

To Cite This Article: Savaş B., Tuncel D. and Kavut İ.E. (2022). The Evaluation of the Effects of Space Interpretation of Storyboarding Technique to the Final Space. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(2), 173-187.

DOI: 10.53463/inda.20220158

Submitted: 23/10/2022

Revised: 24/11/2022

Accepted: 30/11/2022

THE EVALUATION OF THE EFFECTS OF SPACE INTERPRETATION OF STORYBOARDING TECHNIQUE TO THE FINAL SPACE

Storyboard Tekniğindeki Mekan Anlatımının Sonuç Mekana Etkilerinin Değerlendirilmesi

Burçin SAVAŞ¹, Didem TUNCEL², İsmail Emre KAVUT³

Öz

“Storyboard tekniği” genel olarak zaman kavramının omurgasında hikayedeki kurgu mekanları, karakterleri ve yaşanan olayları birbiriyle ilişkilendirmek, betimlemek amacıyla medya ve iletişim alanında kullanılan senaryonun görselleştirildiği bir eskiz çalışmasıdır. Kurgu dünyayı oluşturan parçalar; karakterler, mekanlar ve eylemler dizgesi belirli bir kurgu hikaye ile birleşir, hayat bulur, biçimselleşir, birbirleriyle ilişkilendirir ve storyboard tekniği ile genel olarak hızlıca ve taslak halinde çizilerek görselleştirilir. Storyboard çalışmaları biçimsel ve işlevsel çözümler barındırdığından yaratılacak sonuç mekana ışık tutabilir. Bu çalışma bir filmin tasarım sürecinde, senaryonun görselleştirilmesi amacıyla kullanılan, mekan tasvirlerinin ve hikayedeki karakterlerin sonuç mekana ne nitelikte bir ilişkisi olduğunun anlatılabilmesine olanak sağlayan storyboard (hikaye panosu) tekniğindeki mekan anlatımının, yaratılmak istenen sonuç mekana ne derece benzerlikler veya farklılıklar taşıdığına dair bir değerlendirmedir. Yapılacak değerlendirme ile storyboard tekniğinin sonuç mekanın tasarımına katkıları, çalışmada belirlenecek kriterlere göre incelenecektir. Storyboard’un tanımı, kullanım alanları, nasıl tasarlandığı bu çalışmanın diğer araştırma konularıdır.

Anahtar Kelimeler: Storyboard, mekan, storyboard ve mekan, tasarım öğeleri

Abstract

“Storyboarding technique” is a sketch study that visualizes the scenario used in the field of media and communication, related to the fictional places in the story, livable and ongoing events, in the education of the concept of time in general. Fiction distribution pieces; characters, plans and plans are combined with a certain fictional story, life becomes formalized, targeted. Since storyboard works contain formal and designed solutions, they can shed light on a space to be created. In this study, the appearance of the narration in the design of the film, the narrative of the space in the design of the storyboard (according to the story) used to provide the narration of the place descriptions and the space in a point of view designed to be created with the result from the story, the narration of the space in the design of the place to be considered, a storyboard to talk about with a view to think about. Predictive evaluation and the contribution of the storyboard technique to the final space will be examined according to the design to be examined. Definition of storyboarding, areas of use, design, how each frame should be designed.

Keywords: Storyboarding, space, storyboarding and space, design elements

¹ **Correspondence to:** Lecturer, Işık University, İstanbul, burcincsk@gmail.com, ORCID No: 0000-0002-5618-4676

² Assist Prof., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, didem.tuncel@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-5202-2736

³ Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1.GİRİŞ

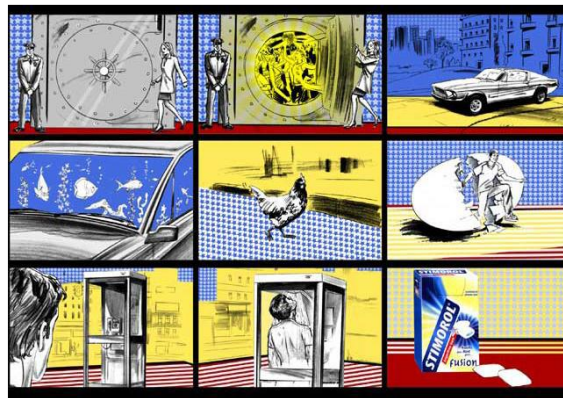
Biçimin anlatımı ile zihin, edinilmiş tecrübelerin arasından tarama yaparak anlatım ile en yakını eşlediğinde biçimin konturlarını çizmeye başlar. Zihindeki bu süreçte biçim betimlemeler ile daha da belirginleşir, renklenir, yoğrulur, şekillenir ve eşsizleşir. Buna ek olarak edinilmiş bilgi birikimi, beynin düşünce sistematığını oluşturan bilişsel alan ve sezgiler ile ve hayal gücünün temsil edildiği duyuşsal alan ile yoğrulur (Yakın, 2012). Bu sürecin somutlaştırılması adına yoğrulmuş anlatımın aktarımı, bir başka deyişle soyut sürecin somutlaştırılması ve birbiri ile uyumlanıp uyumlanmadığına dair deneyimlenmesi adına başvurulmuş görselleştirme yöntemi, anlatımı görünür kılıp, tartışmaya açık bir nitelikten çıkarır. Artık zihinde anlatıma dair akan çağrışımların belirgin betimlemelerle şekillenerek tamamlandığı tam da o noktanın izleri, kağıt üzerine yansımaktadır.

Kağıda yansıyan çizim zihinde akanların aktarımı için duyulan bir ihtiyaçtır. Görsel düşünmeyi harekete geçirmeye başladığı o an bir iletişim de başlamış olur. Hem çizen zihin hem de kağıda çizileni algıyan bir başka zihin arasında başlayan bu iletişim ağı ile görsel süreç yol alır. Soyut düşünce somutlaşır, net ve anlaşılır hale gelir.

Herhangi bir biçimin betimlemesinden kağıda aktarılan soyut düşünce yerine belleğimizden de çizebildiğimiz bir kurgu söz konusu olabilir. İncelememiz, zaman ve mekanın ötesine geçip saklı tuttuğumuz tüm bilgileri bir hikaye doğrultusunda açığa çıkarabilir ve yepyeni bir dünya yaratmamızı sağlayabilir. Bu yepyeni kurgu dünyanın kağıda aktarılacak olan görsel iletişim açısından önce, hiç var olmayan bu dünyaya ait mekanların içerisinde yaşayan kurgu karakterlerin alışkanlıklarına dair bir senaryo açığa çıkarken zamanı ve mekânsal ilişkileri ile ilgili ipuçlarını tasarımcıya verir. Oluşan bu senaryonun görselleştirilmesi kısmında bir çok farklı alanda bir anlatım tekniği olarak kullanılan storyboard tekniği kullanılabilir. Tekniğin nasıl uygulandığı aslında tanımından da anlaşılabilir. Storyboard, yazarın aklındaki hikayeyi, görülebilir yaparak bir nevi kare kare açıklaması şeklinde tanımlanabilir. İngilizcedeki hikaye anlamındaki “Story” ve pano anlamındaki “Board” kelimelerin birleşmesinden meydana gelse de, Türkçe’de “Hikaye Panosu” gibi çevirilerek kullanılmamaktadır. Literatürdeki bazı kaynaklarda, “Resimli Öykü Taslağı”, “Resimli Oyunluk”, “Öykü Tablosu”, “Resimli Taslak” gibi geçse de hem Dünya’da hem de Türkiye’de sinema ve reklam çevrelerinde “Storyboard” olarak İngilizce adı ile yaygın olarak kullanılmaktadır (Hünerli, 2003). Sözlük tanımında storyboard’un bir teknik dekupaj olduğundan söz edilir. Bu dekupajı oluşturabilmek için, kurgulama işleminde sahnelerin hem sözcüklerle bir betimlemesinin yapıldığı hem de her sahnenin çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde görselleştirildiği belirtilir. Storyboard tekniği, özellikle belli sayıda çekim açısı ve ayrı ayrı teknisyenler tarafından gerçekleştirilen efekt hileleriyle filmin son görüntüsünün elde edildiği fantastik ya da bilimkurgu

filmleri gibi özel türlerin çekimlerinde senaryonun görselleştirilmesi adına kullanılan bir metoddur. (Resimli Taslak, 2021). Bu görselleştirme kurgu mekanların düşsel boyutunun açığa çıkmasına ve mekansal olarak algılanabilmelerine olanak tanıdığı gibi onları var eden kurgu yaşamın da belirmesine olanak tanır. Sözü edilen kurgu yaşam ve kurgu mekan arasındaki insan, mekan ve zaman etkileşimi de bu teknik sayesinde farkedilebilir. Storyboard tekniği öncelikle medya üretiminin iletişimi sağlayan önemli bir parçası olarak 20.yy'ın başında animasyon ve sinema alanında kendini göstermiştir (Yakut, 2014). Aslında düşün görünür olma ve günümüzdeki bu tekniğe benzer olarak aktarılması isteği mağara duvarlarındaki ilkel çizgilerle anlatılan hikayelerden beridir var olmaktadır. Hikayelerin içgüdüsel olarak aktarımı o zamanlardaki gibi devam etmekte yalnızca günümüzde storyboard tekniği ile düzenlenerek yalınlaşmakta, kağıda sıralı bir biçimde yansımaktadır. Özellikle sinema ve televizyon filmleri, reklam filmleri ve video klipler, televizyon programları ve animasyonların üretim öncesi aşamalarında storyboard tekniği sıklıkla kullanılmaktadır (Video Klip, 2021).

Storyboard tekniğinin tv reklamcılığında kullanımının iki sebebi bulunmaktadır. Birinci sebep hikayenin plan plan akışının açığa çıkması ile çekim sırasında yardımcı olması olarak kabul edilebilir. İkinci sebep ise reklam filmi önerisinin reklam verenler tarafından onay verilmesine katkısı ile ilgilidir. Çünkü önerinin görselleştirilmesi hikaye metninin akışının algısını kolaylaştırmakta, kabul edilmesi amacıyla yapılan sunumun böylelikle anlaşılabilir olmasını sağlamaktadır (Hünerli, 2003). Şekil 1'de görülen bir reklam filmi için hazırlanmış storyboard'da kurgu dünyanın görselleştirilmesi ile çekimde kullanılacak mekana, oyunculara ve zamana dair verilen kararlarla ilgili net bir anlatım görülmektedir. Filmdeki renkler, dokular, biçimsel çeşitlilik ile hareketin akışa olan referansı hikayeyi detaylı bir anlatıma kavuşturmuştur.



Şekil 1. Bir reklam filmine ait storyboard (Hünerli, 2003)

Reklam filmleri yanında videoklip gibi müzikli seyredilebilen görsel ürünlerde de storyboard tekniği ön hazırlık aşamasında oldukça işlevsel olarak kullanılmaktadır. Şekil 2'de yönetmenliğini Irmak

Altınır'ın yapmış olduğu Yasemin Mori'nin seslendirdiği “Rampa Stampa” adlı şarkının videoklibine ait storyboard çalışması ve klibin orjinalinden bir sahne görülmektedir. Tüm çekim ölçekleri ve açılar klibin senaryosunun gidişatında değinilmesi gereken alanlar için bir araç olarak kullanılmıştır. Metin yazarının betimlediği kurgu dünya içerisinde yönetmenin vurgulamak istediği hareket, oyuncu, olay, mekanın niteliği her ne ise, ona göre her plana uygun ölçek seçimi yapılmaktadır. Storyboard aşamasında tasarlanan kadrajlar, çekim esnasında film ekibinin yol alışına ışık tutarak çekim için ayrılan zamandan da tasarruf sağlamaktadır.



Şekil 2. Yasemin Mori “Rampa Stampa” video klibinden bir sahne ve storyboard’undan alınmış bir örnek görsel (Kayıran, 2020)

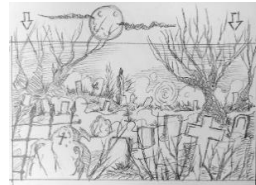
Storyboard tekniğinin alt metni senaryodur ve senaryo açıklayıcı bir dille, hem görsel hem de işitsel anlatım unsurları ile anlatılmaktadır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, 2012). Bu sayede metinde yer alan konu, olay/olay örüntüsü, karakterler, zaman ve mekân kurgusu çizilecek görsel anlatımla eşleşmeyi organize edebilecek veriler sunabilmektedir (Tepecik ve Kayabekir, 2017). Şekil 3’teki örnekte bir kısa filmin kimi sahnelerine dair senaryodaki karakter, mekan ve zaman tasvirlerinde yer alan işitsel ve görsel izler, storyboardun o sahnelerle ait kadrajlarının görselleştirilmesine neden olmuştur. Bu görselleştirme, sanat yönetmeni tarafından hazırlanarak, bu şekilde taslaklar halinde, tüm çekim ekibinin ya da animasyonu hazırlayan kişilerin neler yapılması gerektiği konusunda fikir sahibi olmalarına ve aynı dili konuşmalarına yardımcı olmaktadır.

1. DIS / GECE / FLORANCE'DA BİR MEZARLIK.

AÇILMA:

Dolunay. Cırcır böceklerinin ve gece kuşlarının ötüğü. Yoğun sisin içinde, kuru otların, yabani bitkilerin, kırılmış mezar taşlarının koyu silüetlerine karıştığı. İsaz bir mezarlıkta uzaktan cılız sarı bir ışık. Toprağı kazın küreğin ritmik sesi. Daldaki bir kuzgunun meraklı bakışları.

Toprağa saplanan bir kürek, içine dolan toprağı biraz ilerdeki toprak birikintisine fırlatır. Yorulan Alberto kazmaya ara verir. Üçüyen ellerini ovuşturarak ısıtmaya çalışırken:



Şekil 3. “Tebessüm” kısa filmi hazırlık aşaması senaryo ve storyboarda ait görseller (Özöduru, 2020)

Kameranın vizöründen görünen çerçevelenmiş görüntü olarak adlandırılan kadrajın bir film veya kısa film için hazırlanan bir storyboardun her bir karesinde belirlenmesi, aynı reklam filmlerin, videoklip veya kısa filmlerde olduğu gibi yönetmene kamera açıları ve ölçekleri ile ilgili de fikir vermektedir.

Şekil 4’te storyboard tekniğinin filmlerde kullanımına örnek olabilecek bir çalışma görülmektedir. Her ne kadar yönetmen Bong Joon Ho’nun Parazit filminin storyboard ve film öncesi hazırlıklarını içeren çizgi romanında kaleme aldığı ön yazıda storyboard’ların iyi bir film çekmek için zorunlu olmadığını altını çizse de, kendi kaygılarını bastırmak için kapsamlı storyboardlar hazırladığını belirtmiştir. Her gün çekeceği sahnelerin storyboard’ları elinde olmayınca kendisini güvende hissetmediğini eklemiş, bu çizimlerin film ekibine de yardımcı olduğunu ve ortaya çıkacak sonuca güvenmelerini sağladığını belirtmiştir (Tan, E., 2021).

Sonunda oldukça başarılı bir iş ortaya çıkması, storyboard’un bu çalışmada önemli bir yeri ve yararlı bir süreç olduğunu gösterebilir. Öyle ki “Parazit”, 92. Akademi Ödülleri kapsamında en iyi film, en iyi yönetmen, en iyi uluslararası film ve en iyi orijinal senaryo ödüllerine sahip olan bir yapım olarak karşımıza çıkmaktadır. Film yapım sürecinde her zaman yönetmenin kendisi storyboard hazırlamasa da Bong Joon Ho gençliğinde amatör bir şekilde karikatüristlik yapmış olduğundan, önce filmlerini storyboard şeklinde çizebilmekte, yönetmen kimliği ile de bakış açısını bu tekniği kullanarak görselleştirebilmektedir. Parazit filminde de filmin senaryosunu yazdığında, zaten beyninde filmin nasıl olacağına dair bir sesin bir resmin belirlediğinden, bu resmi yazıya döktüğünden, son olarak da 200 sayfalık storyboard hazırladığından söz etmiştir (Cumhuriyet, 2021).

Boong Joon Ho’nun film çekilirken hazırladığı storyboard elinde olmayınca kendisini güvende hissetmemesi, bu teknik sayesinde tüm sahnelerin kadraj ve kompozisyonu, filmin çekim planı sıralaması hakkında fikir sahibi olabilmesi ve hangi oyuncu, hangi mekan, hangi zaman, hangi ölçek ve açı sorularına yanıt bulabilmesinden dolayıdır. Storyboard yönetmenin sahne ile ilgili vereceği bir sonraki karar için oluşturulmuş bir altlık olur. Şekil 2’de bazı filmlerden alınan sahnelerin storyboard ile bir çok açıdan uyumlandığını görmek mümkündür.



Şekil 2. Film sahneleri ve storyboard eşleşmeleri (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, 2012)

Storyboard çalışması oldukça anlatıcıdır. Filmin her bir karesindeki kadrajda kullanılacak kamera açıları ve çekim ölçeklerine dair önermeler getirebilir, mekan, insan ve olaylar arasındaki ilişkiyi kompoze edebilir. Bahsi geçen çekim ölçekleri ve kamera açıları hakkında Şekil 3 ve Şekil 4’teki görseller temel alınarak daha detaylı anlamlarına yer verilmiştir.



Şekil 3. Kamera açıları (IFA- İstanbul Film Akademisi, 2010)

Üst açı: Bazı filmlerde olaylara ve karakterlere standart görüş düzeyinin çok daha üzerinden bakılabilir. Bu bakış açısı üst açı olarak adlandırılır. Bazı anlamlandırmalar için filmlerde kullanılan bu açı, karakterin çaresizliğini ve güçsüzlüğünü göstermek için, tanrısal gözü veya şeytani gözü estetize etmek için, “iyi” ve “kötü”yü görsel boyutta tanımlamak için, klostrofobik mekanların altını çizmek için, yükseklik korkusunu pekiştirmek için, metafizik duyguları vurgulamak için, grafik uyumlu estetik mizanseller yaratmak için, izleniyor olmaya dair paranoyayı vurgulamak için kullanılabilir.

Alt açı: Anlam açısından üst açının tam tersi olarak kabul edilebilen alt açının kullanım esaslarından biri karakterlerin büyüklüklerini vurgulamak, onları yüceltmek, üstün göstermektir. Yalnızca karakterlerin gücünü temsil etmek için değil, otoriteyi ve iktidarı temsil eden mimari yapıların yüceltilmesinde de alt açı kullanılır. Kötü olanı, şeytani bakışı üst açıdaki gibi estetize eder. Tekinsiz atmosferler yaratmak için, karakterleri ve olayları karikatürize etmek için, çocukluğa dair imgesel bir bakış açısı oluşturmak için alt açının kullanımı tercih edilebilir.

Eğik açı: Karakterlerden bağımsız mimari yapıları esas alan eğik açı, tekinsiz, dengesiz bir atmosfer yaratmak için veya yıkılabilecek mekan algısı duyumsatarak izleyiciye tedirgin edici bir izlenim uyandırmak için kullanılabilir.

Dilin görsel karşılığı olan çekim ölçekleri genel kurallı bir anlatımın da esasını oluşturmaktadır:

Uzak Genel Plan: Genellikle çekilen bir sahnenin giriş ve sonuç paragrafını görselleştirme adına kullanılan, izleyicinin temel soruları olan “Nerdeyim?” ve “Hangi zamanda oradayım?” sorularını yanıtlayan bir ölçektir.

Orta Genel Plan: Mekan ve izleyici arasındaki duygusal bağı güçlendiren bir ölçektir.

Yakın Genel Plan: Çekilen bir sahnenin gelişme paragrafı olarak ifade edilebilen, sahne içindeki karakterlerin biraz daha tanınır hale geldiği bir ölçektir.

Boy Plan: İzleyicinin temel sorularından “Kiminle muhattabım?” sorusunu yanıtlayan bir ölçektir. Oranlarken ayak ve bel boşluğunun oranlanması temel kuraldır.

Diz Plan: Baş boşluğu bırakılması şartıyla diz eklemine biraz üstünden ya da altından kesilen bir çekim ölçөгüdür.

Kovboy Plan: Western filmlerindeki iki kovboyun atışmasından yola çıkan, beden dillerini anlatmak adına tanımlanmış çekim ölçөгüdür.

Bel Plan: İzleyicinin sahnede kiminle muhattap olduğunu daha çok vurgulayan çekim ölçөгüdür.

Göğüs Plan: Baş boşluğu bırakılması ve dirsek ekleminden kesmemek şartıyla göğüs ucunun biraz altından kesilen çekim ölçөгüdür. Karakterler arasında aç, karşı aç diyalog anlatımının başarılı ortaya konduğu bir ölçektir.

Omuz Plan: Omuz eklemine biraz altından kesilen çekim ölçөгüdür. Karakterin temel duygusunu yansıtmak için kullanılabilir.

Baş Plan: Boyun ekleminden ve çeneden kesilmemek şartıyla yüz bölgesinin kadrajda olduğu, karakterin dış olaylara karşı olan tepkisi ve duyguları için tercih edilen çekim ölçөгüdür.

Yakın Plan: Baş planla kıyaslandığında yüz bölgesinin daha geniş biçimde kadrajda olduğu, karakterin duygusal yapısına daha çok odaklanılan çekim ölçөгüdür.

Çok Yakın Plan: Yakın olan herhangi bir uzvun ya da nesnenin detaylı tanımını görselleştirmek için, aşırı yakın olan lensin nesneye tıpkı bir büyüteç ile bakılıyormuş algısı yaratan çekim ölçөгüdür.



Şekil 4. Çekim ölçekleri (IFA- İstanbul Film Akademi, 2010)

Türkiye’de başarılı çizgi filmlerde çalışan Eren Erdoğan ile Nefise Adalı’nın yaptığı röportajda, Eren Erdoğan Türkiye ile yurtdışında yapılan storyboard sanatçılığı arasında ciddi farklar olduğundan söz

etmektedir. Yurt dışında senaryo aşamasında story artistler yönetmenle konuştuklarında akıllarına gelenleri karaladığından, birebir iletişimle yönetmenin kafasındakileri çizime aktarıp üzerine hikaye anlatıcılığı becerisini de koyarak, iyi bir sunum yapacak kalifiye bir sanatçının işi ele aldığından bahsetmektedir. Türkiye’de ise sadece çizmeyi bilen ya da çizer olan kişinin storyboard sanatçısı olduğuna dair bir algı olduğundan, yönetmenin getirdiği senaryo üzerine storyboardun çizilmesi ve onun üzerine fikir üretilmesi gibi bir süreç olduğundan söz etmektedir. Bu yüzden story artist’in Türkiye’de aslında yönetmenlik yaptığını söylemektedir ve bu yöntemin de baştan aşağı yanlış olduğu ve uygulanmaması gerektiğini savunmaktadır Bu durumun doğru bir yöntem olmadığını vurgulamakta, yönetmenin kafasında kamera açıları, hikayenin görsel kurgusunun olması ve bunu story artiste belirtmesi gerektiğinden söz etmektedir (Adalı, N., 2014). “Parazit” filmindeki story artist’in yönetmenin tam da kendisi olması Eren Erdoğan’ın yurt dışındaki filmlerde bu işin oluşuna dair tespiti ile doğru orantılıdır. Filmde olabilecek karakterlerin, mekanların ve birbirleriyle ne nitelikte bir ilişkide olabileceklerine dair konsept fikirleri yönetmen kendisi çizmiş ve senaryoyu kendi istediği şekilde görselleştirebilmiştir. Yönetmenliğini Robert Wise’in yapmış olduğu Neşeli Günler (Sound of Music) filminde de storyboard sanatçısı olan Maurica Zuberano ile Wise on haftalık bir süre boyunca bir araya gelerek çalışmıştır. Wise, her sahne için amacını, iletmek istediği duyguyu, kullanmak istediği görsel görüntüleri açıklayarak çalışmıştır. Zuberona işini bitirdiğinde, Wise’a her bir sahneyi ve seti gösteren eksiksiz bir storyboard seti sağlamıştır. Yönetmenin çekimler sırasında rehberlik etmesi için kullanmış olduğu Zuberano'nun storyboard seti ve mekanların konumlarına ait fotoğraflar sanat yönetmeni Boris Leven tarafından, Fox stüdyolarındaki tüm orijinal iç mekan setlerinin yanı sıra Salzburg'daki bazı dış mekan setlerini tasarlamak ve inşa etmek için de kullanılmıştır. Örneğin, Von Trapp villası aslında birkaç yerde çekilmiştir. Villanın ön ve arka cepheleri Frohnburg Sarayı'nda, göl kenarındaki teras ve bahçeler, Bertelsmann adlı Schloss Leopoldskron'a bitişik bir mülk üzerine inşa edilmiş bir sette, iç mekan ise Fox stüdyolarında inşa edilmiş bir sette çekilmiştir. Çardak sahneleri Fox stüdyolarında daha büyük bir yeniden yapılandırılmış sette çekilirken, orijinal çardağın bazı çekimleri Salzburg'daki Schloss Leopoldskron'da çekilmiştir (The Sound Of Music, 2022). Bir başka deyişle Zuberano’nun öngördüğü mekan kimliği sonuç mekanda alternatifler aranarak korunmaya çalışılmıştır. Şekil 5’te de bir bölümü görülen Steve Skroce tarafından çizilmiş 600’den fazla karesi bulunan Matrix filminin storyboard çalışması, filmin yönetmeni Larry ve Andy Wachowski’nin istediği gibi, herşeyi dramatik ve dinamik kılmak için kara film tarzında yapılmıştır. Film şeridi, konuşma balonları olmaması dışında bir çizgi roman gibi okunur (“Book Review”, 2021). Karelerin kimisinde bulunan detaylı mekan anlatımları dikkat çekicidir.



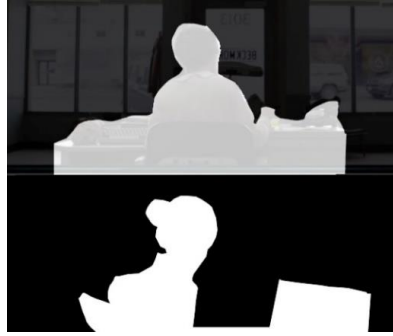
Şekil 5. Matrix filmi storyboard çalışmasından bir bölüm (“Book Review”, 2021)

2. Storyboard Tekniğinin Mekan Anlatım Araçları

Mekan en genel tanımı ile bir alanı ifade etmektedir. Bireyin belirli bir form içerisinde kendini ait hissettiği sınırlar içerisindeki uzay boşluğuna *mekan* denir. Mekan, örgütlenme özelliklerine göre iki genel grup içerisinde toplanabilir. İnsan tarafından örgütlenmiş yapay mekanlar veya insan eliyle örgütlenmemiş doğal mekanlar olarak incelenebilir. İnsan doğal veya yapay mekanın her ikisinde de bulunduğu mekana hem görsel, hem algısal, hem de kullanım olarak katkı sağlar. İç mimaride mekan, belirlenmiş bir işlevin karşılığında bireyin gereksinmelerini karşılamak için örgütlenmiştir (Kaptan, 1997). Storyboard tekniğinde de bireyin mekan içerisindeki gereksinimleri ön görülerek kurgu mekanlar yaratılır. Tıpkı tasarım sürecinde olup inşa edilecek gerçek bir mekan gibi bir çok kriter göz önünde bulundurularak çizgilerle yaratılır, görselleştirilir. Mekanlar ve bireyler etkileşir, yaşanan bir mekan algısı ortaya çıkar. Bireyin mekandaki hareketleri, biçimlere uygun davranış sergilemesi ile bu etki pekişir. Storyboard tekniğinde mekanı anlatmak amacıyla insanın dışında kimi zaman renk, malzeme, doku, şekil – zemin ilişkisi (doluluk-boşluk), oran gibi tasarım araçları da kullanılmaktadır.

2.1. Storyboard ve Mekanda Pozitif Negatif İlişki

Göz bir objeyi çevresinden farklılaştırdığı ve ayırdığı durumda şekil ve zemin arasındaki ilişki okunmaya başlar. Bu ilişki mekandaki dolu alanlar ile boş alanların arasındaki ilişkidir. Mekan, pozitif ve negatif alanların bileşkesidir. Pozitif alan mekan içinde yer kaplayan fiziksel bir nesne iken, negatif alan dolu olmayan alanlardır. Mekan içerisindeki bu dolu-boş örgütlenmeler hacimleri oluşturmaktadır (Kaptan, 1997). Şekil 6’daki storyboard anlatımında uygulanan şekil- zemin ilişkisi, şeklin yani oyuncu ve onunla ilişkili düşünülen objelerin ön planda olması ve zemin olarak kabul edilen mekan ile yarı yarıya bir oran ile birbirleriyle ilişkilmesini öngörmüştür. Filmdeki aynı sahnede mekanın negatifte kullanılması, bireyin ve mobilyanın pozitifte kalması ile mekandaki doluluk ve boşluk ilişkisi storyboarddaki ilişki ile benzeşmektedir.



Şekil 6. Bir kısa film sahnesi ve storyboard çalışmasının “Mekanda Pozitif- Negatif İlişki” üzerinden incelenmesi

2.2. Storyboard ve Mekanda Renk ile Işık

Storyboard üzerindeki çizimler çoğu zaman hızlıca çizilip taslak halinde olmaları dolayısı ile, renk öğesinin üzerinde çok durulmamaktadır. Şekil 7’deki renkli anlatım, daha az görülen bir teknik olup, mekan tasarımına dair çok belirli öğeler sunarak, sonuç mekana da etki etmiştir. Her iki karede de mekanın renk hiyerarşisi bağdaşmaktadır. Bunun gibi nadiren renkli anlatımlar olmakla birlikte, genelde yalnızca renk değeri daha çok belirgindir. Şekil 8’de film karelerindeki tonlamalarla, storyboarddaki tonlamalar birbiri ile benzeşmektedir. Rengin açıklığı veya koyuluğu grilerle çizimler üzerinden kimi zaman çizer tarafından algılatılmaktadır.



Şekil 7. Bir film sahnesinin storyboard çalışmasındaki “Mekanda renk” algısı



Şekil 8. Bir film sahnesinin storyboard çalışmasındaki “Mekanda renk” algısı

Renk algısından ziyade storyboard tekniğinde daha çok ışık ve gölge anlatımı ile derinlik etkisi verilmekte ve mekan algısı yaratılabilmektedir. Fakat kimi storyboard tasarımında renk ve ışığa dair mekana, objelere ve bireylerin sahip oldukları renk ve ışık miktarı ile ilgili herhangi bir ipucu verilmemektedir. Şekil 9’da ışık ve gölgenin belirgin olduğu örnekler mevcuttur. Storyboardda verilen karanlık etkisi, mekan tasarımında da uygulanmıştır. Buna karşın Şekil 10’da sadece karakter ve eyleme önem verilmiş olduğundan, mekanın rengi, dokusu veya ışığı hakkında çok fazla fikir verilmemektedir.



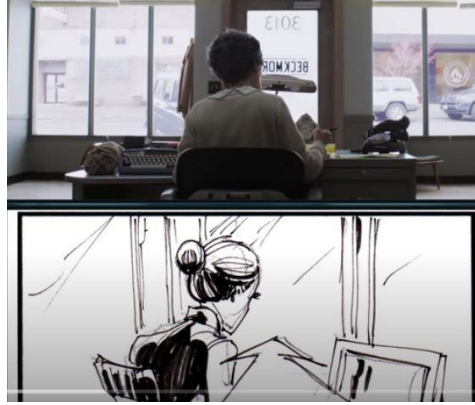
Şekil 9. Bir film sahnesi ve storyboard çalışmasının “Mekanda ışık” algısı



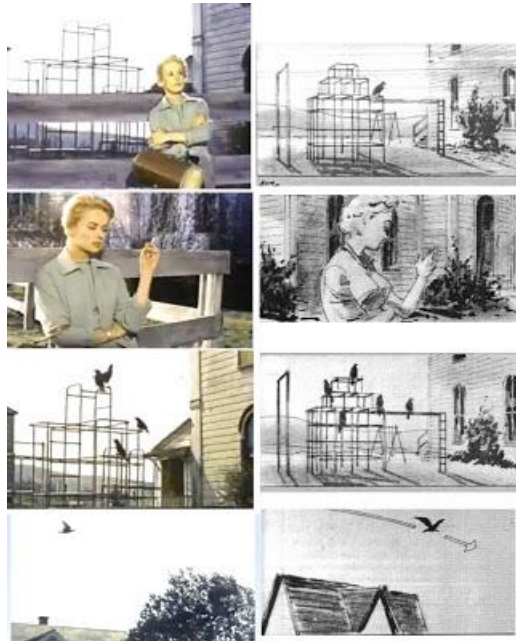
Şekil 10. Bir film sahnesi ve storyboard çalışması

2.3. Storyboard ve Mekanda Doku ile Malzeme

Storyboard tekniği ile mekanda yaratılan çizgisel ve noktasal izler, mekanı oluşturan elemanların malzemeleri ve yüzey dokuları hakkında fikir verebilir. Daha önce pozitif negatif ilişkisinin incelendiği Şekil 11’deki kadrada şeffaf yüzeylerin daha opak tasarım elemanları ile bir arada kullanıldığı, storyboard karesinde şeffaf yüzeylerin daha az taranması ve açık renk bırakılmasından anlaşılabilmektedir. Şekil 12’de ise storyboard’daki farklı taramalarla belirginleştirilen malzemelerin film mekanlarında çok benzer bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Sonuç mekandaki ahşap cephe kaplaması veya demir gridal yapı’nın biçimi ve malzemesi storyboard’daki malzeme taramalarını referans almaktadır.



Şekil 11. Bir film sahnesi ve storyboard çalışması “Mekanda doku ve malzeme” algısı



Şekil 12. Bir film sahnesi ve storyboard çalışmasının “Mekanda doku ve malzeme” algısı

2.4. Storyboard ve İnsan – Mekan İlişkisi

Storyboard tekniğinde insanın mekan ile oranı filmin çekim ölçeği ve kamera açıları ile ilgili fikir verdiği gibi, mekânsal anlamda iki dinamiğin birbiri ile ilişkilendirme niteliğini de ortaya koymaktadır. Şekil 13’te görülen film sahnesinde mekanın büyüklüğü ve bireylerin kapladığı alan, mekan boyutu hakkında fikir vermektedir. Sonuç mekandaki insan – mekan ilişkisinin oranı storyboard ile aynı şekilde kullanılmıştır.



Şekil 13. Bir film sahnesi ve storyboard çalışmasında “İnsan- mekan ilişkisi”

SONUÇ

Storyboard tekniğindeki mekanların sonuç mekanlarla, mekanda pozitif negatif ilişki, mekanda renk ile ışık, mekanda doku ile malzeme gibi tasarım elemanları bakımından incelenmesinin yanında insan mekan ilişkisinin biçimsel oranı bakımından karşılaştırması yapılmıştır. Farklı filmlerdeki mekanlarla da aynı karşılaştırmanın yapılmasının bu araştırmanın sonucuna katkı sağlayacağı düşünülse de, araştırma sonunda sonuç mekan ile storyboardlarda çizili mekanların belirlenen kriterlere göre birbirlerine büyük ölçüde benzerlik gösterdiği sonucuna varılmıştır. Bu benzerlik, film mekan tasarımının eskiz aşaması olan storyboard tekniğinin tasarım sürecine olumlu katkı sağlaması bakımından, iç mekan tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılabileceğine dair başka bir araştırma konusuna esin kaynağı olmaktadır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

Adalı, N. (2014, 27 Kasım). *Eren Erdoğan'la storyboard sanatçılığı üzerine*. Erişim adresi: <http://www.kameraarkasi.org/senaryo/storyboard/makaleler/erenderoganilestoryboard.html>

- Atakan, G. (2014). *Yaratıcı tasarım sürecinde bilişsel yaklaşım ve üstbilişsel farkındalık*. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Book Review: The Art of the Matrix (2021, 22 Haziran). *Pinterest*. Erişim Adresi: <https://www.pinterest.co.uk/pin/190558627953443004/>
- Cumhuriyet. (2021, 19 Haziran). Bong Joon-ho: 2020 Oscar Ödülleri'ne damga vuran Parazit filminin Güney Koreli yönetmeni Erişim adresi: <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/bong-joon-ho-2020-oscar-odullerine-damga-vuran-parazit-filminin-guney-koreli-yonetmeni-1720614>
- Çırak, M. (2008). *Mimaride biçimin görsel etkisi: Tasarımcı hedefi ve kullanıcı üzerinden bir araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi, T. C. Selçuk Üniversitesi, Konya) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Hünerli, S. (2003). Resimli oyunluk (Storyboard) yalnızca reklam sunumu için değildir. *Journal of Istanbul Kültür University*, 71-76. Erişim adresi: <https://acikerisim.iku.edu.tr/entities/publication/67850927-be49-4777-bf2f-3b87afddf109>
- IFA- İstanbul Film Akademisi. (2010). Online Eğitim Videosu. *Yönetmenlik - Film Grameri*. İstanbul, Türkiye: UDEMY.
- Kaptan, B. B. (1997). *İçmimaride form- mekan ilişkisi*. (Yüksek Lisans Tezi, T.C. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Kayıran, C. (2020, 6 Haziran). Yönetmen Irmak Altınır'le, Yasemin Mori klibi "Rampa Stampa" üzerine. *bantmag*. Erişim adresi: <https://bantmag.com/yonetmen-irmak-altinerle-yasemin-mori-klibi-rampa-stampa-uzerine/>
- Koçkan, P. (2012). *Tasarım araştırmaları bağlamında tasarımcı düşünme ve tasarım süreci*. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Özüdü, C. (2020). Kısa Film (yapım aşamasında). *Tebessüm*. İstanbul: IFA - İstanbul Film Akademisi.
- Şen, K. (2020, 12 Haziran). Mimari tasarım yöntemleri. Erişim adresi: <https://prezi.com/epiv23xsenwx/mimari-tasarm-yontemleri/> adresinden alındı
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Bireysel öğrenme materyali. Storyboard 211GS0090*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Tan, E. (2021, 15 Haziran). Filmlovers. Erişim adresi: [www.filmloverss.com: https://filmloverss.com/bong-joon-honun-parasite-icin-hazirladigi-cizimlerden-olusan-cizgiroman-yayimlandi/](https://filmloverss.com/bong-joon-honun-parasite-icin-hazirladigi-cizimlerden-olusan-cizgiroman-yayimlandi/)
- Tepecik, A., ve Kayabekir, T. (2017). Resim-metin ilişkisinde yapısal ve bilişsel kavramların tasarım sürecine etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1641-1653. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/34383/381012>
- Resimli Taslak. (2021, 29 Haziran). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (5 Ekim 2020): https://tr.wikipedia.org/wiki/Resimli_taslak
- Video Klip. (2021, 20 Şubat). *Vikipedi* içinde Erişim adresi (5 Ekim 2020): https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_klip

- Weber, B. (2020, 19 Mayıs). *Jan Jerde, Architect of Merging Visions, Dies at 75*. The Newyork Times: Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2015/02/19/arts/jon-jerde-architect-of-merging-visions-dies-at-75.html>
- The Sound OF Music: (2022, 29 Kasım). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (21 Haziran 2021): [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sound_of_Music_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sound_of_Music_(film))
- Yakın, B. (2012). *Tasarım sürecinde görsel düşünme ve görsel anlatım ilişkisine analitik bir yaklaşım*. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara) Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Yakut, İ. (2014). Günümüzün eğitim ortamlarında resimli öykü taslağı (Storyboard) ve öyküleştirme (Storyline) tekniklerinin işlevleri. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 55-72. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/akdenizsanat/issue/27661/291605>

