

Resimli Oyunluk (Storyboard) Yalnızca Reklam Sunumu İçin Değildir

Selçuk Hünerli*

Özet

Resimli oyunluk, sinemada ve televizyonda, canlandırma filmlerinde ve reklam filmlerinde olmak üzere üç ayrı başlık altında farklı özellikler taşımaktadır. Sinema ve televizyon filmlerinde ya da izlencelerinde kimi zaman yönetmen, çoğunlukla da bu konularda uzmanlaşmış bir çizer tarafından film ya da izlencenin belli başlı olguların en önemlileri seçilmesiyle çizilerek oluşturulur. Resimli oyunluk, hangi alanda olursa olsun çekileceği ortamın çerçeve boyutuyla sınırlıdır. Ayrıca çiziminde film çekim ölçekleri, alıcı açıları ve devinimleri, dikkate alınarak çizilir. Sinema dilinin oluşturulmasında öykünün görsel bir taslağın ortaya çıkmasının çok önemli bir rolü olduğu yadsınamaz bir gerçektir. İster uzun çevrimli, ister kısa çevrimli tüm filmlerde resimli oyunluk yönetmen için yol gösterici bir çalışmadır.

Abstract

Storyboard has different properties wich can be studied under three titles: a) movies and television shows, b) animated films and c) Tv commercials. The storyboard is created by means of selecting the most important concepts of the program or the movie by either an artist –an expert on the subject- or the director, within movies and drama shows on television. No matter what the subject matter is storyboard is limited with the frame dimension of the enviroment it is going to be shot in. Additionaly, the drawing is realized taking the camera angels and motions and shooting scales into consideration. It is a reality that forming up the visual druft of the story has a vital role in creating the language of cinema. The story board forms up a guide line for the director wether the film is long or short.

Anahtar Sözcükler: Resimli Oyunluk, Reklam Tasarımı, Kamera Devinimleri, Çekim Ölçekleri, Kamera Açılırları

Giriş

Storyboard İngilizce *story* (öykü) ve *board* (levha) sözcükleri bir araya getirilerek oluşmuş bir terimdir. Sinema dilinde teknik bir terim olan *storyboard* karşılığı olarak Fransızca'da *scénarimage* ve *conducteur visuel*, Almanca'da *ablaufplan* terimleri kullanılmaktadır. Türkçe'de çeşitli çevirilerde *öykü tablosu* ya da *resimli taslak* olarak anılmış, reklamcılık boyutu göz önüne alınarak *resimli reklam oyunluğu*¹ biçiminde de önerilmiştir. Hem dünyada hem de Türkiye'de sinema ve reklam çevrelerinde *storyboard* terimi film çevrelerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Gerçekte, *storyboard* uygulamada görsel bir senaryodur. Senaryo için Türkçe *oyunluk* sözcüğü kullanıldığından, *storyboard* için hem sinema ve televizyon hem de, reklam alanında kullanılmak üzere resimli oyunluk (görsel oyunluk) terimi uygun bulunmuştur. Bu çalışmada *storyboard* teriminin karşılığı olarak *resimli oyunluk* kullanılacaktır.

Etkili İletişim Terimleri Sözlüğünde resimli oyunluk için “sinema ve televizyonda reklam filmine yerleştirilmesi düşünülen çekimlerin, görüntülerin belli bir sıra içerisinde gösterimi... Reklamlarda kullanılacak sözcüklerin, müziğin ya da dipseslerle ilgili bilgilerin yer aldığı bir dizi çizim ya da fotoğraf...” olarak yalnızca reklam filmleri boyutu göz önüne alınarak tanımlanmıştır.² Nijat Özön ise sözlüğünde “Bir film ya da izlenceyi özetleyen dizi resimler.”³ olarak tanımlamış ve ayrıca canlandırma sineması ve reklam

* İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul Kültür Üniversitesi 34191 Şirinevler / İstanbul

filmleri için hazırlanan resimli oyunluklardan söz etmiştir. Resimli oyunluk için “sinema, televizyon ve reklam alanlarında çekilecek filmler için hazırlanmış, çekimle ilgili görsel ve işitsel ayrıntıların verildiği bir görsel oyunluktur” tanımı yapılabilir.



Çizim 1. Resimdeki resimli oyunlukta seslerle ilgili özelliklerin belirtilme biçimi görülüyor.⁴

Resimli Oyunluk üç ana başlıkta incelenmek zorundadır. Temelde çizilmiş resimlerle ya da fotoğraflarla bir film öyküsünün özetlenmesi olmasına karşın, canlandırma sinemasında çok önemli bir konumu olmakta, reklam filmlerindeyse farklı bir amaca yönelmektedir. Bu aşamada resimli oyunluk, sinemada ve televizyonda, canlandırma filmlerinde ve reklam filmlerinde olmak üzere üç ayrı başlık altında incelenecektir. Ardından bir resimli oyunlukta bulunması gereken özellikler ele alınacak ve bunun üzerinden bir sonuca varılacaktır.

Sinema ve Televizyon Filmlerinde Resimli Oyunluk

Sinema ve televizyon filmlerinde ya da izlencelerinde kimi zaman yönetmen, çoğunlukla da bu konularda uzmanlaşmış bir çizer tarafından film ya da izlencenin belli başlı olguların en önemlilerinin seçilmesiyle çizilerek oluşturulur. Özellikle fantastik ya da bilimkurgu gibi özel türlerin çekiminde kullanılır. Bilindiği gibi bu türlerde belli sayıda çekim açısı ve ayrı ayrı teknisyenler tarafından gerçekleştirilen görsel hilelerle film son

biçimine getirilir. Filmin bu özel planlarında çeşitli maketler, eklemli oyuncaklar, gerçek oyuncular vb. bir araya getirilerek resimli oyunluk yöntemiyle önceden görselleştirilir. Planların çekim aşaması ve görüntülerin birleştirilmesi bunu izleyen aşamadır. Özellikle yönetmen, görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni, dekorcu ve kostümcü gibi görevliler için oldukça işlevsel bir görevi vardır. Resimli oyunluklar ayrıca, yapımcı tarafından istenen çok kesin çekim ayrıntılarının yönetmen ve diğer uygulayıcılarca hiçbir kuşkuyla yer verilmeden çekilmek istendiğinde de başvuru bir yöntemdir.

Canlandırma Filmlerinde Resimli Oyunluk

Resimli oyunluk özellikle canlandırma filmlerinde büyük önem taşır ve bütün oyunluk, film çalışmalarının başlangıcı olarak resimli oyunluk biçiminde hazırlanır. Gerek kısa çevrimli, gerekse uzun çevrimli canlandırma filmleri uzun süre, emek ve para gerektirir. Süre ve emek gereksinimini en aza indirmek için filmin yapımında birçok çizer farklı alanlarda çalışmak üzere kadroya alınır. Bu çalışmada konu, çizim ve sürekliliği sağlamak adına, önceden belirlenmiş dipyüzeyler, uzamlar, kişiler kullanılarak, yönetmen ve ekibi tarafından karar verilmiş kamera devinimleri, çekim ölçekleri, kişi ve nesne devinimleriyle bunların ses bilgilerinin de yer aldığı ayrıntılı resimli oyunluklar tüm film için yapılır. Canlandırma filmlerinde kişi, nesne ve alıcı devinimleri, bunların birbirleriyle ilişkileri, süre ve seslere uyumluluğu son derece titiz bir resimli oyunluk çalışmasıyla gerçekleştirilir.

Reklam Filmlerinde Resimli Oyunluk

Sinema ya da televizyonda gösterilecek olan reklam filmi için hazırlanan resimli oyunluğun iki amacı vardır. Bunlardan birincisinde ilk bölümde olduğu gibi öykünün plan plan akışı çekim aşamasında yardımcı olması için hazırlanır. İkinci ve çok önemli bir diğer işlevi de reklam filmi önerisinin kabul edilmesiyle ilgilidir. Televizyon ve sinema uygulayımını bilmediği için oyunluktan anlamayan ya da görsel olarak daha iyi sunum yapılabileceğinden reklam verenler için hazırlanan resimli oyunluklardır. Reklamı yapılması istenen hizmet ya da ürünle ilgili reklamcıların hazırladıkları film önerilerinin görselleştirildiği ve reklam verene sunum yapılarak bir ya da birkaçının çekimi için onay almak üzere oluşturulurlar. Sunulan önerilerden reklam verenin istediği resimli oyunluk üzerinde çekim aşamasında yardımcı olacak çeşitli eklemeler ve değişiklikler yapıldıktan sonra film çekiminde yardımcı olmak üzere kullanılabilirler.

Resimli Oyunlukların Ortak Özellikleri

Resimli oyunluk dendiğinde resimli romanlar anımsanabilir. Ancak aralarında çok temel ayrımlar vardır: Resimli roman çizeri kimi sinema uygulamalarını da kullanarak belirli bir sayfa üzerindeki çizimlerini özgürce yayarak kullanabilir. Çerçeve boyutu gibi bir sorunu yoktur. Bunun yanı sıra çerçeve kullanmamak zorunda da değildir. Anlatımı son derece özgürdür. Resimli öykülüğün en önemli özelliği sinema ya da televizyon için hazırlandığından çerçeve boyutu ve öykünün akışının bu çerçevelerin ard arda sıralanmasıyla verilmesidir. Sinema için 35 mm.'lik bir film boyutu, geniş ölçekli bir yapım olaksa bunun boyutu ya da televizyon için çekilecek sbir filmse söz konusu olan $\frac{3}{4}$ oranında bir yatay dikdörtgen çerçeveden oluşturacaktır. Resimli oyunlukta çizerin elindeki çizim alanı yatay bir dikdörtgendir.

Resimli oyunluk için hazırlanan çizimlerde kullanılan tüm ölçekler ve açılar kamera alıcısı için kullanılan ölçek ve açılarıdır. Sonuçta bu çizimler bir film için ön hazır-

lıktır. Dolayısıyla bu çizimleri yapacak olan çizerin kamera açıları ve çekim ölçekleri konusunda genel bilgileri olmalıdır. Burada oluşturulacak resimlerin yönetmen ve ekibiyle tartışılarak çizere anlatılması gerekir. Bütün filmlerin en küçük anlamlı birimi çekimdir. Tek bir çekimden oluşan bir film deneysel ve reklam amaçlı birkaç örnek dışında yoktur. Bir film yapmak, doğru açıların kullanılması ve farklı çekimlerin bir araya getirilmesiyle olasıdır. “Çekime konu olan çizim ya da nesnelerin çerçeveye oranla büyüklüğü, yapılan çekimin ölçeğini belirler.”⁵

Uzak çekim: Geniş bir alanın uzaktan ve yüksekte görüntüsünü veren ölçektir.

Genel çekim: Kişileri ya da nesneleri olayın gelişmekte olduğu uzamın geneli içinde veren çekim ölçeğidir.

Boy çekim: Bu çekim ölçeğinde, kişi bütünüyle görüntülenirler.

Bel çekim: Bel çekim ölçeğinde, kişilerin dizden yukarı ya da bel altından yukarı görüntüde yer alır.

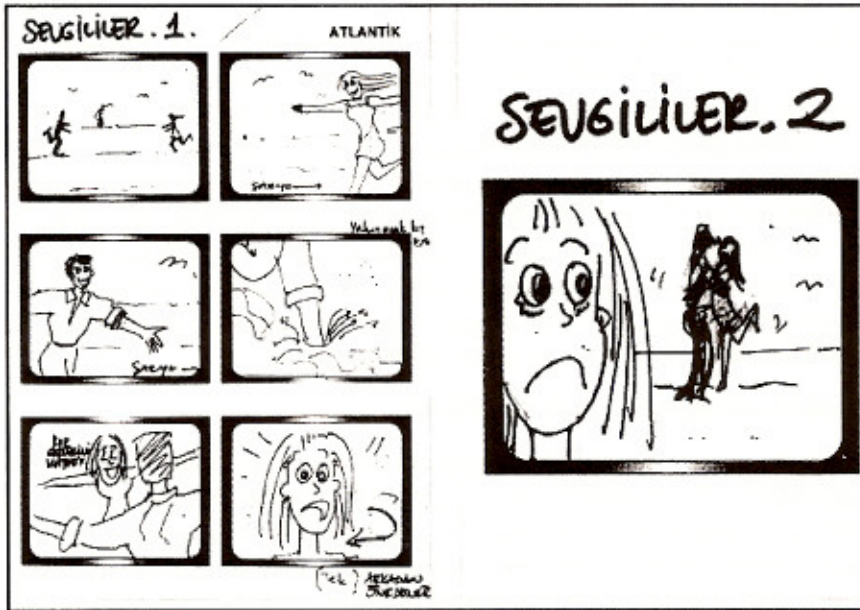
Yakın çekim: Bu çekim ölçeğinde yalnız kişinin başı dudakların hemen altından gözlerin üzerine kadar olan bölümü görüntülenmektedir.

Göğüs çekim: Kişinin göğsünden yukarısının görüntüye girdiği çekim ölçeğidir.

Omuz çekim: Görüntüye kişinin başının ve omzunun girdiği omuz çekimde, izleyici yakın çekime hazırlanmaktadır.

Diz çekim: Bu çekim ölçeğinde görüntüye kişinin dizden yukarı girer.

Ayrıntı çekim: Bu çekim ölçeğinde, olay ya da kişinin bir parçası, örneğin, yalnızca göz, yalnızca anahtar deliği gibi bir ayrıntı çerçeveyi tümüyle kaplar.



Çizim 2. Resimde kişi ve kamera devinimlerinin yazı yardımıyla açıklandığı görülüyor.⁶

Kamera açılarına gelince, izleyicinin bakış noktasını ve çekimin çerçevelediği alanı sınırlayan kamera açısı ya da kamera konumunun değişmesiyle izleyicinin bakış noktası da değişir. Kamera açısının doğru seçilmesi, birbirini izleyen görüntülerin bütünlüğündeki sürekli ilgi üzerinde önemli bir etkisi vardır: Öykünün görselleştirilmesini çarpıcı kıldığı gibi, inanırlığı da vurgular.

Kamera yüksekliği: Kameranın konuya göre yüksekliğini belirleyerek öyküde dramatik, ruhsal ve sanatsal düşüncelerin anlatımına yardım edebilir.”⁷ Bu anlamda, izleyicinin görüntüdeki konuya ilgi ve tepkisi konunun göz düzeyinden, daha aşağıdan ya da daha yukarıdan görüntülenmesine göre değişebilir. Kamera yüksekliği bir başka deyişle görüş açısı kullanımındaki amaç, görüntü düzenlemesi çerçevesinde film iletilisinin ruhsal ya da dramatik boyutunu ortaya çıkararak izleyiciyi belirli bir görüş noktasına yönlendirerek olaya katılımını ve tepki vermesini sağlamaktır. Kamera açılarıyla ilgili üç temel görüş açısı vardır: *göz düzeyi açısı ya da normal açı, üst açı ve alt açı*.

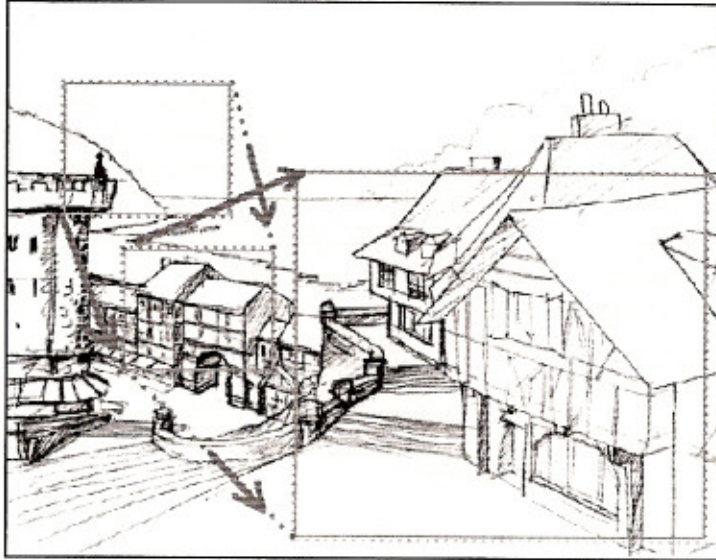
Bunun yanında filmde gerçekleşecek devinimin de resimli oyunluk içinde verilmesi gerekir. Bu devinim film içi ya da kamera ile ilgili devinimler olabilir. Bunun için çeşitli yöntemler kullanılır. Bunlardan birincisi devinimin yazıyla anlatılmasıdır. Bir diğer ve etkili olan yöntem de çeşitli göstergelerle devinimin yönü ve biçiminin gösterilmesidir. Kamera devinimleri:

Çevrinme: Kameranın bulunduğu yerde yaptığı hareketler, yatay ve dikey eksen çevresindeki devinimleridir.

Kaydırma: Kameranın konum değiştirerek yaptığı hareketlere denilmektedir. Kameranın hareketleri ileriye, geriye, sağa, sola, yukarıya, aşağıya doğru olmaktadır.

Alçalma-Yükselme: Kameranın düşey eksen üzerinde alçalma ve dikey eksen üzerinde yükselme hareketleri kameranın durum değiştirerek yaptığı hareketlerdendir.

Optik Kaydırma: Kamera merceği optik olarak ileri, geri hareket edebilir. Bu anlamda, kameranın mercek açısı daralır ve *ileri zoom* yapılarak konuya yaklaşılr, bir başka deyişle görüntüdeki nesne büyür, kameranın mercek açısı büyür ve *geri zoom* yapılarak da konudan uzaklaşılr, görüntüdeki nesne küçülür.



Şekil 3. Çizimde çevrinme ve optik kaydırma ile ilgili ayrıntıları nasıl verildiği görülüyor.⁸

Kurgunun en önemli öğelerinden olan görüntüsel geçiş yöntemleri çekim, sahne, ayırım ve bölümleri birbirinden ayırmayı sağlar. Temel geçiş yöntemleri kesme, zincirleme, bindirme, kararma - açılma ve silmedir.

Kesme: Bir görüntüden diğerine aniden geçmedir.

Zincirleme Geçiş: Zincirleme bir görüntüden diğerine geçilirken, ilk

görüntünün ağır ağır kaybolması, aynı anda diğer görüntünün ağır ağır belirmesi biçiminde bir geçme yöntemidir

Bindirme: İki ayrı görüntü üst üste çakıştırılmaktadır. İki görüntü aynı anda ekranda yer alır.

Kararma ve açılma: Görüntü karararak kaybolur (kararma) ya da siyah içinden açılarak belirginleşir (açılma).

Silme: İlk görüntünün düz, kırık, eğik vb. bir çizgiyle silinerek yok olurken ikinci bir görüntünün onun sildiği yerden belirmesidir.

Çizer, bu çekim ölçekleri, alıcı açıları ve revinimleri ile görüntüsel geçiş yöntemlerini düzenler, bir kamera alıcısının özelliklerini düşünür ve sahneleri tasarlayarak çizer.

Sonuç

Storyboard sözcüğü bütün dünya dillerinde film ve reklam çevrelerinde yaygın kullanımı olan bir terimdir. Terim için Türkçe en uygun karşılık resimli oyunluk olmuştur. Resimli oyunluk için "sinema, televizyon ve reklam alanlarında çekilecek filmler için hazırlanmış, çekimle ilgili görsel ve işitsel ayrıntıların verildiği bir görsel oyunluktur" tanımını yapılabilir.

Resimli oyunluk, sinemada ve televizyonda, canlandırma filmlerinde ve reklam filmlerinde olmak üzere üç ayrı başlık altında farklı özellikler taşımaktadır. Sinema ve televizyon filmlerinde ya da izlencelerinde kimi zaman yönetmen, çoğunlukla da bu konularda uzmanlaşmış bir çizer tarafından film ya da izlencenin belli başlı olguların en önemlileri seçilmesiyle çizilerek oluşturulur. Resimli oyunluk özellikle canlandırma filmlerinde büyük önem taşır ve bütün oyunluk, film çalışmalarının başlangıcı olarak resimli oyunluk biçiminde hazırlanır. Reklam alanında da reklam filmi önerisinin kabul edilmesiyle ilgilidir. Televizyon ve sinema uygulayımını bilmediği için oyunluktan anlamayan reklam verenler için görsel olarak daha iyi sunum yapabilmek amacıyla hazırlanır.

Resimli oyunluk, hangi alanda olursa olsun çekileceği ortamın çerçeve boyutuyla sınırlıdır. Ayrıca çiziminde film çekim ölçekleri, alıcı açıları ve devinimleri dikkate alınarak çizilir.

Sinema dilinin oluşturulmasında öykünün görsel bir taslağın ortaya çıkmasının çok önemli bir rolü olduğu yadsınamaz bir gerçektir. İster uzun çevrimli, ister kısa çevrimli tüm filmlerde resimli oyunluk yönetmen, görüntü yönetmeni, bezem (dekor) ve giysi tasarımcısı için yol gösterici bir çalışmadır. Film harcamalarını yükselteceği düşünülse de gereksiz ayrıntılarla süre yitimi yaşanmayacağından, harcamaların düştüğü de görülecektir. Bu yüzden tüm film çalışmalarında oyunluğun yanında resimli oyunluk yapılması çok yararlı bir çalışma olacaktır.

Kaynaklar

- [1] M. P. José, (1996), "Çizim ve Resim Sanat"ı, 3. bs., İstanbul, Remzi Kitabevi.
- [2] Güz,N., (2000), Küçükerdoğan, R., Sarı, N., Küçükerdoğan, B., Zeybek, I." Etkili İletişim Terimleri", İstanbul, İnkılap Yay.
- [3] Özön, N.,(2000), *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*, İstanbul, Kabcacı Yayınevi.
- [4] Sapmaz,B.,(1998) "Nazara Nazar Kaç Yazar", *Effects: Aylık Yapım, Sinematografi ve Bilgisayar Grafîgi Dergisi*, Sayı: 3..
- [5] Gökçe, G., (1997) "Televizyon Program Yapıncılığı ve Yönetmenliği", İstanbul, Der yayımları..
- [6] Erçetin, B.,(1999), "Adım Adım Egebank Reklam Filmi nasıl Çekildi", *Effects, Aylık Yapım, Sinematografi ve Bilgisayar Grafîgi Dergisi*, Sayı: 5..
- [7] Kafalı,N.,(1999) "Tv Yapımlarında Kuramsal ve Teknik Temeller", Ankara, Ümit Yayıncılık..
- [8] Dedeal,M.N.,(1999), "Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma", Pusula Yayıncılık, İstanbul.