta çok genel plânla başlayıp, bir karakterin onu ortamdaki yalıtım yakın plânına inerek bu hareketi tersine çevirir (Marcado, 2011: 159).”



Resim 3. 39. Piyano (The Piano, Jane Campion, 1993) Vinç plânı, uzaktan yakına (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/184)

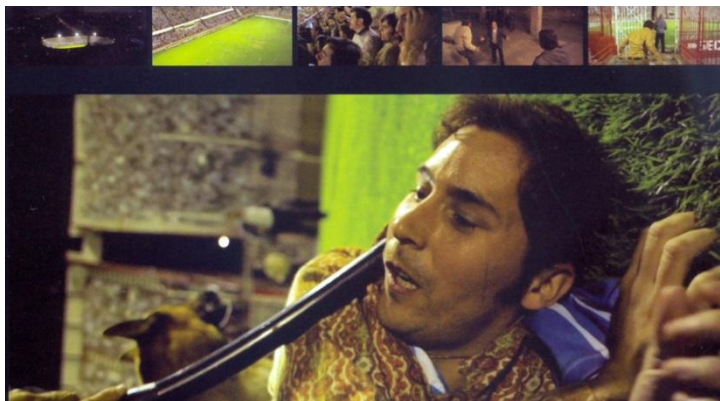


Resim 3. 40. Bir Zamanlar Batı'da (C'era una volta il West, Sergio Leone, 1968) Vinç plânı, yakından uzağa. (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/187)

3.1.24. Plân-Sekans

“Plân-sekanslar, çok yakın plândan genel plâna kadar her türü içerebilecek hareketli çerçeveleri oluşturmak için, kesintisiz biçimde birleşen vinç plânları, kaydırma plânları, elde kamera plânları, pan, tilt, izleme plânları ve stedikam plânları içerebilir. Bu nedenle plân-sekanslar, girişilebilecek en karmaşık, zor ve sonunda ödüllendirici plânlar arasındadır. Çekim, kullanılan formata bağlı olarak bir dakikadan bir saate kadar sürebilir (Marcado, 2011: 189).”

Resim 3.41' de, bir futbol stadının üstünde başlayan, aşağıya inip kalabalığın arasına giren, bir cinayet zanlısını kovalayan federal polis memurları Benjamin ile Pablo'yu stadyumun içinde izleyen kamera, sonunda oyun sahasında tutuklama görüntüleri ile plâni bitiriyor.



Resim 3. 41. Juan Jose Campenella'nın “Gözlerindeki Sır” (El Secreto de sus Ojos, 2009) filminden Plân sekans sahnesi.

“Örnekte görülen (Resim 67), Aleksandr Sokurov’un Russian Ark (2006) filminde başardığı işe devasa demek abartı olmaz. Stedikam ile çekilen 91 dakikalık tek bir plân sekans, izleyiciyi Hermitage Müzesi’nde dolaştırarak, Rusya tarihinin 300 yıllık dönemini tanıtıyor. plân türlerinin hemen hepsini kapsayan bu plânı gerçekleştirmek, stedikam ve seyyar kayıt yapan bir sabit diskle mümkün oldu (Resim 3.42) (Marcado, 2011: 193).”



Resim 3. 42. Aleksandr Sokurov’un Russian Ark (2006) (MERCADO Gustavo, Sinemacının Gözü, s/193)

3.2. Açılar

Storyboard çizilirken kameranın bakış açısı dikkate alınarak nesnelere, karakterler storyboard karesi içine yerleştirilir. Kameranın yaptığı her hareketin yöü, hızı, gücü, sürekliliği ve zamanı vardır. Çok sayıda hareket, enerji, telaş, heyecan ya da şiddet duygusu uyandırır. Hareketin çok az ya da hiç olmadığı durumlarda sessizlik, sıkıntı, hüznün, ciddiyet ya da güçlü duygusal bir ortam, geçici olarak tüm devrimin durduğu izlenimini uyandırabilir. Beş temel açıdan söz edilebilir. Bunlar, kuş bakışı, üst açı, alt açı, göz hizası, ve eğik açıdır.

3.2.1. Bakış Açısı (Pov)

Belli bir karakterin bakış açısını gösterir, yönetmen hikâyenin kimin bakış açısından izleneceğini yönlendirir.

3.2.2. Kuş Bakışı

Baz alınan yerin üzerinden bir sahnenin görüntülenmesidir, ve çok karışık bir açıdır. Olayları nadiren bu perspektiften gördüğümüz için, bu açıdan konu tanımlanamaz ve soyut bir izlenim yaratır. Bu çekimde insanların elleri ve ayakları kaybolur, bir bina çekimi yapıldığında bina tamamen kaybolmuş ve kare, dikdörtgenden oluşmuş şekilden ibaret görünür. Storyboard çizimlerinde de bu çekim benzer görüntü içerecek şekilde çizilir.



Resim 3. 43. Kuş bakışı çekim, Special filmi. Karakterimiz halkın içinde paniğe kapılmıştır, nerede olduğunu, ne yaptığını kavrayamamakta, deli divane gibi dolanmaktadır. <http://www.eylemPlâni.com/2009/11/sinema-101-ders-4-temel-ailarplânlarkadrajlar>.

3.2.3. Üst Açı (Plonje)

Göz hizasının üzerinden olan tüm çekimler üst açı olarak adlandırılır. Üst açı şekiller genel bir görme duygusu yaratır. Teknik olarak olayları anlama, kavrama ve detaylı görüş sahibi olma amacı ile kullanılır. Üst açılar öznenin önemini azaltır. Bir insan üstten, yukarıdan çekimi yapıldığında güçsüz, zavallı, değersiz gibi algılanır. Seyircinin bu duyguyu hissetmesi istendiği sahnelerde bu çekim açısı tercih edilir. Bunun yanında doğal güzellikler, coğrafi güzellikleri göstermek, bir arabayı gidişinde yavaşlatma amacı ile de üst açı kullanılır.

Storyboard oluşturulurken yönetmenin o sahnedeki amacına uygun karar verdiği plâna göre çizimler gerçekleştirilir.



Resim 3. 44. Üst açı ile çekilmiş bir sahne

3.2.4. Alt Açı (Kontr-Plonje)

Alt açı ise üst açının tersi bir etkiye sahiptir. Alt açı ile görüntülenen kişi güçlü algılanır, boyu daha uzun görünür, hareketleri hızlanır. Özellikle şiddet sahnelerinde alt açı karışıklık duygusu yaratır. Çevre, alt açı ile minimize edilir. Alt açı ile çekim yapıldığında genellikle ışıklandırma üstten yapılır. Psikolojik olarak alt açı öznenin önemini artırır. Korku, saygı, hakimiyet gibi duyguları canlandırır.



Resim 3. 45. Tarantino, From Below



Resim 3. 46. Tarantino, From Below

3.2.5. Göz Hizası

Normal boydaki bir izleyicinin göz hizasından ya da konunun göz hizasından yapılan çekimlerdir. Şayet yakın çekim yapılacaksa karakterin göz hizası dikkate alınmalıdır. Göz hizası çekimlerde kompozisyona derinlik katmak için üst üste bindirme tekniği kullanılır. İki nesneden biri daha küçük görünüyorsa, onun uzaktaki varsayımı ile derinlik duygusu verilmiş olur. Bazen sırf derinlik duygusunu güçlendirebilmek için ön plâna herhangi bir nesne yerleştirilebilir. Göz hizası çekimleri, yakın çekimlerde daha çok omuz üstü, amors plânlarda kullanılır. Hangi plân tercih edilirse edilsin esas olan kural, kamerayı nesne ya da karakterin karşısına kişi göz hizasına yerleştirmektir.



Resim 3. 47. Göz Hizası çekim karesi, [http://www.errorfilm.com/atolyedocs/sunum/KAMERA%20A%C3%87ILARI%20\(konunun%20a%C3%A7%C4%B1s%C4%B1\).pdf](http://www.errorfilm.com/atolyedocs/sunum/KAMERA%20A%C3%87ILARI%20(konunun%20a%C3%A7%C4%B1s%C4%B1).pdf)

3.2.6. Eğik Aç (Dutch)

“Eğik aç, kameranın yana çevrinmesidir. Eğik aç ile görüntülenen biri, bir tarafa düşüyor gibidir. Psikolojik olarak eğik aç, gerilimi, geçişi ve olması yakın bir hareketi ifade eder. Şiddet anlatan sahnelerde görsel kaygı duygusunu arttırmakta etkili olabilir (Serttaş Ertike, 2010: 89-90).” Kamera özellikle diyagonal bir açıdadır. Kafa karışıklığı ve şaşkınlık yaratır.



Resim 3. 48. The Third Man <http://www.eylemPlâni.com/2009/11/sinema-101-ders-4-temel-ailarplânlarkadrajlar/>

4. BÖLÜM

4. BASİT ÇİZİMDEN ANİMASYONA STORYBOARD

Çağlar boyu mağara çizimlerinden günümüze değin insanoğlu kendini ifade edebilme tutkusu ile çeşitli anlatım biçimleri aramışlardır. Duygu ve düşüncelerini resim yolu ile anlatmanın yanısıra gelişen teknoloji ile fotoğraf ardından da kameranın keşfi ile sinema, yaşamımızda yerini almıştır.

Basit çizimden (Çöp Adam) üç boyutlu bilgisayar animasyonlarına geçişte, gelişen teknoloji ışığında storyboard yapım teknikleri de değişmiş gelişmiştir. Ancak yine de yönetmenler, gelişen teknolojiye rağmen amacına uygun, anlatım dili ve teknikleri açısından doğru noktalara odaklanmış, basit storyboard çizimlerini de yeterli bulmaktadırlar.

Storyboard’da kullanılan çizim malzemeleri, kâğıt, fırça, maket bıçağı, slayt projektörü, cetveller, sabitleştirici spreyleyler, seloteyp, kağıtların yanı sıra kurşun kalem ve kuru boya, mürekkep ve mürekkebi kullanılan araçlar, keçeli kalem ve marker kalem, suluboya, anilin, guaj, akrilik, boyaları olabildiği gibi yalnızca kurşun kalem kullanılarak da storyboard çizilebilir.

“İmparator” lakaplı, usta Japon yönetmen Akira Kurosawa’nın filmleri için hazırladığı storyboard desenleri, storyboard olmaktan öte, çekimle canlanacak hayallerle renklerin dansıdır adeta. Desen kâğıtları üzerine çizdiği desenleri kurşunkalem, suluboya, pastel, su bazlı boyalar, su bazlı ve yağlı keçeli kalemler, tükenmez kalem, fırça uçlu kalemlerden oluşan boyama araçlarını kullandığı, bazen kolaj tekniği ile birleşen eserler haline dönüşmüştür.

Storyboard çizimleri, özellikle animatik filmlerde ve bilim kurgu sinemasında, gelişen teknoloji sayesinde bilgisayar ortamında 3D programlarında hazırlanmakta, yönetmenler dev bütçelerle hazırlanan filmlerde film çekiminden önce tüm detayları bu storyboard’larda görerek çekime başlamaktadırlar.

5. BÖLÜM

5. YÖNETMENLER AÇISINDAN STORYBOARD KULLANIMI ve JAPON YÖNETMEN AKİRA KUROSAWA'NIN ÇİZİMLERİ

Usta Yönetmen Akira Kurosawa, öğretmeni Tachikawa sayesinde içindeki resim aşkını keşfeder. Babası savaş sanatları öğretmeni; ağabeyi Heigo Kurosawa, Rus klâsiklerine düşkün bir okur ve sinema aşığı, Tokyo'da bir sinema salonunda sessiz film anlatıcısıdır. Yaşamı böyle bir çevrede şekillenen Akira Kurosawa, ağabeyinin sayesinde sinema tarihine damgasını vuran filmlerle tanışır. 1928'de Dushuka Güzel Sanatlar Akademisine kaydolar ve Urozu, Tessai, Taiga gibi klâsik ressamlarla ve Van Gogh, Cezanne, Shagall gibi çağdaşların eserleriyle ilgilenir. Filmlerinin çekimlerinden önce, bu birikimleri ile resim yeteneğini ortaya koyarak, özenle kişiler ve sahne plânlarının çizimlerini yapar. Filmlerindeki karakterlerin giysilerini bir moda tasarımcısı titizliğiyle tasarladığı; savaş sahnelerinde kullandığı sancakların simgelerinden, savaşçıların zırhları ve başlıklarına kadar tüm detayları çizimlerine yansıttığı görülmektedir. Yönettiği filmler için yaptığı storyboard çizimleri ile filmlerin sahnelerini karşılaştırdığımızda, Kurosawa'nın hayal gücünü çizimleri ve filmleri ile nasıl bir ustalıklı birleştirdiğine tanık olmaktayız. “Dışavurumcu bir güce sahip desenleri, Kurosawa'nın kişiliğine; Van Gogh, Cezanne, Chagall, Rouault'nun sanatlarına karşı duyduğu hayranlığa; Shakespeare, Dostoyevski ve Tolstoy okumalarına ilişkin pek çok şey söylüyor bize (Pera Müzesi Yayını 33, 2009: 9).” Kurosawa storyboard'ları hakkında şunları söylüyor: “Storyboard'ları çizerken bir sürü şey düşünüyorum. Yer in çerçevesi, kişilerin psikolojisi ve duyguları, hareketleri, bu hareketleri yakalamak için gereken kamera açısı, ışık, kostümler ve aksesuarlar. Tüm bunların özelliklerini düşünmezsem, görüntüyü çizemem. Hatta storyboard'ları bunları düşünebilmek için çiziyorum desem, neredeyse daha doğru olacak. Bu şekilde, açıkça görmeden önce, bir filmdeki her sahnenin görüntüsünü saptıyor, verimli kılıyor ve kavriyorum. Ancak o anda gerçek anlamda film çekimine giriyorum. Öte yandan, bu süreç asıl senaryoyu yazarken aklımda biçimleniyormuş gibi geliyor bana, çünkü sık sık, Kabul edilmeyen senaryo müsveddelerimin arkalarında başka çizimler buluyorum (Pera Müzesi Yayını 33, 2009: 9).”

5. 1. “Kagemusha” Film Storyboard’ları ve Film Karelerinden Örnekler



Resim 5. 1. Tsutsugasaki’deki Tageda Konağı’nda toplantı odası (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/28)



Resim 5. 2. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 3. Nada Şatosu'nun ana surları (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/29)



Resim 5. 4. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 5. Hamamatsu Şatosu'na doğru dört nala at süren bir ulak (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/32)



Resim 5. 6. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 7. Takeda ordusunun Sanshu yolunda geri çekilişı (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/35)



Resim 5. 8. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 9. Suva Gölü kıyılarında Shingen'in cenazesi (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/37)



Resim 5. 10. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 11. Kagemusha'nın düşü (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/41)



Resim 5. 12. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 13. Masagake Yamagata'nın ölümü, ateş sancağı (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/49)



Resim 5. 14. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 15. Baba'nın ölümü, rüzgâr ordusunun bozguna uğratılması (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/48)



Resim 5. 16. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 17. Shingen'in ölüsünün bulunduğu kap (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/51)



Resim 5. 18. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>



Resim 5. 19. Nagashino'da, Shidaragahara savaş meydanı (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/47)



Resim 5. 20. <http://www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/>

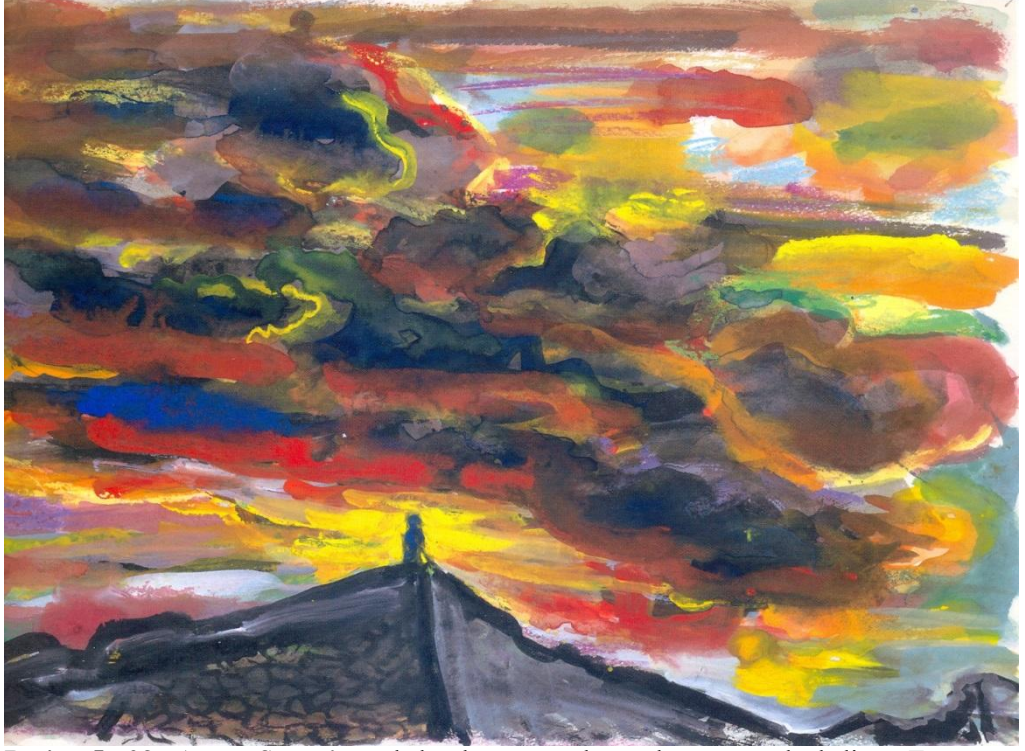
5. 2. “Run” Film Storyboard’ları ve Film Karelerinden Örnekler



Resim 5. 21. Tsurumaru’nun kulübesinin yakınlarında, yabancı çiçekler arasında Leydi Sue’nin bedeni (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/67)



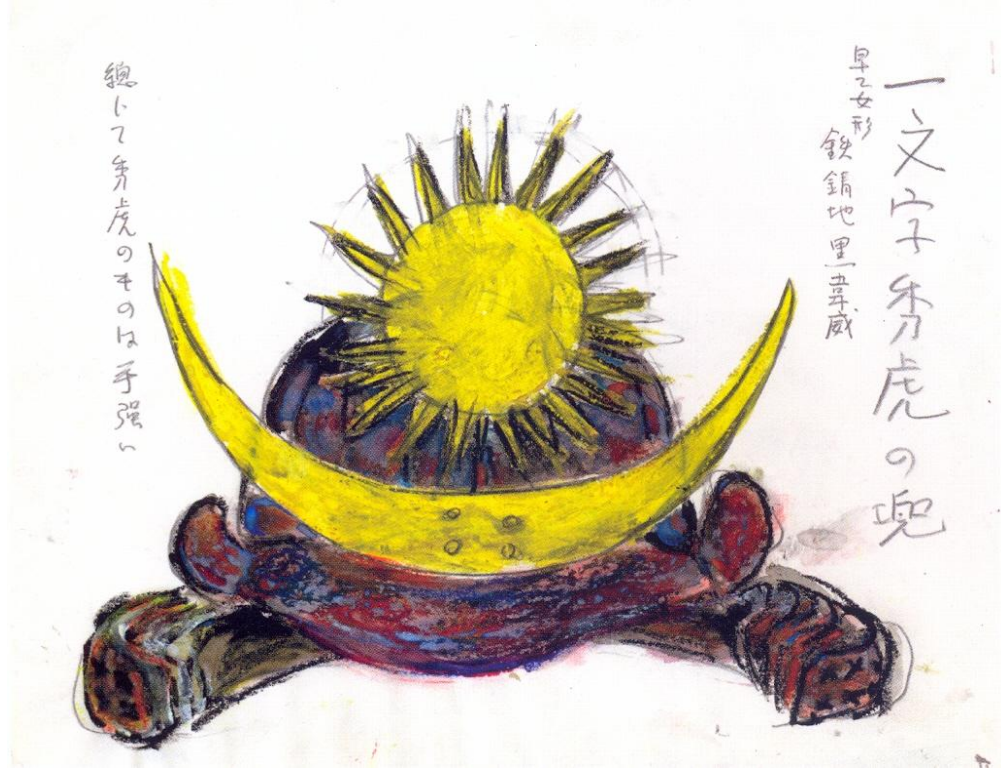
Resim 5. 22. <http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html>



Resim 5. 23. Azusa Şatosu'nun kalıntıları arasında, surların üstünde beliren Tsurumaru (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/69)



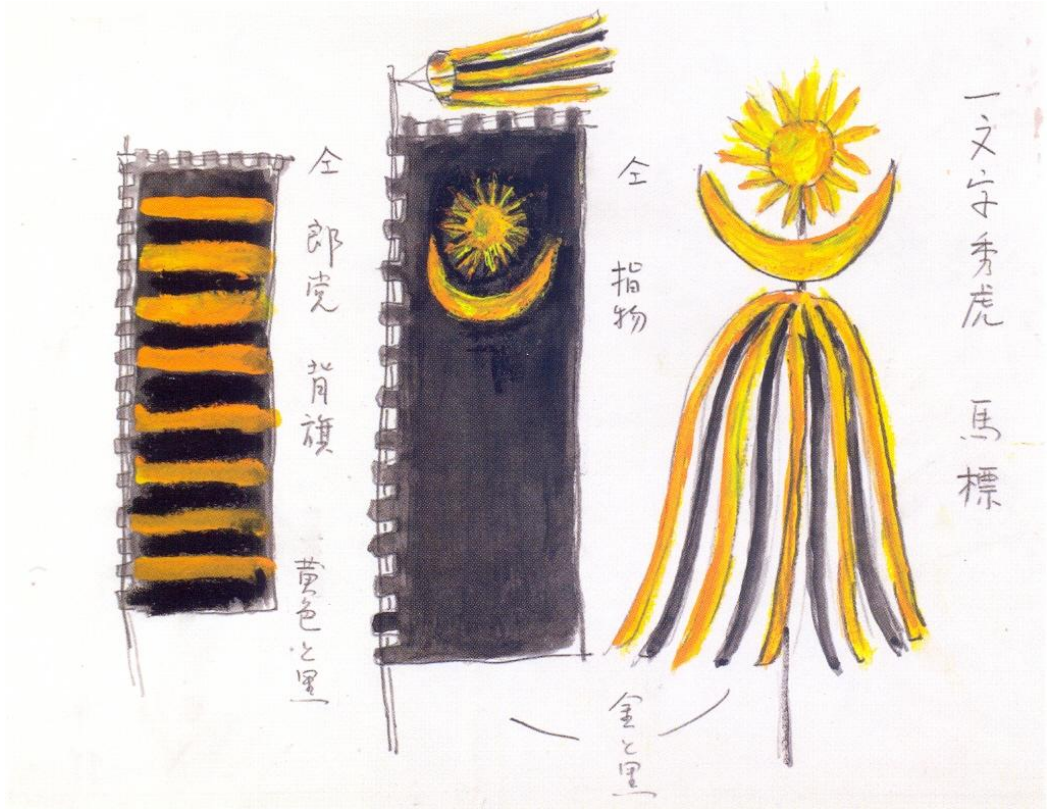
Resim 5. 24. <http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html>



Resim 5. 25. Nidetora Ichimonji'nin tolga tepeliği ile süslenmiş zirhli başlığı (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/72)



Resim 5. 26. <http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html>



Resim 5. 27. Hidetora Ichimonji'nin simgeleri ve süvari armaları (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/72)



Resim 5. 28. <http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html>

5. 3. “Yume” Film Storyboard’ları ve Film Karelerinden Örnekler



Resim 5. 29. Tilkinin düğün alayı (Yağmurda Güneş) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/84)



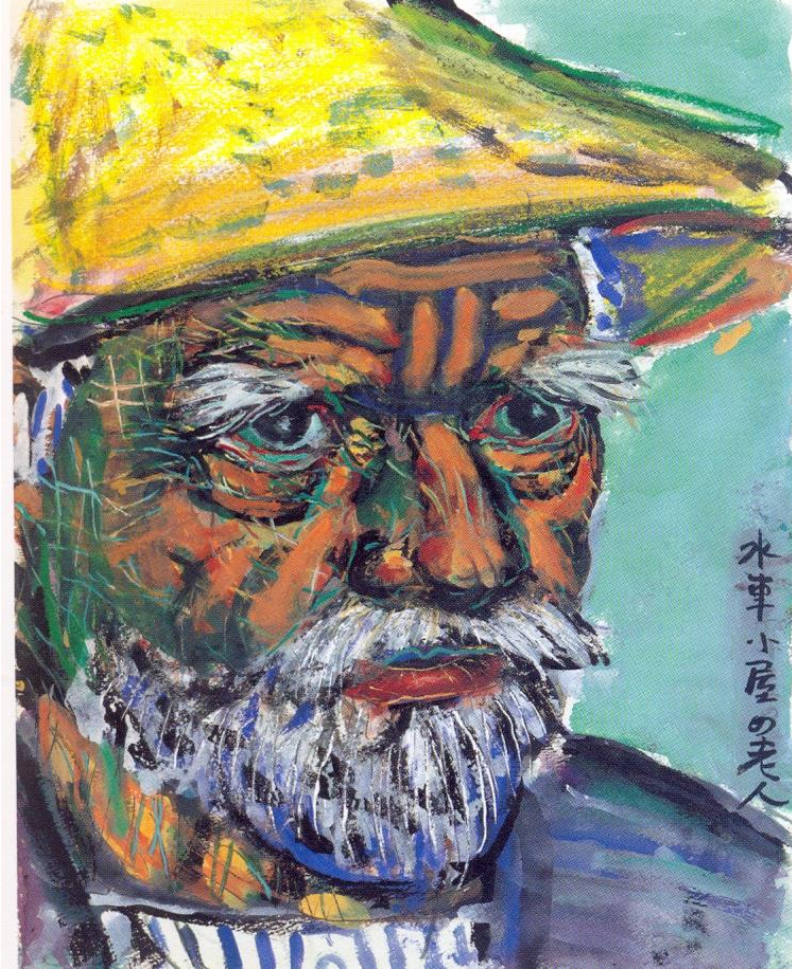
Resim 5. 30. <http://www.izlesene.com/video/yume-tilkinin-dugunu-akira-kurosawa/6943944>



Resim 5. 31. Yaşlı Bir adamla ben (Su Değirmenleri Köyü) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/94)



Resim 5. 32. <http://www.izlesene.com/video/yume-dusler-su-degirmenlerinin-koyu-akira-kurosawa/6943944>



Resim 5. 33. Yaşlı değirmenci (Su Değirmenleri Köyü) (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/94)



Resim 5. 34. <http://www.izlesene.com/video/yume-dusler-su-degirmenlerinin-koyu-akira-kurosawa/6943944>



Resim 5. 35. Auvers-sur-Oise'da manzara (Kargalar) (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/90)



Resim 5. 36. http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s-dusler-yume-kargalar-crows_shortfilms



Resim 5. 37. Van Gogh'un Buğday Tarlası ve Kargalar'ı (Kargalar) (Kurosawa Desenler Sergisi Kataloğu, s/91)



Resim 5. 38. http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s-dusler-yume-kargalar-crows_shortfilms



Resim 5. 39. Van Gogh'un Buğday Tarlası ve Kargalar tablosunun karşısındayım (Kurosawa Desenler Sergi Kataloğu, s/90)



Resim 5. 40. http://www.dailymotion.com/video/xh3wc5_akira-kurosawa-s-dusler-yume-kargalar-crows_shortfilms





Resim 5. 41. Kagemusha filminde, Hidetora'nın soytarısı Kyoami'nin kostüm çalışmaları (Kurosawa Desenler Sergi Katalođu, s/56-57)



Resim 5. 42. <http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html>

6. BÖLÜM

RÖPORTAJLAR

NESLİ ÇÖLGEÇEN
Sinema Yönetmeni

1. Storyboard kullanım hakkındaki düşüncelerinizi anlatır mısınız?

Sinema sanatı bir yönetmen sanatıdır ve yönetmenlerin farklı çalışma teknikleri, yöntemleri vardır. Örneğin Elia Kazan, bırakın storyboard çizmeyi, ne çekeceğinin çok fazla düşünmeden elleri cebinde sette girip sette üretir ve Elia Kazan film çekme işini tıpkı bir ressamın tablosunun karşısına geçip veya bir müzisyenin piyanonun başına oturup çalışması gibi değerlendirir. Bu bir görüştür. Elia Kazan, dünya sinemasında kabul görmüş önemli yönetmenlerden bir tanesidir. Ama bunun bir karşıt zıttı var, Hitchcock tamamen storyboard’la çekimlerine girmiştir. Hatta o kadar keskin şeyler çizmiştir ki, o storyboard dışında filme sonradan müdahale etmek mümkün olmayacak şekilde kesin karelerle, ne yapacağını bilerek, çizerek girmiştir çekime.

“Amerika’da Hollywood’da çalışmaya başladıktan sonra “Yapımcıların filmime müdahale etmesi sinirimi bozuyordu, onun için çekimden önce o kadar kesin çizgilerle filmimi sabit hale getiriyordum ki, film bittikten sonra ne bir plân çıkarabilinler ne de plân ekleyebilinler.” diye izah etmiştir.

Çünkü storyboard’suz çalıştığınız zaman, biraz alternatif plânlar, ekstra şeyler, kurguda çözerim diye düşündüğünüz başka başka plânlar da çekersiniz ve setteyken aklınıza o an gelen şeyleri de çekersiniz, ama storyboard’la çalıştığınızda, storyboard yine de size bir şeyleri dikte eder.

Bu iş tamamen yönetmenin kendi üslubuyla, kendi yaklaşımıyla olan bir şeydir. Kurosawa, storyboard tekniğini kullanır, Fellini gibi. Benim bildiğim kadarıyla Kurosawa da hiç bir filmini başından sonuna storyboard’la çekmemiştir. Belli yerleri özellikle ekonomik olarak, iş organizasyonu olarak, kendine de bir referans olsun diye çizmiştir.

Storyboard'un şöyle bir özelliği var yönetmenler için; Storyboard bir anlamda yönetmenin kendi zihninin görsel olarak kâğıda dökümüdür. Bazı yönetmenler zihinlerindeki kağıda döker bazıları zihinlerinde tutarlar. O yazdıklarının da sinema literatüründeki adı "çekim senaryosu"dur. Bazıları hiç bir şey yapmazlar, hatta senaryo bile yazmazlar, spontane girip film çekerler.

Bu iş sanat olduğu için, kişiye özgü hali vardır, ama bütün bunlardan storyboard sinemada bir işe yaramaz cümlesi çıkmaz. Storyboard, sinema sanatının bir ön eskizi olarak kullanılacaksa o zaman da her yönetmenin üslubuna göre biçimlenir. Her yönetmenin iş üretim tekniğine göre farklı yollar alır.

2. Storyboard'la çekilen filmler daha iyidir diyebilir miyiz ?

Böyle bir tespit yapmak mümkün değil, storyboard'suz çekilmiş çok iyi filmler olduğu gibi storyboard'lu çekilmiş çok iyi filmler de vardır. Aynı şekilde kötüsü de vardır. Dolayısı ile tespit yapıp bu daha çok iyidir, bu daha kötüdür demek mümkün değildir. Ama reklam filmlerinde storyboard'lu çekilen reklam filmleri çalışanları her zaman için daha mutlu etmiştir.

3. Storyboard için, "sanatsal olarak değil, daha çok yararlılık açısından önemi var" diyebilir miyiz?

Evet, çok rahatlıkla söyleyebiliriz. Ama o da kişiseldir, bazı yönetmenler bu yararlılığı istemez, "Hayır istemem, gerek yok" der.

4. Storyboard'suz çalışma çekim sürecini uzatır mı ?

Hayır, uzatmaz. Bu yönetmenin yetenekleri, deneyimiyle ilgilidir. Yönetmen kendini en rahat hissettiği şekilde ve konumda çalışmak ister. Bu da çok kişisel bir şeydir. Bazı yönetmenler, Elia Kazan'da olduğu gibi, iş üstüneyken yaratmak isterler. Sinama, yanılma yapmak ister, denemek ister, oyuncularıyla tartışmak ister, görüntü yönetmeniyle tartışmak ister, onların fikirlerini almak ister ve bir sinerji yaratmak ister.

Bazı yönetmenler kuralcı ve çelik gibidir, Hitchcock gibi. Dolayısıyla bunu bir şablona oturtmak, cevabı budur demek benim açımdan imkânsız, zor bir şey.

5. Spontane yapılan çekimlerle bir farklılık yakalama olasılığı daha mı fazla?

Evet ama bu da çok kişisel bir şey. Her yönetmen buna alışkın değildir, bazı yönetmenler spontanelikten bunalırlar, hakim olamazlar, elimden bir şeyler kaçıyor duygusuna kapılırlar. Bazı yönetmenler de kuralcılıktan bunalırlar. "Mecbur muyum bunu böyle çekmeye, benim aklıma başka bir şey geldi" der, dolayısıyla baştan bağlamak istemez kendisini. Storyboard'la çalışmanın işleri hızlandıracağını, ekonomik olacağını, daha rahat olacağını bilse bile, sırf kişisel tepkisinden dolayı "Gerek yok storyboard'a, benim kafamda herşey var" der.

6. Storyboard çizerine sadece çekim senaryosunun verilmesi yeterli mi, yoksa görüntü yönetmeni ve yönetmenle birlikte mekan keşfi dahil olmak üzere çekim hazırlıklarının içinde olmalı mı?

Bu tamamen işin finans bölümüyle ilgili olan bir şey. Çünkü yaratıcı bir çalışma yapacak olan kişi, enerjisini burada harcamak istemez. Çok net bir şekilde bakar meseleye, "Ben resim yapmıyorum, ben photoboard yapmıyorum, bu fotoroman değil, ben film yapıyorum, hareketli görüntü yapıyorum, niye enerjimi bu storyboard'a vereyim, benim işim asıl ondan sonra başlayacak" der, dolayısıyla storyboard'u benimseyen yönetmen bile çok basit çizimlerle çalışır, angarya gelir.

Yine o sorunun cevaplarından bir tanesi, yönetmenden yönetmene değişir. Storyboard çizerine oyuncunun bir anlamda casting işine de bulaştırma şeklinde bir şeyi bazı yönetmenler kabul etmez ama film biraz da senaryoyla çok ilintili. Bir senaryonun büyüklüğüyle ilintilidir, bütçeleriyle ilintilidir. Eğer zaten büyük bir projeyse, casting yönetmeniyle çalışıldığı için, storyboard çizerinin çizdiği hiçbir şeyin önemi olmaz. Ne çizerse çizsin, orada kaale alınmaz.

Storyboard'la çalışıp çalışmama kararı özünde yönetmene ait bir şey. Bazı yönetmenler kendi kafasında olanları söylemek dahi istemezler. Plân sırası geldiği zaman sadece çekilecek planı söylerler. Der ki; "Kamera burada, şöyle bir çerçeve çekiyoruz", bitti. O plânın arkasında ne var, önünde ne var, ne olacak hiç kimse bilmez.

7. Siz de böyle mi çalışıyorsunuz ? Çalışmalarınızın içine storyboard'u alıyor musunuz ?

Ben, Kurusova ve Fellini arasında kalarak çalışıyorum. Ben hatırlamam gereken, hatırlaması zor olan sahnelerde çekim senaryosu yazıyorum. Çekim senaryosu yazarak çalışıyorum ama; filmin tamamını değil zor olacağını düşündüğüm sahnelerin çekim senaryosunu yazıyorum. O çekim senaryosundaki yazılmış plânların yanına bazen çöp adam şeklinde, yön işaretleri yapıyorum. Yani çerçeveyi çiziyorum. Diyelim ki iki tane adam var; onları çiziyorum çöp adam şeklinde, onların hareket yönlerini, bakış yönlerini, oklarla gösteriyorum. Ben böyle çalışıyorum.

Ben reklam yönetmenliği de çok yaptım. Storyboard'la çalıştım ve çok yararını gördüm. Bir kere işi baştan bağıyorsunuz. Bir risk paylaşımı oluyor otomatikman. Her şey ortada oluyor, işi hızlandırıyor, rahatlatıyor. Müşteri de ne yapılacağını biliyor. Dolayısıyla daha rahat bir ortamda çalışıyorsunuz storyboard'la. Reklam filminde storyboard'suz çalıştığımız zaman, sürekli birilerine hep bir şeyleri açıklamak, bir şeyleri anlatmak zorunda kalıyorsunuz. O zaman biraz yorucu oluyor. Reklam filminde hem kamera önü, hem kamera arkası, hem de reklam şirketi ve müşteri gibi bir blok olarak sizinle çalışanlar var, onlar da bir şeylerden emin olarak gitmesini istiyorlar o işin. Çünkü o bir product, o bir meta üretimi. Dolayısıyla onu görmek istiyorlar. Onun için storyboard çok işe yarıyor. Sıkıştığımız anda "Storyboard orada, gidip baksanıza oraya" diyorsunuz.

8. Günümüz Türk sinemasında storyboard ile çekilen filmlerle storyboard olmadan çekilen filmlerin oranı nedir ?

Benim bildiğim kadarıyla Türk sinemasında bir sinema filminin tamamının ilk planından son planına kadar storyboard şeklinde resimlenip yapılan bir sinema filmi ya yoktur ya da bir veya iki tanedir. Türk yönetmenleri genellikle dekupaj denen bir teknikle çalışır, senaryo üzerinden çalışıyorlar, çekim senaryosu da yazmazlar, senaryo üzerinden o sahneye bakarlar, kalemi ellerine alırlar, çizerek planlama yaparlar, buna dekupaj denir. Dekupaj tekniği Türk sinemasında çekimde çok kullanılan bir tekniktir.

9. Yönetmenlerin storyboard'a yaklaşımı sizce nasıl olmalıdır?

Bu kişisel bir şey, kendine yararlı olacağını düşünenlerin yapması gerektiğini inandığım bir şey. Kendi fikrim de böyle benim. Yararlı olduğunu düşünen yapsın derim ben storyboard'u ve ciddiye alarak yapsın, onun yararını görecektir. Ama yararlı olmadığını düşünüyorsa eğer, zaten onunla vakit kaybetmez. Prodüktör öyle bir şey olmasını istese bile uyduruk bir şey yapar. Bazen prodüktör ben bu filmin bir de vizyonunu görmek istiyorum, bu hikayeyi bir de storyboard'lu getirsene diyebilir. Onu geçiştirmek için uyduruk bir şey yapabilir, ve hiçbir zaman realize de olmaz zaten. Sete girdiği zaman başka bir şey çeker.

10. Güzel sanatlar fakültelerinde verilen storyboard dersleri yeterli midir sizce? Sinema sektöründe değerlendiriliyorlar mı?

Tabi derslerin içeriğini ve ne olduğunu bilmediğim için orada birşey söyleyemem. Ama değerlendiriliyor mu, reklam sektöründe kesinlikle değerlendiriliyor. Sinema sektöründe bildiğim kadarıyla pek yok. Dizide zaten olması mümkün değil. Dizi, biliyorsunuz günü gününe yapılan bir şey. Sinemada da bildiğim kadarıyla yaygın olarak kullanılan bir şey değil, ama zaten Türk sineması, ağırlıklı olarak sanat sinemasına dönmüş durumda. Sanat sinemasında belki birkaç kişi itina ile uğraşıp, storyboard yapıp, sete girip film yapmış ya da yapıyor olabilir bilemiyorum. Ama ticari filmlerde storyboard kullanılmadığını biliyorum.

Reklamda %100 kullanılır, reklam filmi storyboardsuz çekilmez. Reklam filminde baya ciddi storyboard'lar çizilir, sergilenecek kadar güzel resimlerle çizilir, hatta bazen yetmez, storyboard gibi maket film çekerler, onun üzerinden konuşurlar. Bilim kurgu sinemasında da animasyon ağırlıklı olduğu için storyboard özellikle kullanılır.

11. Storyboard çizimlerinin resimsel özelliği önemli midir?

Resimsel olması, sinema açısından işlevsel değil. Aslı zaten hareketli görüntü. Filmin görüntüsünün bir eskizi gibi düşünmek lazım. Kaldı ki sinema sanatında senaryo bile eskizdir. Zaten senaryo bile sanatın kendisi değildir. Senaryoya tamamlanmamış, bitmemiş eser denir. Tamamlandığı zaman da senaryo olmaz onun adı, film olur. Bu konu tamamen yiğit ve yoğurt meselesine geliyor. Her yiğidin yoğurt yiyişi farklıdır.

12. Film çekimindeki kuralların storyboard karelerindeki kurallar için de geçerli olduğunu, nasıl çizildiğini bilen bir yönetmen daha mı iyi bir çekim yapmış olur?

Storyboard'la girişecekse filme o yönetmen daha işin çok başındadır. Yönetmen zaten o seviyeleri çoktan aşmış kişidir. Yönetmen olmak isteyenler için olabilir. Mesela benim bildiğim Spielberg sinema çalışmaları yaptığı zaman, çok küçükten başlıyor biliyorsunuz, nasıl çekeceğini storyboard'lar şeklinde değil de kurşun askerlerle yapmış. Üç boyutlu kurşun askerleri kullanmış, Nerde duracaksa onları masa üstüne kurup, çerçeve içine almış. Bakın bu ne kadar esnek, kişiye özgü bir alan. Bir de sizin söylediğiniz türde yapılırsa, yani resimsel olarak da değerli olabilecek bir şey yapılırsa, yaratıcı unsurların yaratıcılıklarının devreye sokulup, kreatif bir takım resimler ortaya çıkarılmış bir storyboard'un başka bir handikapı çıkar ortaya. Ben çok eminim ki birçok profesyonel kameraman rahatsız olur bundan. “Ben ne yapacağım ki?” der. Hitchcock, Fellini gibi birçok yönetmene dikkat ettiyseniz, onların çizimleri de resim sanatıyla çok ilintili değildir. Onlar referans çizimlerdir.

Kameramanın şöyle bir özgürlük alanı vardır. Yönetmen istediği resmi anlattıktan sonra, resmin estetiksel olarak ortaya çıkmasında kameramana özgürlük alanı tanır. Dolayısıyla o uğraşır, ama sizin çizdiğiniz storyboard'un tüm karelerinde ışığın bile nerden nasıl geleceği belli ve yönetmen ben bunu istiyorum derse, kameraman; “Ben kopyacı mıyım, bana ihtiyaç yok o zaman” der, bu antipatik bir durum yaratır, Referans çizim bir fikir vermektedir, işi hızlandırmaktadır, referans çizimi gördüğü zaman, girer yapar işini. Kameraman da mutlu olur orada bir problem olmaz, Bir sinerji yaratılsın ki, insanlar gönüllü bir şekilde kendi tecrübelerini, kendi yeteneklerini, sanatsal duyarlılıklarını katabilsinler. Akıllı bir yönetmen böyle çalışır zaten, robotik bir çalışmaya girmez.

13. Deneyimi olmayan yönetmenler için storyboard'un yararı var mıdır?

İlk filmini çekenler için mutlaka ve mutlaka yararı olacaktır. Ama sonuçta görüntüyü zihinsel olarak tasarlama işi olduğu için, bu da yine kişisel bir şeydir. Kişinin ne kadar ihtiyacı var sorusuyla ilgilidir. Burada ben storyboard işini açıkçası şöyle değerlendiriyorum; Ticari işlerde, yani yönetmenin kendisi dışında yapacağı görsel ürünün, bir başkası tarafından da algılanmasını istediği durumlarda, yani prodüktör de algılasın, parayı yatıran da algılasın, nasıl bir görsellikte olacak hiç değilse çizimde algılasın diye düşünülen işlerde, Hollywood'un ticari film üreten şirketlerinde bu çalışmanın çok yararı olur ama orada ticari olarak bakılıyor işe, fabrikadan bir ürün ortaya çıkarmak gibi bakılıyor. Bunun sanatsal yaratımı önceden tamamen düşünülüyor, tartışılıyor ve ondan sonra sete girildiğinde, reçeteye bakıp teknik bir ürün ortaya çıkarmak gibi bir yola düşülüyor.

Artı bir de şu yararı var; Filmler son zamanlarda finans bulunarak yapılıyor. Yapımcı parasını koyup yapmıyor artık. Yapımcı işi başlatacak bir parası varsa, sponsorluklara, sermaye sahiplerine, yatırımcılara, parasını borsaya değil de filme yatırmak isteyenlere gidiyor, orada çok işe yarıyor storyboard.

Finans bulmak açısından, yönetmenden ziyade yapımcının işine yarıyor, çünkü finans talep ettiği kişiye ne olduğunu çok algılayamayacağı bir senaryo okutmaktansa öykü özetini okutup “Bakın bu film böyle bir film.” diyor, ve finans bulma anlamında bir kolaylık da sağlıyor.

Kısacası storyboard işi, görsel işlerde, görüntüyle anlatılan işlerde özellikle reklam sektöründe çok işe yarar, hem işi kolaylaştırır, hem müşteri memnuniyeti getirir. Görsel üretimin içine biraz sanat girdiyse eğer, storyboard yönetmenin tercihiine bağlıdır.

14/03/2014 - İstanbul

MEHMET AÇAR
Sinema Eleştirmeni

1. Storyboard çizilerek çekilen filmlerle, storyboard çizilmeden çekilen filmler arasında bir fark var mı, eleştirilerinizi yaparken bunu dikkate alıyor musunuz?

Bir eleştirmen olarak, film çekiminde storyboard kullanılmış olanla kullanılmamış olan arasındaki farkı perdeden ayırd etmem mümkün olmaz, ama bunun için tahminlerim olabilir. Bunda storyboard kullanılmış, bunda hiç kullanılmamış diyebileceğim filmler var. Öncelikle storyboard bu filmde hiç kullanılmamış diyebileceğim filmler, daha çok belgesel olanlar. Omuz kamerası ile hareketleri ve oyuncularını sahnenin içerisinde tespit eden yönetmenler var ve bunu seviyorlar. Bir gerçekliği, bir belgeselmiş havasında, sanki oradan bir canlı yayın yapıyormuş gibi seyirciye aktarmayı seven yönetmenler bunlar. Bu yönetmenlerin storyboard kullanmasına hiç gerek yok.

Dogma stili diyebileceğimiz ve Lars Von Trier’in teori haline getirmeye çalıştığı, aslında Godard’un ve Fransız Yeni Dalgası’nın keşfettiği bu omuz kamerası sisteminde storyboard’a gerek yok. Omuz kamerasını alıp, bir iki kamerayla oyuncularını çektiğiniz zaman storyboard’a ihtiyacınız yok,

Bunun dışında, görsel düzenlemeleri ve kadraj düzenlemeleri önemli filmlerde yönetmenler isterlerse storyboard kullanabilirler. Yönetmen röportajlarından biliyorum, kimi yönetmenler sete gelmeden önce storyboard'larda işi bitiriyorlar. Sete geldiğinde kamera ekibine sunuyor ve bütün hazırlıklar ona göre yapılıyor.

Kimi yönetmenler, "Hayır ben hiç sevmem, setteki yaratıcılığı severim" diyor. Setteki yaratıcılığı seven yönetmenlerden Fellini de zaman zaman doğaçlama çalışan bir yönetmen ve aslında çok düzgün storyboard'larla geldiğini zannetmiyorum. Buna karşın işleri görsel olarak çok başarılı. Hitchcock ise storyboard'suz çalışmayan bir yönetmen ve hakikaten filmlerini gördüğümüz zaman storyboard'un ne kadar faydalı olduğunu görüyorsunuz.

2. Türk Sineması'nda storyboard kullanılıyor mu? Avantaj ve dezavantajları nelerdir? Amerikan Sineması için ne söylersiniz?

Reklam sektörü için söyleyebilirim, ben çok kısa bir süre reklam filmlerinde çalıştım. 80'lerin sonunda, asistanlık ve tek filmde yönetmenlik de yaptım. Benim çalıştığım prodüksiyon şirketlerinde, storyboard'suz çalışmak diye bir şey söz konusu değildi. Çünkü toplam bir dakikalık, otuz saniyelik bir reklam filmi çekeceğimiz zaman, bir gün çekim yapıyorduk. Storyboard'u müşteriye götürüyorsunuz, onay için. Ciddi bir maliyeti var ve storyboard olarak görmek istiyor.

Storyboard bir anlamda hazırlık, ikna etme yöntemi ama sinemada bu kadar yüksek prodüksiyon maliyetleri yok, Bütün filmin storyboard'unun yapımı ciddi bir maliyet çünkü. Türk sineması çok yüksek bütçelerle çalışan bir sinema değil ama Amerikan sineması bir endüstri. Oradaki işleyiş storyboard'u gerekli kılıyor. Sözgelimi aksiyon filmlerini ve bilim kurgu filmlerini storyboard'suz hazırlayamazsınız. O storyboard üç birim arasındaki yegâne iletişim aracı olur, reji ekibi, kamera ekibi ve prodüksiyon tasarımı ekibi. Bu üç ekibin bir plân yapabilmesi, bir yol haritası çizebilmesi için, onların önünde storyboard olması lazım.

Türkiye'deki en yüksek bütçeli filme bakalım, örneğin Kelebeğin Rüyası, bu film storyboard kullanılabilecek bir film. Kullanılabilir de kullanılmayabilir de. Hiç kullanmamış da olabilirler, yönetmen sette yaratıcılığını kullanmak istemiş olabilir.

3. İzlediğiniz filmlerde, film çekiminde kullanılan kurallar gibi storyboard çizimlerinde de kullanılan kuralları dikkate alıyor musunuz? “Burada bir problem var, önceden storyboard’da çözülsede daha iyi olurdu” diyebiliyor musunuz?

Diyemem, çünkü benim işim son işe bakmak. Ama çekim düzeni açısından storyboard çok faydalı bir şey. Öğrenci kısa filmlerini çok izliyorum. Öğrenci çalışmalarında “Keşke storyboard’la çalışsalarmış” diyebileceğim çok şey oluyor. Fakat profesyonel filmlerde çok fazla görmüyorum. Zaten reji ekibi devamlılık hatası olmasın, bakış yönü bozulmasın diye ciddi çaba sarfediyor. O storyboard’un eksiklerini, reji ekibi kamera ekibiyle birlikte çözüyor. Şu da var; hiç storyboard kullanmayan, kendilerine çok yapay geldiğini söyleyen, “Açımı, çerçevemi sette bulmak istiyorum” diyen yönetmenler var. Bu da kabul edilebilir bir şey ama dediğim gibi endüstri büyüdükçe, maliyetler hedefler büyüdükçe, storyboard bir zorunluluk olarak kendisini dayatacaktır. Çok büyük bir aksiyon sahnesi çektiğinizde, bir araba kazası sahnesi çektiğinizde bu sahneleri çekmesi için uzman bir yönetmeni çağırıyorsunuz. Ona storyboard vermezseniz çalışamaz, sözcüklerle anlatamazsınız. Storyboard, o ikinci ekiple yegâne iletişim aracımız oluyor.

4. Sizce storyboard çizeri, yönetmen ve görüntü yönetmeni ile birlikte mekân keşfi, karakter seçimi gibi çalışmalara katılmalı mı?

Katılmalı tabii ki, ama daha çok onun işi yönetmenle, hatta bir çok yönetmen çizim yeteneği olmasa bile ölçüyü belirliyor, o karakteri karalayarak hacim olarak gösteriyor. Storyboard çizeri onu daha güzel bir hale getiriyor. Desen yeteneği olan yönetmenler daha çok kendileri çiziyor zaten. Fellini de kıyafetleri çiziyor, sahneleri çiziyor ama her şeyi çizmiyor.

Bence storyboard çizerinin bire bir yönetmenle çalışması daha doğru olur çünkü yönetmen belirleyici. Orada yönetmenin hayalleri önemli, storyboard çizeri kendisini kaptırırsa resimli roman gibi, biraz komik kaçar ve yönetmen, “Benim sana ne ihtiyacım var, sen resimli roman çiz” der.

5. Dizilerde storyboard kullanılıyor mu?

Hiç zannetmiyorum, ama iddialı bir dizinin ilk bölümü için olabilir. Örneğin, “Kurt Seyit ve Şura” çok iddialı bir dizi, onda kullanmış olabilirler, çünkü hazırlık dönemleri çok uzun sürüyor, Yönetmenin görsel yönetmene bir şeyler anlatması, kostümcünün en azından bir şeyler çizmesi lazım. Diziler de sonuç olarak çok büyük prodüksiyonlarla çekiliyor. Dizinin ilk dünyasının kurulmaya başlanması aşamasında, storyboard ile çekilmesi mümkündür, gereklidir de. Sonuçta diziler çok fazla resimden, oluşmuyor. Mekanlar kısıtlı. O birkaç önemli mekan ararken çizimler yol gösterici olabilir. Ancak sonrasında çizildiğini hiç zannetmiyorum.

6. Güzel sanatlar fakültelerinde okuyan öğrencileri storyboard çizeri olarak sinema sektöründe değerlendirilebilmesi için, sinema sektörüyle okulları işbirliğine götürmek mümkün olabilir mi, ya da olmalı mı sizce?

Okullarda storyboard çizimi eğitimi alan öğrencilerin, sinema eğitimi alan öğrencilerle ortak çalışmaları sağlanmalı. Sinema okulu öğrencileri birinci sınıftan itibaren sürekli film çekiyorlar. Bu filmleri çekerken, diğer öğrencilerin storyboard çalışmaları çok çok işlerine yarar. Bu ilişkiler öğrenciler düzeyinde başlatılırsa, ondan sonra zaten sektöre yayılır gider. Çünkü o kuşaktan bir yönetmen, görüntü yönetmeni, başlangıçta grafik tasarımdan bir öğrenciyle storyboard çalışması yapmaya başlarsa ondan sonra da öyle gider. Ayrıca başlangıçta bu şekilde çalışmaya başlayan öğrencilere, “Sen daha önce ne yaptın?” diye sorulunca, “Bir sürü kısa filmin storyboard’unu yaptım” demesi, o kişinin sadece iyi desen çizen birisi değil aynı zamanda bu işte çalışmış tecrübesi olan biri olarak, tercih edilmesine neden olur. Aynı fakültenin içinde olan bu bölümler arasında bu işbirliği sağlansa çok iyi olur. İyi bir sinerji de yaratabilir. Onun dışında sektörle birleştirmenin tam olarak yollarını bilemiyorum.

15/03/2014 - İstanbul

7. BÖLÜM

SONUÇ

Bir hikâyenin, romanın ya da gerçekliği olan bir olayın, film olarak çekilmesi plânlandığında, senaryo yazarı tarafından filme uygun olarak yeniden yazılması ile başlayan süreçte storyboard çok önemli bir yer tutmaktadır.

Bu tezde; Storyboard'un oluşturulması aşamasında görsel algı çerçevesinde hangi noktalara dikkat edilmesi gerektiği konusunda storyboard çizerine yol gösterici olması hedeflenmiştir.

Birinci bölümde storyboard'un tanımı ve hazırlanma teknikleri üzerinde durulmuş, zaman-mekân uyumluluğu ve senaryonun içeriği ile biçimin storyboard'da kâğıt üzerinde görselleştirilen çizimlerin, rehberlik edeceği film karelerindeki sonuçları örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır.

Storyboard tanımı yapılırken, tüm film karelerinin çizilemeyeceği gerçeğinden yola çıkılarak, hikâyedeki vurucu noktaların çizilmesi gerekliliği üzerinde durulmuş, bu noktalarda önemli olanın o sahnenin doğru kurallara dayanan ve güçlü ifade gücü yansıtan kareler olması gerektiği saptaması yapılmıştır. Bu özelliği yansıtan çizimlerin iyi çizimler olmasından daha çok ifade gücü ve teknik detayların doğru olmasının önemli olduğu çeşitli örneklerle anlatılmıştır. Storyboard çizimlerinin basit karakalem çizimlerinden, dijital 3D illüstrasyonlarına kadar çeşitli tekniklerle yapılabildiği ancak, asıl üzerinde durulması gerekenin vurucu sahnelerin doğru ifade edilebildiği çizimler olduğu, bu bilgi ışığında ne tür malzemeler kullanılabileceğinin kısaca açıklaması yapılmış ve storyboard çizerinin yola çıkmadan önce ne tür bir çalışmaya, nasıl başlayacağı konusunda bilgilendirilmesi amaçlanmıştır.

Film yapımına başlamadan önceki süreçte, zaman ve mekânın ayrılmaz birlikteliğinin çizimlerde de gösterilmesi gerektiğinin önemine vurgu yapılmıştır. Bir filmi izlerken izleyicinin farkedemediği, ancak yönetmenin farkında olup bilincli bir yönlendirmeye izleyiciyi etkilemeyi hedeflediği plânlarda, filmin geçtiği zamanın ruhunu aktarabilmesinin en önemli parçası mekân seçimidir. Storyboard çizerinin film yapımı sürecinde neden bu mekân seçiminin hazırlıklarının içinde olması gerektiği ve bu keşif sırasında yönetmenin nasıl bir bakış açısıyla mekân seçimine karar verdiği konusunda bilgi sahibi olması gerekliliği üzerinde durulmuştur. Bu süreçte yer almanın sonucunda ortaya çıkan storyboard çizimlerinin, prodüksiyon ekibi ve sahne tasarımlarını gerçekleştiren ekip için malzeme bulunması için rehber olacağından hareketle, başvuru kaynağı olacağı saptaması yapılmıştır. Hikâyenin geçtiği zamanı yansıtan mekân ve çekimde kullanılan nesnelere, objelere, kostüm ekibi tarafından tasarlanan giysilere hep bu zaman ve mekân çerçevesinde değerlendirilmesi ve üretilmesi gereken detaylar olduğu ve storyboard çizerinin göz önüne alması gereken unsurlar olduğunun altı çizilmiştir.

Çekim öncesinde storyboard'da zaman ve mekân uyumunun önemi üzerinde durulurken, hikâyenin görselleştirilmesi aşamasında içerik ve biçimin ayrılmaz biçimde işlenmesi gerekmektedir. Hikâyede geçen olaylar, içeriği ifade eden olaylar düzlemi olarak adlandırıldığında, bu olayları ifade eden ve sahnede kullanılan karakter, nesne vb. gibi tüm öğeler ise biçim düzlemini ifade etmektedir. Yönetmen tarafından hazırlanan plânlarda, hikâyenin içeriğine uygun çekim plânları, ışık, sahne tasarımları ve kullanılacak objelerin storyboard karelerinde yer almasının, tüm çekim ekibi için zaman kazandıran bir çalışma biçimi olduğu anlatılmıştır.

İkinci bölümde; İki boyutlu bir yüzey üzerinde, belirlenmiş çerçeve ölçülerinde doğru kompozisyon oluşturmak için gerekli teknik bilgiler üzerinde durulmuştur.

Ölçülendirilmiş alanın içerisindeki, çizgi, şekil ve formların kullanımları, görüntü oranları, odak noktaları ve dengeli-dengesiz kompozisyonlar işlenmiş, filmi izleyen seyircinin bu kurallar kullanılarak verilmek istenen mesajın doğru olarak algılaması konusundaki düşünceler incelenmiştir. Kompozisyonları oluştururken, şekil ve formların insan algısındaki karşılığı ve bu algı çerçevesinde izleyici tepkilerinin plânlanması, perspektifin hareketli karelerde izleyiciyi üç boyutlu bir mekâna dahil edilirkenki kullanımı, ışık ve rengin sahnede yaratılmak istenen duygular açısından kullanımı irdelenmiştir. Görsel açıdan uyumlu kompozisyonlar yaratmak ve izleyicinin dikkatini belirli bir noktaya yöneltmek için, fotoğrafta, resimde kullanıldığı gibi storyboard karesinde ve film düzleminde de Altın Oran, Fibonacci Spirali ve Altın Üçgen'in kullanımı çeşitli filmler araştırılarak örneklenmiştir. Bu bölümde ayrıca Hitchcock'un "suspense" i olarak adlandırılan, belirsizlik mullakta bırakmak olan ilgisiz bir sahnede kullanılan görüntünün, seyirciyi merakta bırakan uyaran bir görüntü olarak, "Hitchcock Kuralı" olarak sinema literatürüne geçen kural ve film kareleri akarken filmin devamlılığını sağlayan "180 Derece Kuralı", bu kurala uyulmadığı zaman oluşan aks atlama denilen zaman mekân ilişkisindeki devamlılığı kesintiye uğratan kopukluk etkisi örneklerle incelenmiştir.

Üçüncü bölümde, seyircide yaratılmak istenen duyguya göre kullanılan çekim planları araştırılmıştır. Çekim plânlarını anlatırken, kare içindeki nesnenin kareye orantılı olarak büyüklüğünden söz ediyoruz ve bu büyüklük yapılan çekimin plânını belirler. Bu plân seçimi izleyiciye bir takım mesajlar verir. Anlatım konusu genellikle insan olduğundan, çekim ölçeklerinin tanımlanmasında birim olarak insan alınmıştır. Baş, omuz, göğüs, bel, diz, boy plân gibi. Bunların dışında, Yakın, geniş, amors, ikili, grup, eğik, simgesel, öznel, makro, zoom vb. gibi izleyicide yaratılmak istenen duyguyu sağlamayı amaçlayan diğer plânlar araştırılmış ve bu plânların storyboard'daki çizimleri örneklerle incelenmiştir.

Yine bu bölümde, kameranın bakış açısını anlatan açılar incelenmiş, sahnenin yukarıdan çekildiği “kuş bakışı”, göz hizasının üzerinden olan örneğin çekimi yapılan bir karakterin güçsüz, zavallı, değersiz gibi hissettirildiği “üst aç”, güçlü algılanması istenen karakterin çekiminin yapıldığı, öznenin önemini arttıran “alt aç”, normal bir insanın göz hizasından yapılan, derinlik duygusu da yaratmayı hedefleyen “göz hizası”, görsel kaygı duygusunu arttırmak ve kafa karışıklığı yaratması istenen sahnelerde kullanılan “eğik aç” incelenmiş ve story board çizeri için de yönetmenin yaratmak istediği ruh haline göre bu açıklamaların referans olması hedeflenmiştir.

Dördüncü bölümde kısaca; Çöp adamdan resim formatına, hatta dijital animasyona kadar farklı biçimlerde oluşturulan storyboard çizimleri hakkında kısaca bilgi verme amaçlanmıştır.

Beşinci bölüm; Usta Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın bir ressam, bir yönetmen olarak; hayallerini önce storyboard çizimlerinde, ardından çizimlerle usta biçimde birleştirdiği film karelerinde somut biçimde izlediğimiz çalışmaları karşılaştırmalı olarak yer almaktadır.

Altıncı bölümde Sinema Yönetmeni Nesli ÇÖLGEÇEN ve Sinema Eleştirmeni Mehmet AÇAR ile “Storyboard’un film yapım sürecine katkısı” üzerine röportajlar yer almaktadır. Sayın Nesli ÇÖLGEÇEN ve Sayın Mehmet AÇAR ile yapılan röportajların sonucunda, işlevsellik ve amaca uygunluk dikkate alındığında storyboard’un resimsel ve güzel olmasının çok da önemli olmadığı, asıl önemli olanın teknik ekip ve yönetmen açısından bir hatırlatma ve yol haritası niteliği taşıdığı, çok fazla storyboard karesinin kullanılmasının setteki ekibin yaratıcılığını engelliyeceği ve yeteneklerini, sanatsal duyarlılıklarını katmalarını engelliyeceği fikri alınmıştır. Bazı yönetmenlerin tüm ayrıntıları ile storyboard çizimleriyle film çekmeyi tercih ederken, bazı yönetmenlerin storyboard’u hiç kullanmadan film çekmeyi tercih ettikleri ve tamamen yönetmenin üslubu ve tercihiyle ilgili olduğu saptanmıştır. Storyboard’la çalışmanın özellikle yönetmenliğe yeni başlayanlarla, sinema okulundaki öğrenciler için çok faydalı olacağı, grafik tasarım bölümünde bu dersi gören öğrencilerle sinema-tv bölümünde okuyan öğrencileri çeşitli projelerle bir araya getirerek; birlikte çalışmalarının sağlanması ile gelecekte

yönetmen-görüntü yönetmeni-storyboard sanatçısının daha büyük projelerde birlikte çalışmalarının temellerinin atılabileceği, sinema sektöründe storyboard kullanımı artışının sağlanabileceği sonucuna varılmıştır.

8. BÖLÜM

KAYNAKÇA

- Ak, M., (1998). *Kurumsal Kimlik ve İmaj*, İstanbul: Işıl Ofset.
- Akbal Süalp, Z. T., (2004). *Zamanmekân, Kuram ve Sinema*, İstanbul: BağlamYayımları.
- Arnheim, R., (2007). *Görsel Düşünce* İstanbul: Metis Yayıncılık
- Arnheim, R., (2010). *Sanat Olarak Sinema*, Rabia Ünal Tamdoğan (çev.), İstanbul: Hill Yayın.
- Barnwell, J., (2011). *Film Yapımının Temelleri*, Gülelgül Altıntaş (çev.), İstanbul: Literatür Kitabevi.
- Becer, E., (1997). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara: Dost Kitabevi.
- Berger, J., (2012). *Görme Biçimleri*, Yurdanur Salman (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Bonitzer, P., (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*, İzzet Yaşar (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Büker, S., (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*, Ankara: İmge Yayınları.
- Fiske, J., (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*, Süleyman İrvan (çev.), Ankara: Ark yayınevi, sf:65.
- Foss, B., (2012). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*, Mustafa K. Gerçekler (çev.), İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Gökçe, G., (2012) *Televizyon Programcılığı ve Yönetmenliği*, İstanbul: Der Yayınları
- Hart, C., (2007). *Televizyon Program Yapımcılığı*, Vedat Tayyar Erdamar (çev.), İstanbul: Es Yayınları.
- Kurosawa A., (2009). *Desenler/Sergi Kataloğu*, İstanbul: Pera Müzesi Yayın 33.
- Marcado, G., (2011). *Sinemanın Gözü*, Selçuk Taylaner (çev.), İstanbul: Hill Yayın.
- Monaco, J., (1999). *Bir Film Nasıl Okunur*, Ertan Yılmaz (çev.), İstanbul: Oğlak Yayınları.

- Rea, P. W. & Irving, D., (2004). *Sinema ve Videoda Kısa Film*, Selçuk Taylaner (çev.), 1. Cilt, İstanbul: Es Yayınları.
- Rea, P. W. & Irving, D., (2004). *Sinema ve Videoda Kısa Film*, Selçuk Taylaner (çev.), 2. Cilt, İstanbul: Es Yayınları.
- Rea, P. W. & Irving, D., (2004). *Sinema ve Videoda Kısa Film*, Selçuk Taylaner (çev.), 3. Cilt, İstanbul: Es Yayınları.
- Sertaş Artike, A., (2010). *Reklam, Temel Kavramlar, Teknik Bilgiler, Örnekler*, İstanbul: Detay Yayıncılık.
- Süldür, E., (2001). *Renk Bilgisi Ders Notları*, Isparta
- T. BYRNE, Twain “*Animation, The Art of Layout and Storyboarding*” IRELAND: Printed in Ireland by Speciality Print & Design Ltd. 1999
- Vaillant, O., (1997). *Robert Mallet-Stevens : Architecture, Cinema and Poetics*, London: British Film Institute.

Web Siteleri

1. <http://postandcinema.wordpress.com/2012/04/23/composition-the-golden-ratio/>
2. <http://www.eylemPlâni.com/2009/09/sinema-101-ders-1-eylem-ekseni-180%C2%B0-ve-30%C2%B0-kurallari-2/>
3. <http://www.sinemaokulu.org/cekim/kamera/cekim-teknikleri-2/>
4. www.kameraarkasi.org
5. <http://www.monetafilm.com/index.php?sec=makaleler&id=26>
6. <http://www.eylemPlâni.com/2009/11/sinema-101-ders-4-temel-ailarplânlarkadrajlar/>
7. <http://filmokulum.wordpress.com/sayfa2/sinemada-plânlar/>
8. ANKARALIGİL Nazım,
http://www.academia.edu/3445441/Fotograf_Ve_Sinemada_Kompozisyon_Altin_Oran_ve_Fibonacci_Spirali_Baglaminda_Spielberg_Filmleri_Uzerine_Gorsel_Cozumleme
9. www.seyrisefa.com/golge-savasci-kagemusha-1980/
10. <http://politikfilm.net/815-ran-1985-akira-kurosawa-filmi-izle.html>
11. <http://www.izlesene.com/video/yume-dusler-su-degirmenlerinin-koyu-akira-kurosawa/6943944>

Röportajlar

1. Nesli ÇÖLGEÇEN, Sinema Yönetmeni
2. Mehmet AÇAR, Sinema Eleştirmeni

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ADI VE SOYADI : Nesrin ÇETİNER
DOĞUM YERİ VE : Adapazarı
TARİHİ : 20.03.1960
MEDENİ HALİ : Bekâr
E-MAIL : nesrincetiner@arel.edu.tr
ADRES (İŞ) : Kemalpaşa Mahallesi, Halkalı Caddesi No: 101 34295
Sefaköy - Küçükçekmece/İstanbul
TELEFON(İŞ) : 0 212 540 96 96 / 2157

EĞİTİM DURUMU

2011- Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik
Tasarım Tezli Yüksek Lisans / İstanbul
1996 - 1999 Ankara Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Tasarım Bölümü / Ankara
1995 - 1996 Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik
Tasarım Bölümü / Erzurum
1975 - 1978 Adapazarı Lisesi / Sakarya

YABANCI DİL

İngilizce

İŞ TECRÜBESİ

2011- T.C. İstanbul Arel Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu
Grafik Tasarım Bölümü Öğretim Görevlisi
2008 - 2009 Artpress Reklam Ajansı / İstanbul (Sanat Yönetmeni)
2008 - 2009 Evlilik Dergisi / İstanbul (Sanat Yönetmeni)
2006 - 2007 Turuncu Ajans / İstanbul (Sanat Yönetmeni)
2004 - 2005 Kadıköy G.M.K. İ.Ö.O İstanbul (Sözleşmeli Bilgisayar
Öğretmenliği)
1999 - 2000 Söylem P&R Lefkoşa / KKTC (Grafik Tasarımcı)
1979 - 1982 Vagon Sanayii Müessesesi Adapazarı/ Sakarya (Devlet
Memuru)