ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 8, Sayı: 102, Mart 2020, s. 339-362

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.41790>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
16.02.2020

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
29.03.2020

Arş. Gör. Dr. Burcu Nehir HALAÇOĞLU

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Fotoğraf ve Video Bölümü
h.nehir@hbv.edu.tr

REEL GÖRÜNTÜ FİMLERİNDE GÖRSEL SENARYO (STORYBOARD): KAMERA HAREKETLERİNİN ŞEMATİK TEMSİLLERİ

Öz

Görsel senaryonun tarihi sinemaya öykünün girişi kadar eskidir. İlk örneklerine 1900'li yılların en başında, Méliès'in fantastik filmlerinin eskizlerinde rastlanmıştır ve o zamandan bu yana animasyon ve reel görüntü filmleri gibi görsel-işitsel anlatılarla ve çizgi roman türüyle birlikte gelişim göstermiştir. Dolayısıyla çalışmada öncelikle görsel senaryonun teorik temelleri üzerinde durulmuş, benzeri anlatı sistemleriyle karşılaştırması yapılarak mevcut türsel karışıklıkların önüne geçilmesi amaçlanmıştır. Görsel senaryolar diğer ardışık sanatlar gibi sanatsal dışavurum ya da özgün bir öykü anlatmak için değil, aynı metinsel senaryo gibi görsel-işitsel prodüksiyona yönelik üretilen bir tür olarak görülmektedir. Filmik yapının tüm öğeleriyle ilişkili olmasından dolayı, senaryoyu görselleştiren sanatçı bütün film ekibini ilgilendiren bir çalışma ortaya koymakta, bilhassa yönetmenle, yapımcıyla ve senaristle birlikte iş yürülmesi önem taşımaktadır. Bir pre-prodüksiyon çalışması olan görsel senaryo, filmin bitmiş halinin tüm ekip tarafından aynı şekilde hayal edilebilmesini mümkün hale getirmektedir. Bu nedenle görsel senaryoda yer alan statik çizimlerin harekete dayalı prodüksiyonlara yol gösterebilmesi için, filmik öğeleri ifade edecek şematik bir dile ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak görsel senaryo dili kapsamlı ve çok yönlü bir yapıya sahip olduğu için bu çalışma reel görüntü filmleri açısından önemli ve temel bir konu olan kamera çekim ölçekleri, açıları ve kamera hareketleriyle sınırlı tutulmuştur. Çalışmada görsel senaryo diline ait, hala

gelişim aşamasında olan ifadeler ve kısaltmalar incelenmiş, eksik görülen kısımlara yeni eklemeler yapılarak şematik bir temsil biçimi önerilmiştir.

Anahtar kelimeler: Görsel senaryo, Ardışık sanat, Sinematografi, Kamera hareketleri.

STORYBOARD IN LIVE ACTION FILMS: SCHEMATIC REPRESENTATIONS OF CAMERA MOVEMENTS

Abstract

The history of the storyboard is as old as the history of storytelling in cinema. First examples of storyboard were found in the sketches of the fantastic films of Méliès at the beginning of the 1900s and since then it has evolved with audiovisual narratives such as animation and live-action films, and comic book genre. Therefore, the study focused primarily on the theoretical bases of the storyboard, and by comparing it with similar narrative systems, it is aimed to eliminate existing confusion. Storyboards are seen as a genre produced for audiovisual productions, just like the textual scenario, not for artistic expression or telling a unique story like similar Sequential arts. Since the storyboard is related to all the elements of filmic structure, the artist who visualizes the scenario reveals a work that concerns the entire film crew, and it is important to work with the director, producer and screenwriter. The storyboard, which is a pre-production work, makes it possible to imagine the finished version of the movie in the same way by the whole team. Therefore, a schematic language that expresses the filmic elements is needed in order to guide motion-based productions with the static drawings in the storyboards. However, since the storyboard language has a comprehensive and miscellaneous structure, this study has been narrowed to camera shooting scales, angles, and camera movements, which is an important and essential subject for live-action films. In the present study expressions and abridgements belonging to the storyboard language, which are still in the development stage, were examined, and a schematic representation form was proposed by making new additions to the missing parts.

Keywords: Storyboard, Sequential Art, Cinematography, Camera movements.

GİRİŞ

Görsel-işitsel anlatılara olasılıkların mimetik bir yapıya dönüştürülmesi olarak bakılabilir. Bu dönüştürme süreci, hayali kurulan olasılık zincirinin anlatı diline uygun bir metinsel kurguya, yani senaryoya dökülmesiyle başlar, senaryonun görsel ve işitsel olarak tasarlanmasıyla ortaya çıkan yapıtaşlarının bir araya getirilip kurgulanışıyla son bulur. Görsel senaryo ya da orijinal ismiyle *storyboard*, bu dönüştürme sürecinde, metne dayalı senaryoyla görsel-işitsel inşa aşaması arasında bir köprü işlevi yürütmektedir. Genel olarak bakıldığında “senaryonun, oyunculuk, ışık, sahneleme, duygulanım, mizah, netlik, devamlılık gibi unsurların bir dizi çizimle görselleştirilmesi sürecine *görsel senaryo* denebilir” (Bluth, 2004, s.19). Ancak bir pre-produksiyon aşaması olarak değerlendirilmesine rağmen, görsel senaryo prodüksiyon sürecinde de kullanılmakta, kurgu aşamasında dahi yararlanılan bir işleve sahip olduğu görülmektedir. Çünkü görsel senaryo, görsel-işitsel yapının bütünlenmiş ve tamamlanmış halinin hayal edilebilmesini mümkün kılmaktadır.

Görsel senaryonun gelişimi filmlere anlatının girişiyle ilişkilendirilebilir. Filmler bir şeyler anlatmaya başlar başlamaz, görüntülerin kurgulanması, anlam yaratımı için gerekli unsurların planlanması ihtiyacı doğmuştur. Bu planlama süreci kompleks bir hal aldıkça, yani anlatısallık güçlendikçe, sahnelerin ve sekansların çekimden önce düzene koyulması gerekmiştir. Senaryo yazım tekniğinin (scriptwriting) gelişimiyle sonuçlanan bu süreç, daha sonraları, yazılı dille aktarılan filmik yapının çekimlere başlanmadan önce imgesel olarak hayal edilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. İmgesel hayal, filmik sürecin tüm ekip tarafından ortak bir anlayışla kavranabilmesi için resimsel bir yansıtmada vücut bulmuştur. Buna göre görsel senaryo, metne dayalı senaryonun, kurgusal yapının ve filmik öğelerin sahne sahne, panosal bir üslupla resmedilmesi olarak tanımlanabilir. Bilhassa kısa filmlerde, reklam filmlerinde ve çizgi filmlerde bütün çalışmanın görsel senaryosu oluşturulabilse de, Halligan (2014), birçok görsel-işitsel üründe görsel senaryonun her çekim için değil, sadece çekilmesi karmaşık olan ve belki de dublöre veya özel efekt çalışmalarına veya birden fazla kameraya ihtiyaç duyulan daha ayrıntılı sekanslar için kullanıldığını belirtir.

Metinsel senaryoda anlatılan sahne tasarımının oluşturulabilmesi, karakterlerin yerleştikleri noktaların belirlenebilmesi, yönetmenin, görüntü yönetmeninin hatta sanat yönetmeninin hayalinde oluşturduğu imgelerin görüntüye dökülmesi, dolayısıyla hikâyenin akışının ve çekimin nasıl organize edileceği konusunda görsel senaryo sanatçısının etkin bir rolü olduğu iddia edilebilir. Bu bakımdan film ekibinin ihtiyaç duyulan bir üyesidir. “Görsel senaryo sanatçısı sahnelemeden, kurgulamadan ve kompozisyondan anlamak ve sinematografide lens kullanımını iyi bilmek durumundadır. Bunun yanı sıra model veya fotoğraflara başvurmadan insan figürünü çeşitli pozlarda çizme konusunda usta bir çizer olmalıdır”(Katz, 1991, s.25). Yani görsel senaryo sanatçısının yalnızca mimikleri ve olayları çizgilerle ifade edebiliyor olması yeterli değildir; kurgu, yönetmenlik, hikâye anlatımı, ışık ve ses ve bilhassa kameranin anlatım olanakları konusunda bilgili olmalıdır. Bu noktada, görsellerin işaret ettiği plan, sahne ve sekanslardaki filmik öğeler statik çizimlerle ifade edilirken, ortak bir dilin hem sanatçı hem de prodüksiyon ekibince bilinmesinin gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Ancak literatürde görsel senaryonun ne olduğu, nerede kullanılacağı, nasıl çizileceği, ışık, sahneleme, panosal anlatımda nelere dikkat edilmesi gerektiğini anlatan çalışmalar ön plana çıkarken, “görsel senaryo dilinde kullanılan şematik temsillerin” ikinci plana atıldığı, yalnızca bazı çalışmalarda ve sanatçıların yayınladığı görsel senaryo örneklerinde bu konuya değinilmektedir. “Sinema çalışmaları tamamlanmış filmlere odaklanma eğilimindedir ve senaryo ya da görsel senaryolar büyük ölçüde göz ardı edilmektedir; çünkü bunlar sadece, ortaya çıkacak eserin yaratım sürecinde uğranılan aşamalar olarak görülmektedir” (Pallant ve Price, 2015, s.25). Bu nedenle görsel senaryo dili, her pratik uygulamanın daha önce yapılmış uygulamaları örnek almasıyla gelişmiş, ortak noktalara oturmuş, ihtiyaca göre ayrıntı kazanmış, kendiliğinden meydana gelmiş bir dildir. Bu çalışmada pratikte uygulanan görsel senaryo diline özgü şematik ifadelerin bir araya getirilerek sinematografik bir temele oturtulması amaçlanmaktadır. Ancak görsel senaryolar bir çok görsel-işitsel anlatıyı kapsayan, her bir anlatı türü içerisinde de farklı ve çok yönlü özellikler barındıran bir dile sahiptir. Dolayısıyla alan daraltılarak özellikle reel görüntü filmlerine yönelik ifadelerle odaklanılmış, bu ifadeler içinden de yalnızca kamera hareketleri ve açıları kısmına değinilmiştir. Bu nedenle ışık, sahneleme, ses gibi diğer sinematografik öğeler ve öteki görsel-işitsel anlatılara yönelik çözümler kapsam dışı bırakılmıştır. Bunun yanı sıra görsel senaryo dilinde kullanılan kamera hareketleri terminolojisinin Türkçe’ye uyarlanması ile, Türkiye’de yapılacak görsel senaryolara ve film sektörüne de katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Ancak önce, görsel senaryonun

anlatı kuramlarındaki yeri ve tarihsel gelişimi ortaya konarak, pratik uygulamayla oluşmuş alt-yapının teorik bir temele çekilmesi gerekmektedir.

Ardışık Sanat ve Görsel Senaryonun Gelişimi

Metinsel ya da sözlü anlatımla betimlenen olayların tarih boyunca resimsel imgelerle ilişkilendirildiği görülmektedir. Görsel senaryonun gelişimi de bir durumu/olayı resimsel tasvirler aracılığıyla anlatma ihtiyacıyla yakından ilişkilidir. Bu bakımdan John Hart (2008, s.1), görsel senaryonun izlerini mısır hiyerogliflerine, hatta ilkel dönemlerde mağaralara çizilmiş avlanma tasvirlerine kadar dayandırmaktadır. Bu tasvirlerde de bir olay ya da hikâye art arda gelen bir dizi resimle ifade edilmiş ya da kurgulanmıştır. Böylece yaşanmış ya da hayal edilmiş olaylar ve öyküler, başkaları tarafından aslına yakın biçimde hayal edilebilir hale getirilmiştir. Bu bakımdan bir anlatının görsel öykülemeye dökülmesine dayanan tüm bu erken dönem tasvir dizileri görsel senaryo sisteminin de başlangıcı olarak görülebilir. Ancak bu geçmiş dönem tasvirler, sadece görsel senaryonun değil, çizgi romanların, konsept çizimlerin hatta animasyonun da başlangıcı olarak görülmektedir. Bunun nedeni, bahsi geçen tüm bu “resmedilen görüntülerin birbiri ardınca dizilerek anlam bütünlüğü yaratılmasına” dayalı türlerin tek bir anlatı formuna, ardışık anlatı sanatına¹ dahil oluşlarında aranabilir.

Ardışık Sanat, Eisner’in (1985, s.5) ortaya attığı ve bir hikâyeyi anlatmak ya da bir fikri dramatize etmek için resim, imge ve/veya kelimelerin art arda gelecek biçimde düzenlenmesine dayanan, farklı bir disiplin, sanat ve edebi form olarak tanımlanan, yaratıcı bir ifade aracıdır. Bu bağlamda sinema, animasyon, çizgi roman ve tüm diğer “görsellerin birbiri ardınca gelerek öyküsel bir bütün meydana getirdiği” türler şemsiye bir terim olan “ardışık anlatı”ya dahil edilmektedir.² Ancak Mccloud’un (1993, s.7) da belirttiği gibi sinema ve animasyon, “zamanı” kullanan bir ardışık sanat yapısına sahipken, çizgi romanlar, grafik romanlar, foto romanlar ve görsel senaryolar “mekâna” dayalı işlemektedir. Yani sinema ve animasyonda ardışık görüntüler büyük bir hızla sergilenerek zamansal bir illüzyon yaratılırken, çizgi romanlar, konsept çizimler, görsel senaryo vd.de görüntüler farklı çerçevelerle mekâna yayılmakta ve zaman durdurularak anlatı juxtapose³ bir panel düzleminde inşa edilmektedir. Bu bakımdan çizgi romanlar ve buna benzer türler “juxtapose ardışık anlatıları”⁴ olarak değerlendirilmektedir.

Görsel senaryo, aynı çizgi roman gibi bir panel dizisi üzerindeki statik görüntülere ve metinlere dayalı bir sistemde, üzerine düşünülmüş ve planlanmış bir anlatım biçimidir. Bu bakımdan birbirlerine benzemekte hatta birbirlerine karıştırılmaktadırlar. Bazı araştırmacılar, görsel senaryo tanımlarını ve görsel senaryo dilini çizgi roman dilinden esinlenerek oluşturmaktadır. Örneğin Haesen vd. (2014, s.135) ekip çalışması sırasında farklı disiplinler arasında iletişimin sağlanması için ortak anlayışa dayalı bir görsel senaryo dilinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu dilin tekniğinin ve prensiplerinin, görsel senaryoya yakın buldukları çizgi roman alanına dayandırılabilceğini düşünürler ve yüz ifadeleri, beden dili, gerçekçi arka planlarda ikonik karakter kullanımı, karakterlerin dış özelliklerinin farklılaştırılması ve çerçeveler arası geçiş tekniklerini görsel senaryoya uyarlamayı denerler. Bununla birlikte pratik uygulamalarda görsel senaryoların

¹ Sequential Narrative Art

² Bu noktada, çalışmada “Ardışık sanat” çevirisi uygun bulunan Sequential Artın bazen “çizgi roman sanatı” olarak da çevrildiği görülmektedir. Ancak şemsiye bir tabir olan ve çizgi roman harici bir çok anlatı türünü de içeren bu terimi, çizgi roman türüyle daraltmak, terimin teorik bağlamına ters düşecektir.

³ Juxtapose, iki farklı şeyin yanyana yerleştirilmesi anlamına gelmektedir. Anlamsal olarak Türkçe’de sıralı olma durumuna işaret etmekle birlikte, şeylerin planlanarak, özellikle yanyana yerleştirilmiş olması belirleyicidir. Bu bakımdan çalışmada terimin orjinal halinin kullanımı tercih edilmiştir.

daha çok konsept çizimlerle karıştırıldığı, herhangi bir sinematografik dil kullanılmadan, yapılacak prodüksiyonun kare kare resmedildiği görülmektedir. Ayrıca görsel senaryo, hareketlere ve çerçeveler arasında ne olduğuna odaklanması noktasında çizgi roman ve animasyona da benzetilmektedir. Pallant ve Price'a (2015, s.31) göre okunurken anlatıyı ortaya çıkaran statik çizgi roman şeritleri, hareketli görüntü üretiminde kullanılabilecek taslaklar olarak görülmektedir. Bu birbirine karıştırma durumu, tüm bu türlerin çizgisel imgelerle hareketi yakalama amacına sahip ardışık anlatılar olmasıyla ilişkilidir. Bu bakımdan “görsel senaryo yakından bağlantılı olduğu ve çoğunlukla birbirine karıştırılan üç benzer formdan ayırt edilmelidir; animasyon, anlatısal çizgi roman ya da bande dessinée (Red Kit, Tenten, Asterix vb. tarzda dizisel çizime dayalı çizgi romanlar) ve konsept sanatı” (Pallant ve Price, 2015, s.8). Bu sorunun açıklığa kavuşturulabilmesi amacıyla Tablo 1’de ardışık anlatılar arasında bir karşılaştırma ortaya konmuştur:

Tablo 1. Ardışık anlatı türleri arasında bir karşılaştırma

Ardışık Anlatı Türleri	Özellikleri
Reel Görüntü Filmleri	<ul style="list-style-type: none">- Çok sayıda panel, Panel sınırları sabit- Sinematografik Kompozisyon- Senaryoya dayalı öykü- Zamana dayalı anlatı- Hareketli görüntü esas- Panellerin tek ekranda gösterildiği kısıtlı mekân kullanımı- Fumetti ve metin kullanılmaz.- Fotoğrafik görüntülere dayalı
Animasyon Filmleri	<ul style="list-style-type: none">- Çok sayıda panel, Panel sınırları sabit- Sinematografik Kompozisyon- Senaryoya dayalı öykü- Zamana dayalı anlatı- Görüntüler aracılığıyla hareketin vurgulanması esas- Panellerin tek ekranda gösterildiği kısıtlı mekân kullanımı- Fumetti ve metin kullanılmaz.- Çizgilere ya da 2d/3d dijital tasarımlara dayalı
Çizgi Roman (comic book)	<ul style="list-style-type: none">- Çok sayıda Panel, Panel sınırları yaratıcı/değişken- Kompleks kompozisyon- Kısa parçalı ve dizi öykü- Artistik yaklaşım- Mekâna yayılan anlatı- Statik zaman- Fumetti Kullanımı
Karikatür Bandı (comic strip)	<ul style="list-style-type: none">- Az sayıda panel, Panel sınırları sabit- Basit kompozisyon- Çok kısa öykü- Mekâna yayılan anlatı- Statik zaman- Fumettiler aracılığıyla metin kullanımı
Grafik Roman	<ul style="list-style-type: none">- Çok sayıda Panel, Panel sınırları yaratıcı/değişken- Kompleks kompozisyon- Uzun, ayrıntılı tasarlanmış tek bir öykü- Artistik yaklaşım- Mekâna yayılan anlatı- Statik zaman- Fumettiler aracılığıyla metin kullanımı

⁴ Juxtaposed Sequential Narrative

Konsept Çizim Serileri	<ul style="list-style-type: none">- Az sayıda panel- Bir prodüksiyonun ışık, renk, mod ve mizansenini ortaya koymak amaçlı- Öyküsel değil, anlatısal- Statik Zaman- Kısıtlı mekân kullanımı- Fumetti ve metin kullanılmaz.- Teknik Yaklaşım (sadece prodüksiyonda görülmek istenen yansıtılır)- Artistik realizm
Görsel Senaryo	<ul style="list-style-type: none">- Çok sayıda panel- Panel sınırları sinematografiye uygun- Sinematografik Kompozisyon- Senaryoya sadık kalan öykü- Metin Kullanılır.- Fumetti Kullanılmaz.- Teknik ve artistik yaklaşım birliktedir- Mekâna yayılan anlatı- Statik zaman

Ardışık anlatılar arasındaki bu ufak ama önemli farklılıklar, türleri birbirinden ayırmaktadır. Lefèvre'e (2007, s.6) göre filmlerle çizgi roman arasındaki en önemli ve çarpıcı fark, birinin hareketli, diğerrinin statik görüntülere dayanmasıdır. Hareketli görüntüler bir gerçekçilik izlenimi yaratırken, statik görüntülerde izleyiciye parçalanmış ve donmuş bir zaman sunulmakta, gerçeklik hissinden uzaklaşmaktadır. Çizgi romanlar ve görsel senaryolar da statik görüntülerle oluşturulmasına rağmen, öykünün sunumu ve kompozisyon kuralları noktasında birbirinden ayrıldıkları görülmektedir. Çizgi romanların olayları sunuşunda yaratıcı bakış açıları ve imkânsız pozlamalar mümkünken, görsel senaryo sinematografik kurallara bağlı kalmak durumundadır. Çünkü görsel senaryoda "kamera bakışı" ve "senaryo" esastır. Ayrıca görsel-metin ilişkisi çizgi romanlarda fumettiller yani baloncuklar ve kesmeler aracılığıyla sağlanırken, görsel senaryo yazılı senaryo metnine sadık kalarak daha teknik bir yazım dili kullanmak durumundadır. Bunun yanı sıra, konsept çizim serileri ve görsel senaryonun arasındaki ayrışma noktaları da Tablo 1'de net bir şekilde görülmektedir. Konsept çizimleri bir film sahnesini, mizansenini, karakterlerin sahnelenme ve yerleştirilme biçimlerini, ışığı, rengi ve modu yansıtmayı amaçlayan tek çerçeveli, öyküsel olmayan illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Bu illüstrasyonlar öykünün kurallarına bağlı kalmakla birlikte, artistik anlamda olabildiğince gerçekçi biçimde resmedilir. Yani kaba taslak eskizler değil, inceliklerle tasarlanmış çalışmalardır. Görsel senaryo ise film ekibine yardımcı olacak bilgilerin aktarımına odaklanan, senaryoya sadık kalan bir öykü anlatmaktadır. Konsept çizimlerde "karakterler her zaman olmasa da çoğunlukla yoktur, ancak görsel senaryolarda tam tersine karakterler ve çevreleri arasındaki ilişki açıkça gösterilmektedir" (Rex Grignon'dan aktaran Pallant ve Price, 2015, s.10). Ayrıca filme öncü bir çalışma olan görsel senaryonun düşünülenin aksine herhangi bir film tarzı ile değil, doğrudan senaryonun kendisiyle bir bağı bulunmaktadır. Pallant ve Price'a (2015, s.9) göre bu durum, senaryoların ve görsel senaryoların filmlerden hatta çizgi romanlardan farklı olarak neden edebiyat ve sanat değeri görmediğinin açıklayıcısı olabilir. Yani pratikte görsel senaryo, pre-prodüksiyon aşamasında yapılıp kullanılan, gerektiğinde bazı sayfaları çıkarılıp panellerin yerinin değiştirilebildiği, prodüksiyon tamamlandıktan sonra da işi bitmiş eskiz değeri gören bir taslak olarak görülmektedir. Ancak bu durum görsel senaryoların sadece pre-prodüksiyon aşamasında kullanılmak üzere

üretilmesiyle ilgili olmayabilir. Görsel senaryoların tarihte ilk defa eskiz olarak ortaya çıktığı düşünülürse, bu bakışın türle özdeşleştirilmiş olması mümkündür.

Pallant ve Price'a göre (2015, s.25), görsel senaryo yapımının tarihsel kayıtları kısmi ve parçalıdır dolayısıyla bu konuda yapılan çalışmalar, tarihsel bir anlatı formu oluşturmaktan ziyade belirli örnekler üzerinden açıklama yoluna başvurmak durumunda kalmaktadır. Örneklerden yola çıkılarak geriye doğru gidildiğinde filmle ilgili fikirlerini, optik oyunları ve fantezilerini eskizler halinde çizime dökerek pre-produksiyon çalışması yürüten ilk kişinin Méliès olduğu ortaya çıkmaktadır. Méliès, film projelerini planlarken karakterlerin nasıl etkileşime gireceklerini, nereye yerleştireceklerini, aksiyon ve ilginin odaklarının belirlenmesi konusunda prodüksiyona yardımcı olacak çok sayıda detaylı çizim üretmiştir (Pallant ve Price, 2015, s.28). Ancak bu çizimler gerçek bir görsel senaryo olmaktan ziyade, fikirlerin netleşmesini sağlayan konsept çizimlere daha çok benzemektedir. Pallant ve Price da (2015, s.30), Méliès'in pre-produksiyon aşamasında yaptığı bu eskizlerin görsel senaryo tarihinde bir başlangıç noktası olarak kabul edilmesini cazip bulmalarına ve bu eskizlerin görsel senaryoyla ilişkili olduğunu düşünmelerine rağmen, aynı işlevde olmadıklarını iddia etmektedirler. Sonuçta "Méliès ne bir görsel senaryo sanatçısıdır ne de bu rolü üstlenecek birini istihdam etmiştir; daha çok, fantastik filmlerinin eskiz illüstrasyonlar aracılığıyla planlanmasının önemini ve etkisini farketmiştir" (Pallant ve Price, 2015, s.28). Buna rağmen Méliès'in eskizleri, görsel senaryoyla ve konsept çizim sanatıyla sonuçlanacak bir "prodüksiyon öncesi resmetme" durumunun başlangıç noktası olarak sayılabilir. Benzer eskizleri daha sonra Griffith ve Eisenstein'ın da kullandığı bilinmektedir (Pallant ve Price, 2015).

Görsel 1. Méliès, *Trip to the Moon* (1902) eskizlerinden.(http-1)⁵

Ancak görsel senaryoya en yaklaşan çizimler, Disney'in *Plane Crazy* (1928) isimli kısa Mickey Mouse çizgi filminin üretiminde kullanılan, "hikâye eskizleri" adı verilen dökümanlardır. Bu hikâye çizimlerini görsel senaryo prototipi olarak görmemek oldukça zordur (Pallant ve Price, 2015, s.47). Görsel senaryo fikrinin, çizgi film yapımının ilk aşamasında beyin fırtınası yapılır-

⁵ <https://www.nytimes.com/2019/09/12/arts/design/nyc-this-weekend-art-and-museums.html>

ken ortaya atılan fikirlerin derlenip düzenlenmesi ve anahtar noktaları işaret eden çizimlerin bir panoya dizilerek bütünlüklü bir şekilde değerlendirilmesiyle doğduğu iddia edilebilir. Gabler (2007, s.126), Walt Disney'in çizgi filmlerdeki hikayelerin animasyonlar kadar ayrıntılı ve iyi düşünülmüş olmasını amaçladığını, bu nedenle sadece hikayeye odaklanan "hikayeciler"⁶ adı altında bir ekip kurarak bunlara ayrı bir oda tahsis ettiğini anlatır. Eskizler bu ekipten bir hikayeci tarafından ilk defa orijinal adıyla *story*, yani öykü, *board*, yani pano olarak isimlendirilmiştir.⁷ Böylece ilk defa, panolara asılan çizimler notlar eşliğinde çalışılarak eskiz değil, görsel senaryo olarak gelişme göstermeye başlamıştır. Ancak Gabler'e (2007, s.132) göre ilk gerçek ve bütünlüklü görsel senaryo çalışması Disney'in *Tree Little Pigs* (1933) çizgi filmi için yapılmıştır. İlk olarak kaba konsept çizimlerle görsel senaryo oluşturulmuş, ekip görsel senaryo panoları üzerinde çalışarak çizgi filmin son haline karar vermiştir. Böylece görseller renklendirilerek daha ayrıntılı çalışmalar yapılmış, ardından hareketlendirmeler ve nihayet gerçek renklendirme ve birleştirmeye prodüksiyon meydana getirilmiştir. Ancak Walt Disney'le aynı zamanlarda, stop-motion animasyonun ve film efektlerinin gelişiminde öncü rol oynayan King Kong'un babası Willis O'Brien'in da 1931 yılında görsel senaryo kullanıyor olduğuna editör Bruce Stockler, 1998 tarihli VISFX röportajında değinmiştir. Röportajda anlattıkları tam olarak görsel senaryonun amacını ve kullanım biçimini tasvir etmektedir:

"Görsel senaryo yapmayı Willis O'Brien'dan öğrendim. Herşeyi görsel senaryoya dökerdi... Bir günde küçük ya da (elindeki peçeteyi göstererek) bu büyüklükte 20 ila 30 çizim yapardı... daha sonra bu çizimleri bir yere yapıştırır, altına notlar yazardı, böylece tüm ekip sahnenin nasıl olacağını bilirdi. Hepsi sayılandırılmış olurdu, böylece yakın çekim ne zaman olacak, nasıl bir çerçeve ya da kamera açısı kullanılacak veya yan projekte ihtiyacı var mı, ekran bölünecek mi ne olacak bilirdik. (VISFX röportajından aktaran Hart, 2008, s.5)"

1930'lu yıllardan sonra müthiş bir gelişim gösteren görsel senaryolar bilhassa animasyon alanında hemen her film için yapılmaya başlanmış, daha sonra reel görüntü film sektörü de görsel senaryolardan etkin bir biçimde faydalanmaya başlamıştır. Orson Welles'in *Citizen Kane* (1941) filmi gibi aksiyonun minimum düzeyde olduğu yapıtlarda dahi anahtar sahnelerin görsel senaryoya döküldüğü görülmektedir. Ayrıca Alfred Hitchcock gibi yönetmenler de "ayrıntılı pre-prodüksiyon çalışmaları ve görsel senaryoya dayalı film süreci yürütmesiyle tanınmaktadır" (Halligan, 2014, s.8). Hitchcock'un kendinden sonra gelen Steven Spielberg gibi birçok yönetmeni de bu bağlamda etkisi altına aldığı ve sinemanın gelişimine önemli bir katkı sağladığı görülmektedir. "Görsel senaryo olmadan Spielberg'in birçok genç film yapımcısının hedefi haline gelen kendine özgü kompleks sahneleme ve kinetik efektlerinin bu denli ince işçiliğe ve etkiye sahip olamayacağı söylenebilir" (Katz,1991 s.23).

⁶ Storyman

⁷ Türkçe'ye "görsel senaryo" olarak geçirilen ve bu şekilde kullanılan storyboard, aslında "öykü panosu" olarak çevrilerek kullanıldığı taktirde orijinal kavrama daha yakın bir anlam yakalanmaktadır. Çünkü pratik kullanımda storyboard yalnızca görsel-işitsel anlatı türlerinde değil, şirket sunumları ve bilgisayar program tasarıları gibi çok farklı alanlarda da kullanılan geniş perspektifli bir anlatım biçimidir.

Görsel 2. *Citizen Kane* (1941), Thatcher Library sahnesinin görsel senaryo çizimleri⁸

Görsel senaryonun yapılma amacı, rolü ne olursa olsun tüm film ekibine, çalışma tamamlandığında ortaya çıkacak prodüksiyonun nasıl görüneceğine dair bir fikir vermektir. Böylece gerçek film çekimleri başlamadan önce film ekibi senaryoyu, komplike eylemleri, sahneleri sanki film bitmiş gibi hayal edebilmektedir. Katz'a (1991, s.24) göre de görsel senaryo iki amaca hizmet etmektedir; birincisi film yapımcısının fikirlerini önceden görselleştirerek başarılı taslaklar oluşturmaya sağlar, ikincisi fikirlerin tüm film ekibine iletilmesi için net bir dil olarak hizmet eder. Ayrıca metinsel senaryoda bir karakterin taşıdığı, örneğin "öfkeli bir yüz ifadesi" türü ayrıntılar da görsel senaryo sayesinde açıklık kazanmaktadır. Çünkü öfke kişiye ve yaşantılara göre farklı yorumlanabilir, ancak ifade resmedilerek gösterildiğinde film ekibindeki herkes aynı öfkeli ifade biçimini hayal edecektir. Sokolov (2007, s.48), görsel senaryoyu filmin çekim akışının ve gelecekteki sahnelerin sonucunun doğru tasavvur edilebilmesi için gerekli bulur ve kadraj içerisinde kameranın bakış açısından görüntülenecek şekilde objelerin resmedilmesi gerektiğini vurgular. Bu bakımdan özellikle düşük bütçeli filmler için görsel senaryonun çok önemli bir yeri vardır. Çünkü yapımın içinde kaybolmak ve yeniden çekim/tasarım yapmak zaman ve para kaybetmek demektir. Proje prodüksiyon aşamasına geçmeden önce bütün ekip tarafından görülebilmeli, aynı şekilde hayal edilebilmeli ve değişiklikler burada yapılmalıdır. Ablan'a (2002, s.27) göre iyi tasarlanmış bir görsel senaryo, yönetmenin, aktörlerin, görüntü yönetmenin ve efektçilerin prodüksiyon çalışmalarına düzgün bir şekilde hazırlanmasını sağlar. Bu sayede aktörler sahnelerini daha etkili biçimde prova edebilirler. Işıkcılar prodüksiyon için en iyi aydınlatma koşullarını belirleyebilir ve yönetmen çekimler üzerinde daha güvenle çalışabilir. Ancak görsel senaryonun başarısı ve ekibin bu çalışmadan en iyi şekilde yararlanabilmesi için görsel senaryonun filmik yapıya uygun bir dille oluşturulması ve tüm ekibin bu dilden anlaması, "görsel senaryoyu okumayı bilmesi" gerekmektedir. Sokolov'a (2007, s. 61) göre görsel senaryoyu oluşturan panellerin (ya da kadrıların) birleştirilmesinin ekranda oluşturacağı efekti tasavvur etme kabiliyeti, yani görüntüleri hafızada canlandırmak belirli bir antreman gerektirmektedir. Görsel senaryo sanatçısı bir plandaki optik yaklaştırmayı (zoom) çizgisel ifadelerle gösterirken, bu ifadeleri okuyan yönetmen ya da kameraman, optik yaklaştırma anlamına

⁸ Katz, S.D. (1991), *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, s.29

gelen şematik temsili anlamadığı zaman iletişimin sağlanabilmesi ve görsel senaryonun etkili olabilmesi mümkün olmamaktadır.

Görsel Senaryo Diline Göre Kamera Hareketlerinin Şematik Temsilleri

Daha önce değinilmiş olduğu gibi görsel senaryo, kamera açılarının, ifadelerin, çerçevenin, sahnenin ve ışığın nasıl kullanılacağına, karakterlerin hareketlerinin nasıl olacağına görüntüye döküldüğü, senaryonun çekimden önce görsellik kazandığı öykü panolarıdır. Bu bakımdan filmin sinematografisinin kare kare yansıtılması, kamera hareketlerinin görsel olarak ifade edilebilmesi çok önemlidir. Ancak bu ifadeler nasıl temsil edilmelidir? Cohn'a (2012, s.5-6) göre sözlü iletişim (konuşma) bir ifade sistemi (konuşma dili) olarak kabul edilirken, grafik iletişim (çizim) eşdeğer bir sistem olarak değerlendirilmemektedir. Dil, gelişim gösterdiği süreçte edinilen kurallara bağlı bir yapı olarak görülmekte, çizim ise sanatçının öğrenerek veya pratik yaparak geliştirdiği, dışavurumlara dayanan bir "yetenek" olarak kabul edilmektedir. Bu noktada Cohn (2012), görsel ifade biçimlerinin de bir dil haline dönüşebileceğine değinir.

"...insanlar kavramları ifade etmek için sadece üç yöntem kullanır: ses çıkarmak, bedeni hareket ettirmek ve çizgisel temsiller yaratmak. Buna daha sonra teorik bir ekleme yapılabilir: bu yöntemlerden herhangi biri, çıktısı sınırlayan bir dizi kuralla (yani gramerle) yapılandırıldığında, bu biçim bir tür dil haline gelir. Yapılandırılmış sıralı sesler dünyada konuşulan diller, yapılandırılmış sıralı beden hareketleri işaret/beden dilleri ve yapılandırılmış sıralı görüntüler görsel diller haline gelir" (Cohn, 2012, s.6).

İlerleyen yıllarda Cohn (2019, s.14), görsel anlatılar ile bilinç ve algı biçimleri üzerine yaptığı çalışmada, görsel anlatı üretiminin "dil" olarak görülebileceği sonucuna varır. Diller nasıl kültüre göre sistematik olarak farklılık gösteriyorsa, görsel anlatımların da aynı şekilde değiştiğini ve geliştiğini belirtir. Halligan'ın (2014) reel görüntü filmleri için yapılmış görsel senaryolardan örnekler sunduğu çalışmada, görsel senaryo dilinin 1939'dan 2014 yılına kadar geçirdiği değişim ve gelişim görülmektedir. Zaman geçtikçe görsel senaryonun çizgi roman ya da konsept tasarım çerçevesinden çıkarak daha teknik bir yapı kazandığı farkedilmektedir. Görsel senaryo dilinin kullanım ihtiyacına göre kendine özgü temsili ifade biçimleri gelişmiştir. Bu ifade biçimlerinin şekillendiği düzlem, panellere dayalı görsel senaryo kağıdıdır. Görsel senaryo kağıtlarının, görsel-işitsel anlatının türüne ve ihtiyaca göre biçim kazanan değişken bir çalışma düzlemi olmasına rağmen, belli başı öğeler içerdiği görülmektedir. Buna göre Görsel 3.'de verilen örneklerde görüldüğü gibi, görsel senaryo kağıtlarında genel olarak prodüksiyon adı, sanatçının adı, sayfa, sahne numaraları, çekim açıları, çerçeveleme, eylem, diyalog/ses, özel efekt not alanları ve elbette panellerin kendisi bulunmaktadır. "Panel, basitçe ifade etmek gerekirse, hikayenin bir anını içeren fark edilebilir bir alandır" (Duncan ve Smith, 2009, s.3). Görsel senaryoda her bir panel bir kelime ya da cümle gibi filmdeki sahneleri oluşturan tek bir çekim anını temsil etmektedir. Christianson vd. (1996, s.3) de filmlerin bir çok parçacıktan meydana gelen bir bütün olduğunu düşünmektedir. Her bir parçacık, kameranın sabit bir konumda ve yönde olduğu veya tek, basit bir hareket gerçekleştirdiği kısa bir zaman aralığını belirtmektedir. Bu parçacıklar görsel senaryoda panellerle gösterilmektedir. Ufak panel çizimleri, öykünün bütünü bir arada kavranabilmesi ve eylemlerin tutarlılığının kontrol edilebilmesi için özellikle tercih edilmektedir. Görsel Senaryo sanatçısı bu panelleri kelime kelime bir araya getirerek cümleleri, yani sahneleri oluşturmakta, sahneler de sekansları meydana getirmektedir. Bluth (2004, s.58), bu bakımdan görsel senaryo sanatçısını filmin mimarı olarak değerlendirir.

The image shows two examples of storyboard templates. The left template is a vertical strip with three rows. Each row has a scene description, a camera movement diagram, and a description box. The right template is a horizontal strip with two rows. Each row has a large camera movement diagram, a dialogue box, an action box, and a fix box.

Left Template (Vertical Strip):

- Top row: Scene description, Camera movement diagram, Description box (Tatur, quia dolesed eat milicell lac-
cae omnia sum, quiaerum exerum a
dehisboribus volut harum que offic
- Middle row: Scene description, Camera movement diagram, Description box (Tatur, quia dolesed eat milicell lac-
cae omnia sum, quiaerum exerum a
dehisboribus volut harum que offic
- Bottom row: Scene description, Camera movement diagram, Description box (Tatur, quia dolesed eat milicell lac-
cae omnia sum, quiaerum exerum a
dehisboribus volut harum que offic

Right Template (Horizontal Strip):

- Top row: Large camera movement diagram, Dialogue box, Action box, Fix box
- Bottom row: Large camera movement diagram, Dialogue box, Action box, Fix box

Görsel 3. Görsel senaryo çalışma kağıtlarından iki örnek (http -2),(http-3)

Bu varyasyonlara ek olarak sanatçı her zaman projenin ihtiyaçlarına uygun paneller oluşturabilir (Parlew, 2005, s.67). Örneğin video oyunlarında kullanılan çalışma kağıtları reel görüntü filmlerinde kullanılan çalışma kağıtlarından yerleştirme düzeni ve içerik anlamında farklı olduğu gibi, normal animasyon filmleri için hazırlanan çalışma kağıtları da Japon animeleri için hazırlanan çalışma kağıtlarından farklılık gösterebilmektedir. Bu bakımdan panellerin yerleştirilmesi hususunda kesin, değişmez ve evrensel nitelikte bir çalışma kağıdı bulunmamaktadır ancak içerik anlamında bazı olmazsa olmaz yada kağıtta yer alması fayda sağlayacak öğeler vardır. “Görsel senaryo dili her bir film karesinin mekansal yapısını ve bunların zamansal yapısını ayrı ayrı tanımlamaktadır” (Ronfard vd., 2013, s.1). Yani görsel senaryoda kompozisyonu ve çekimleri ilgilendiren unsurların yer almasının bir gereklilik olduğu düşünülebilir. Buna göre Görsel 4.’de Türkçeleştirilmiş haliyle reel görüntü filmlerine uygun bir görsel senaryo kağıdı örneği hazırlanmıştır.

Produksiyon: 1		Sayfa:	
Yönetmen:			
Görsel Senaryo:			
S/PNL:		S/PNL:	
Zaman:	Mekan:	Zaman: 4	Mekan: 5
Ölçek/Açı: 2		Ölçek/Açı:	
		6	
Aksiyon:		Aksiyon: 7	
Diyalog/Ses:		Diyalog/Ses: 8	
FX/Notlar:		FX/Notlar: 9	

Görsel 4. Yazar tarafından Türkçeleştirilerek oluşturulmuş bir görsel senaryo çalışma kağıdı örneği

Görsel 4.'e yerleştirilen numaralara göre;

1. Bir görsel senaryo kağıdında prodüksiyon ismi, yönetmenin ismi ve görsel senaryo sanatçısının ismi belirtilmeli, ayrıca çalışma sırasında karışıklığa neden olmamak için kağıt sayfa numarası mutlaka yazılmalıdır.

2. Bu bölümde daha sonra listelenecek kısaltmalar kullanılarak kamera ölçekleri ve açılarıyla ilgili bilgi belirtilmelidir. Kısaltmalar görsel senaryonun daha pratik hale gelmesini sağladığı için genellikle tercih edilmektedir.

3. Sahne (S) numarası prodüksiyondaki çekimlerin karışmaması için mutlaka belirtilmelidir. Panel (PNL) numarası da karışıklığa neden olmamak adına yazılmalıdır. Örneğin S/PNL: 3/12, 3. Sahnenin 12. Paneli anlamına gelmektedir.

4. Resmedilen görüntünün planlanan zamanı (gündüz, gece, gün doğumu vs.) ve süresi burada belirtilmektedir. Bu kısım bilhassa animasyon filmler için hazırlanan animatik görsel senaryolarda saniye/süre olarak önem kazanmaktadır.

5. Panellerde resmedilen olayların geçtiği mekan, metinsel senaryoyla uyumlu bir biçimde belirtilmelidir. İç mekan, restoran ya da dış mekan, park vb. gibi.

6. Bu alan panelin kendisidir. Her bir panel filmin bir çekim anını yansıtır. Panellerin bir araya gelip bir bütün oluşturmasıyla sahneler meydana gelir. Ablan (2002, s.31), görsel senaryoya başlanmadan önce çerçeve oranının ne olacağına karar verilmesinin önemli olduğunu belirtir. Çünkü çerçeve oranı, örneğin 4:3 ya da 16:9 boyutlarında olması, kompozisyonu ve sahnelemeyi etkileyecektir. Bu bakımdan panel boyutları görsel senaryoya başlanmadan önce ihtiyaca göre yeniden biçimlendirilmelidir.

7. Aksiyon notları, panel içerisinde çizilerek gösterilemeyen ya da vurgulanması gereken eylemleri belirtmek için kullanılmaktadır.

8. Diyalog/ses bölümünde, o çekimde yer alan konuşmalar, sesler, müzik yani işitsel olan herhangi bir veri işlenir. Sessizlik de senaryo açısından bir sestir. O panelde bütünüyle sessizlik varsa bu kısımda mutlaka belirtilmelidir.

9. Görsel efektler, ışık, gölgeleme ve benzeri konularda ayrıca düşülmesi gereken notlar bu kısımda belirtilir.

Görsel senaryoda daha önce Tablo 1.'de de ifade edildiği gibi çizgi roman gibi fumetti (baloncuk) kullanılarak ses ve konuşmalar aktarılmaz, senaryo metnine sadık kalarak daha teknik bir metin aktarımı tercih edilir. Dolayısıyla yalnızca panellerde çizimsel olarak ne gösterildiği değil, görsellerin üzerine düşülen notlar, işaretler ve sinematografik kompozisyonun kurallarını ortaya koyan kısaltmalara dayalı ifadeler de önemlidir. “Bu ekstra notlar görsel senaryoyu daha açık ve anlaşılır hale getirmeye yardımcı olmaktadır” (Pardew, 2005, s.68). Böylece görsel senaryo adı verilen bütün meydana gelmektedir. Film prodüksiyonundaki her bir çalışan görsel senaryoda o çekimle ilgili kendi alanını ilgilendiren bilgiye ulaşabilmektedir.

Thompson ve Bowen’a göre (2009, s.33) kameranın konumu ve konunun nasıl gösterildiği izleyiciye ne kadar bilgi aktarıldığını ve izleyici tarafından algılanan anlamı etkilemektedir. Bu bakımdan görsel senaryo kağıdında yer alan öğelerden biri olan ölçek ve açı, kameranın görüntüyü nasıl ve hangi perspektiften göstereceğine işaret ettiği için kritik bir öneme sahiptir. Bu nedenle görsel senaryo kağıdında yer alan her bir panel için kamera çekim ölçeğinin ve kamera açısının belirtilmesi gereklidir. Christianson vd.’e (1996, s.3) göre de görsel senaryoda bir aktörün hareketini takip etmek için, hangi aktörün izleneceğinin ve hangi zaman aralığında ne olacağının belirtilmesi gerekir. Ayrıca planlanan kamera uzaklığı (yakın çekim, bel çekim, boy çekim vs.) ve kameranın oyuncuya (veya oyunculara) göre hangi konuma yerleştirileceği de belirtilmelidir. Halligan’ın (2014) derlediği görsel senaryo çalışmaları incelendiğinde, panellerin bir yerinde kamera çekim ölçekleri ve açıların isimlerinin uzun uzun yazılması yerine kısaltmalar kullanmanın tercih edildiği görülmektedir. Ronfard vd.’ne (2013, s.2) göre de görsel senaryo dilinde genel terimler, kamera ve aktör hareketleri dahil olmak üzere ekranda gerçekleşen ana olayları tanımlamak için kullanılır. Tablo 2.’de genelde kullanılan kamera çekim ölçeklerinin görsel senaryo diline uygun kısaltmaları ve ölçeklerin görsel ifadeleri bulunmaktadır. Ayrıca bu tabloda her ölçeğin Türkçe karşılığı ve olası kısaltması da parantez içinde yer almaktadır.

Tablo 2. Kamera Çekim Ölçeklerinin Görsel senaryo dilinde kısaltmalarla ifade edilişi⁹

Kamera Çekim Ölçekleri	Kısaltması
Extreme Wide/Long Shot/Establishing Shot (Çok Geniş/Uzak Çekim)	EWS ya da ELS ya da EST (ÇGÇ) ya da (ÇUÇ)
Wide/Long Shot (Geniş/Uzak Çekim)	WS ya da LS (GÇ) ya da (UÇ)
Full Shot (Boy Çekim)	FS (BOÇ)
Medium Long Shot (Diz Çekim)	MLS (DÇ)
Medium Shot (Bel Çekim)	MS (BEÇ)
Medium Close-Up (Göğüs/Omuz Çekim)	MCU (GÖÇ)
Close-Up (Baş Çekim)	CU (BÇ)
Big Close-Up (Yakın Baş Çekim)	BCU (YBÇ)
Extreme Close-Up (Ayrıntı Çekim)	EXT CU ya da ECU (AYÇ)

⁹ Çekim ölçeklerinin Türkçe karşılıkları konusunda literatürde belli bir tutarlılık sağlanamadığı gözlemlendiğinden ve ya genellikle orijinal isimlerinin kullanılması tercih edildiğinden, terimlerin Türkçeleştirilmesi ve Türkçe kısaltmalar yazar tarafından yapılmış ve bir öneri olarak ortaya konmuştur.

Görsel senaryoda kamera çekim ölçeklerinde olduğu gibi kısaltmalara dayalı ifade biçimiyle kamera açıları da belirtilmektedir. Brown'a (2012, s.210) göre kameranın nereye konumlandırıldığı hikaye anlatımında kritik bir öneme sahiptir. Ancak kamerayı iyi bir noktaya yerleştirmeden fazlası düşünülmelidir çünkü kamera seyircinin ne göreceğini ve hangi perspektiften göreceğini belirlemektedir. Bu bakımdan kameranın neyi hangi ölçekten gösterdiği kadar neyi hangi açıyla nasıl ifade ettiği de önemlidir. Sonuçta sinema dili izleyicinin duygu ve psikolojisini yönlendirerek anlam yaratmaktadır. Ünal'a (2008, s.125) göre de bakış açısı, bir anlatı içinde anlatıyı meydana getiren olayların "deneyimlendiği" perspektiftir. Bu deneyimin iki boyutu olan, seyircinin olayları hangi duygusal perspektife oturttuğu ve olaylara tanıklık etme hakkının sınırlarının ne olduğu, bakış açısıyla belirlenmektedir. Bu bakımdan bakış açısının ya da diğer bir deyişle kamera açılarının görsel senaryoda yer alması önemlidir. Tablo 3.'de sinema dilinde kullanılan kamera açıları, görsel senaryolarda karşılaşılan kısaltmalar ve olası Türkçe karşılıkları yer almaktadır.

Tablo 3. Kamera Açılarının Görsel Senaryo dilinde kullanılan kısaltmaları¹⁰

Kamera Açıları	Kısaltması	Açıklaması
Straight On (Göz Hizası)	S-On (G-H)	Kameranin çekim açısı tam göz hizasında ortalanmıştır.
Low Angle (Alt Aç)	Lo-Ang (Alt-A)	Kamera olayları alt açıdan gösterir, ufuk çizgisi orta hattın üzerinde yer alır.
Low-2 Angle (Alt-2 Aç)	L-2Ang (Alt-2A)	Kamera alt açıdan olayları gösterirken kadrajda iki kişi vardır. Bazı durumlarda kişilerden biri diğerinden kısa ya da ileride/geride bulunabilir.
High Angle (Üst Aç)	Hi-A (Üst-A)	Kamera olayları üst açıdan gösterir, ufuk çizgisi orta hattın aşağısında yer alır.
High-2 Angle (Üst-2 Aç)	Hi-2A (Üst-2A)	Kamera üst açıdan olayları gösterirken kadrajda iki kişi vardır. Bazı durumlarda kişilerden biri diğerinden kısa ya da ileride/geride bulunabilir.
Over the Shoulder Shot (Omuz üstü Çekim)	OTS (OÜÇ)	Kamera olayları karakterin omuzundan gösterir. Ancak karakterin karşısında başka bir kişi değil, olay ya da mekan vardır.
Over the Shoulder 2 Shot (Omuz üstü 2 Çekim)	OTS-2 (OÜÇ-2)	Kamera olayları karakterin omzundan gösterirken karakterin karşısında birisi vardır. Böylece kadrajda iki kişi bulunmaktadır.
Over the Shoulder 3 Shot (Omuz üstü 3 Çekim)	OTS-3 (OÜÇ-3)	Kamera olayları karakterin ya da karakterlerin omzundan gösterirken kadrajda üç kişi bulunmaktadır.
Group Shot Grup Çekim	GS (GÇ)	Kadrajda üçten fazla kişi bir arada bulunmaktadır.
View Through Overlays İçinden Bakış	VT-OL (İÇ-B)	Olaylar ya da kişiler birşeyin ya da bir yerin içinden gösterilir. Gizlice gözetleme bakışıdır.
Framing with Overlays Katmanlı Çerçeveleme	Fra-OL (Kat-Ç)	Olaylar ya da kişiler odak noktasını çerçeveleyerek vurgulayan bir katmanın ardından gösterilir.
Canted Angle Yatık Aç	Cant-A (Yat-A)	Garip, dengesiz, ürkütücü, tekinsiz his vermek amacıyla kullanılan bir yana yatmış kamera açısıdır.
Worm's Eye (Solucan Bakışı)	WE (Sol-B)	Alt açının abartılmış versiyonudur.
Bird's Eye View	BEV	Olayları aşırı üst açıdan ve uzaktan, ya da tepe

¹⁰ Thompson ve Bowen (2009) ve Hall (2015)'in çalışmalarından yararlanılmış olmakla birlikte, görsel senaryo diline uygun biçimde mevcut kısaltma ve çekim açılarına yazar tarafından eklemeler yapılmıştır.

(Kuş Bakışı)	(Kuş-B)	noktasından gösteren açıdır.
Over Camera (Kamera Üstü)	O-C (K-Ü)	Karakter ya da objeler kameranın üzerinden geçer, ancak kamera onları takip etmez
Point of View (Öznel Bakış Açısı)	POV (ÖBA)	Olaylar doğrudan öznenin gözünden gösterilir. Kamera objektifi öznenin gözleri haline gelir.

Christianson vd.'e (1996, s.3) göre bir çekim tek bir parçacıktan oluşur, ancak bazen birkaç parçacığın birleştirilmesiyle daha karmaşık bir çekim yapılabilir ve daha büyük bir etki oluşturabilir. Bu türdeki karmaşık çekimler kameranın daha fazla hareket etmesi anlamına gelmektedir. Kamera hareketleri panelleri birbirine bağlayarak daha kompleks, daha genel bir panel oluşturulabilmesini sağladığı gibi, Hall'a göre (2015, s.70) seyircilerin dikkatini ekrandaki eylemin belirli bir noktasına çekmek için de önemli bir araçtır. Dolayısıyla görsel senaryoda kamera hareketlerinin gösterilmesi önem arz etmektedir. Bu ihtiyaç doğrultusunda tarihten bu yana görsel senaryoya özgü temsillerin kullanılmaya başlandığı ve zamanla bu temsillerin geliştirilerek şekilsel bir anlatım diline dönüştüğü görülmektedir. Sonuçta "görsel senaryo dili çekimleri görsel bağlamda tanımlamak için kullanılan şekilsel bir dildir" (Ronfard vd., 2013, s.1). Şekilsel temsillere dayalı bu anlatım tarzı sayesinde çizgi romanlarda olduğu gibi farklı panellerle anlatılabilecek hareketler, tek bir panelde ifade edilebilir hale dönüşmüştür. Örneğin aktörün önce omuz çekimle, daha sonra gözlerine ayrıntı çekimle iki ayrı panelde gösterilmesi yerine zoomlama yapıldığını belirten şekilsel temsil kullanılarak omuz çekimin, ayrıntı çekimin ve bu ikisi arasındaki geçişi sağlayan zoomlama hareketinin tek panelde gösterilmesi mümkün hale gelmiştir. Kamera hareketleri, bu kamera hareketlerinin açıklamaları ve görsel senaryo dilindeki şemasal temsilleri Tablo 4.'de listelenmiştir.

Tablo 4. Kamera Hareketlerinin Görsel Senaryo dilindeki Şemasal Temsilleri¹¹

Kamera Hareketleri	Açıklaması	Şemasal Temsil
Horizontal Pan (Yatay Çevrinme)	Kamera sabitken yatay düzlemde objektif en az bir çerçeve boyu sağa ya da sola doğru hareket eder.	
Diyagonal Pan (Çapraz Çevrinme)	Kamera sabitken çapraz düzlemde objektif en az bir çerçeve boyu hareket eder.	

¹¹ Görsel senaryo sanatçıları Ron Doucet'in çalışması (<http-4>), Brad Bird ve Chris Roman (<http-5>) Emmanuel Deligiannis (<http-6>), Jay Oliva (<http-7>), J.Knott ve Derek Jessome (<http-8>) ve Halligan'ın (2013) derlediği farklı sinema filmleri için tasarlanıp kullanılmış görsel senaryo örnekleri temel alınarak Tablo 4.'deki şemasal temsiller oluşturulmuştur. Bu şemasal temsillerden Arc Pan, Truck, Dolly, Pedestal gibi bazıları yazar tarafından geliştirilerek öneri olarak sunulmuştur. Tabloda kullanılan görseller yazara aittir.

Vertical Pan/Tilt (Dikey Çevrinme)	Kamera sabitken dikey düzlemde objektif aşağı ya da yukarıya doğru en az bir çerçeve boyu hareket eder.	
Arc Pan (Dairesel Çevrinme)	Kamera sabitken yatay düzlemde objektif en az bir çerçeve boyu dairesel olarak hareket eder.	
Whip Pan (Zip Çevrinme)	Kamera çevrinmesi çok hızlı gerçekleştirilerek görüntü netliğini kaybeder ve netlik geri geldiğinde farklı bir görüntü/olay/durum/zamana geçilmiş olunur.	
Zoom in (Optik Yaklaşırma)	Kamera sabitken, kamera lensi aracılığıyla görüntüye yakınlaşılır.	
Zoom out (Optik Uzaklaştırma)	Kamera sabitken, kamera lensi aracılığıyla görüntüden uzaklaşılır.	

Drift In (Yakınlaşma)	Yakınlaşma hareketi sonuçlanmadan bir sonraki sahneye geçilir.
Drift Out (Uzaklaşma)	Uzaklaşma hareketi sonuçlanmadan bir sonraki sahneye geçilir.
Truck (Sağa/Sola Kaydırma)	Kameranın kendisi sağa ya da sola doğru kayar.
Dolly (İleri/Geri Kaydırma)	Kameranın kendisi ileriye ya da geriye doğru kayar.

Pedestal (Aşağı/Yukarı Kaydırma)	Kameranın kendisi aşağı ya da yukarı doğru kayar.
Rack Focus (Netlik Kaydırma/Mezopan)	Netlik bir plandan diğer plana ya da bir objeden diğerine geçer. Örn.arka plandan (A) ön plana (B) netlik ve odak değişir.
Camera Adjust (Kamera Hizalama)	Kamera herhangi bir yöne doğru bir tam çerçeveden daha az hareket eder.
Camera Shake (Kamera Sarsıntısı)	Kameranın sarsılmasını ifade eder.

Rotation In (Dönerek Yaklaştırma)	Kamera objektif çevresinde dönerek yaklaşır.
Rotation out (Dönerek Uzaklaştırma)	Kamera objektif çevresinde dönerek uzaklaşır.
Ripple Dissolve ve (Dalgalı Geçiş)	Görüntü dalgalandırılarak bir görüntüden diğerine geçilir.
Cross Dissolve (Çapraz Geçiş)	Görüntüler birbirine karıştırılarak bir görüntüden diğerine geçilir.
Fade In (Açılma)	Tam karanlıktan görüntüye geçiş yapılır.

Fade out (Kapanma)	Görüntü ışığı karartılarak geçiş yapılır.
Iris In (Dairesel açılma)	Karanlıktan dairesel odağın genişlemesiyle görüntüye geçiş yapılır.
Iris out (Dairesel kapanma)	Dairesel odağın daralmasıyla görüntüden karanlığa geçiş yapılır.
Wipe (Süpürme)	Bir görüntü diğer görüntüyü sağa sola, çapraz yada aşağı yukarı doğru süpürerek onun yerini alır.
Cut (Kesme)	Görüntü ya da müzik akışının kesilerek farklı bir görüntü ya da sese geçilmesini ifade eden kurgusal bir ifadedir.

Pardew'in (2005, s.61) de ifade ettiği gibi, kameraya dair şematik temsiller, animatöre veya yönetmene çekim sırasında kameranın ne yapacağını söylemek için görsel senaryo kağıdında görünen yönlendirmelerdir. Bu kısaltmalara ve şemasal ifadelerle dayalı anlatım tarzının yanı sıra, görsel senaryoda kamera ve çekimlerle ilgili ekstra notların da yer aldığı görülmektedir. Örneğin kamera odağının önplana ya da arkaplana kaydığı belirtilirken, plana dair not, yine kısaltma şeklinde (BG ya da FG) düşülmektedir. Buna göre Tablo 5.'de, görsel senaryo dilinde kamera hareketlerini ilgilendiren diğer kullanımlar, kısaltmaları ve olası Türkçe karşılıkları yer almaktadır.

Tablo 5. Görsel Senaryo dilinde kullanılan kamerayla ilgili diğer kısaltmalar¹²

Diğer Kullanımlar	Kısaltması
Same As (Aynısı)	S/A (A)
Background (Arka plan)	BG (AP)
Middleground (Orta plan)	MG (OP)
Foreground (Ön plan)	FG (ÖNP)
Overlay (Katman)	OL (KT)
Off Screen (Çerçeve dışı)	O/S (Ç/D)
Centre (Merkez)	C (M)

Konuşma dilinde nasıl her bir ses bir şeye karşılık geliyorsa, görsel senaryo dilinde de her bir şematik temsil, her bir kısaltma ve işaretin anlamsal bir karşılığı bulunmaktadır. Bu bakımdan panellerden meydana gelen bütünü ve sekansı gösteren çizgilerin ve şekillerin görünen yüzünün ötesinde, her bir görüntü parçasının bir şey ifade ettiğini unutmamak gereklidir (Cohn, 2013, s.10). Bu çalışmada değinilen her bir şematik ifade ve kısaltmanın, pratik alanda bir kullanım değeri bulunduğu düşünülmektedir. Görsel senaryo dili aynı konuşma dilinde olduğu gibi yavaş yavaş, üzerine çalışılıp kullanıldıkça öğrenilecek ve alışılabilecek bir sistem olarak görülmelidir. Dolayısıyla görsel senaryolara yalnızca filmdeki olayların önceden resmedilmesi olarak bakılmamalı, senaryo yazım tekniklerinin öğrenilmesinde olduğu gibi görsel senaryo dilinin de çalışılarak öğrenilmesi gerekmektedir. Pallant ve Price'ın (2015, s.5) da belirttiği gibi, senaryo ve görsel senaryo, ortaya çıkacak olan filmin proje tasarısı olarak aynı statüye sahiptir. Bu durum ikisi arasındaki ilişkinin dikkate alınmasını gerektirmektedir. Biri yazınsal, diğeri görsel olduğu için aynı hikâye ya da malzemenin tasarlanmasında iki farklı yolu temsil etmektedirler.

SONUÇ

Görsel senaryo, filme dair herşeyi içeriğinde barındıran çok yönlü ve zengin bir juxtaPOSE ardışık anlatı türüdür. Filmin geçtiği zaman, çevre, gerçekleşen olaylar, eylemler, tepkiler, duygulanımlar, karakterler, kısacası film evreninde yer bulan herşey görsel senaryoda temsil edilmektedir. Görsel senaryo bu bakımdan zamansal akışı durdurulmuş bir film şeridi gibidir. Çizimler, fotoğraflar, metinsel notlar, şekiller, işaretler kısacası hikayeyi, çekim ve kurguyu betimleyecek her yol kullanılmaktadır. Tüm bu destekleyici ifade biçimleri senaryonun doğru biçimde resmedilerek anlaşılır olmasını sağlamak içindir. Ancak bir film senaryosu nasıl edebiyat yapmak için yazılmıyorsa, görsel senaryolar da sanat için oluşturulmamaktadır. Sanatsal değer, ortaya çıkan çalışmanın resimsel doğası ve sanatçının hikayeyi çizgilere yansıtış üslubu dolayısıyla kendiliğinden ortaya çıkabilmekle birlikte, görsel senaryo açısından bu bir gereklilik değildir. Görsel senaryo, orijinalde prodüksiyon için ihtiyaç duyulan, işlevsel bir değere sahiptir. Yazılı bir senaryo olmadan çekilecek bir film ne kadar tutarsızlık ve başarısızlık riski altındaysa, görsel senaryonun yokluğu da prodüksiyon çalışmasını o denli riske sokmaktadır.

Sokolov (2007, s.130), betimsel araçların benimsenmesi ve bu araçların sanatsal anlamlandırılmasının, bulunan yöntemlerin defalarca tekrarlanmasıyla eşzamanlı olarak gerçekleştiğini hatırlatmaktadır. Ona göre her yönetmen kendi filminin, çağdaşlarının yaptıkları filmlerin fonunda eskimiş kalmaması için çaba göstermektedir. Böylece filmik ifadenin yöntemleri ve üsluba dair kuralları gelişmiş, yerinde saymak yerine farklı akımlar ve yorumlarla sinema gelişim göstermiştir. Bu bakış, görsel senaryolar açısından da doğru bir yaklaşımı doğurabilir. Görsel senaryoların da geçmişten bugüne her prodüksiyonda, her sanatçının, her yönetmenin yorumu ve katkısıyla ifade imkanları giderek genişleyen bir görsel dile dönüştüğü gözlemlenmektedir. Görsel senaryolar artık yalnızca elde çizilen eskizler değildir; 3B ortamlarda hazırlanan, fotoğraf çalışmalarıyla desteklenen, hatta interaktif özellikler eklenerek farklı biçimlerde kullanılan bir ardışık sanata dönüşme potansiyeli taşımaktadır.

Görsel senaryo yalnızca reel görüntü filmlerinde değil, animasyon ve video oyunlarında hatta diğer interaktif platformlarda da kullanılmaktadır. Bu çalışmada kapsamı çok genişletmemek adına reel görüntü filmleri odaklı bir yapı ortaya konmuştur. Çünkü animasyon, reklam filmleri, video oyunları, sanal gerçeklik anlatıları gibi diğer görsel-işitsel sistemlerin reel görüntü filmleriyle ilişkili ancak farklı ifade biçimleri vardır. Örneğin film prodüksiyonları için yapılan görsel senaryo ile video oyunları gibi interaktif ve lineer olmayan yapımlar için üretilen görsel senaryolar arasında farklılıklar olduğu göze çarpmaktadır. Öncelikle video oyunlarında görsel senaryo bilhassa hikayeyi değil, olası durumları, oyuncunun varma ihtimali bulunan yerleri göstermek için kullanılmaktadır. Çünkü seçimlere göre kamera açıları, görseller, karakter pozisyonları vs. değişmektedir. “Görsel senaryo bir sinema dizisi için tasarlanıyorsa, görsel senarist kamera açıları ve kamera yönlerini tasarlamakta özgür olacaktır. Ancak tasarlanan sekans bir video oyunun parçasıysa, görsel senaristin *oyuncunun* olaylara bakış açısını görselleştirmesi gerekir” (Pardew, 2005, s.68). Dolayısıyla görsel senaryo dili ve terminolojisi de türlere göre dönüşüm geçirebilmektedir. Bu bağlamda diğer görsel-işitsel türleri de kapsayan daha ayrıntılı ve kapsamlı bir çalışmanın ortaya konmasının gerekliliği ortaya çıkmıştır. Ayrıca reel görüntü filmleri tarafından kullanılan görsel senaryo dili kamera hareketleri ve çekim açılarından ibaret değildir. Görsel senaryoyu meydana getiren zaman, kompozisyon, karakterlerin hareketleri gibi, kamera kadar önemli başka unsurlar da vardır. Bu unsurlar da aynı kamera hareketlerinde olduğu gibi görsel senaryoya özgü ifadelerle sahiptir. Sonuç olarak görsel senaryo dili geliştirilebilir bir yapıdadır. Alan-derinliği, ışık, lens seçimleri gibi daha bir çok konuda görsel senaryo dili genişletilebilir. Ayrıca dilsel sistem ortaya konduktan sonra, dilin uygulamalı olarak denenmesi de tutarlılığın sağlanması açısından gerekli görülebilir. Bu bağlamda, ileriki çalışmalarda görsel senaryonun diğer öğelerinin de çözümlenerek konunun daha bütünlüklü ve kapsamlı biçimde ele alınmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Ablan, Dan, (2002), *Digital Cinematography&Directing*, USA: New Riders Publishing.
- Bluth, Don, (2004), *The Art of Storyboard*, USA: DH Press.
- Brown, Blain, (2012), *Cinematography: Theory and Practice*, Second edition, USA, Uk: Focal Press.
- Christianson, David B.; Anderson, Sean E.; He, Li-wei; Salesin, David H.; Weld, Daniel S.; Cohen, Michael F., (1996), “Declarative Camera Control for Automatic Cinematog-

¹² Türkçeleştirmeler ve kısaltmalar öneri olarak yazar tarafından yapılmıştır.

- raphy”, AAAI'96: Proceedings of the thirteenth national conference on Artificial intelligence - Volume 1 August 1996, s.148–155.
- Cohn, Neil, (2019), Visual Narrative Comprehension: Universal or not? Springer, Psychonomic Bulletin & Review.
- Cohn, Neil, (2013), The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images, UK, USA: Bloomsbury Publishing Plc.
- Cohn, Neil, (2012), “Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field”, (Ed. Frank Bramlett), Linguistics and the Study of Comics. New York: Palgrave MacMillan, s.92-118.
- Duncan, Randy; Smith, Matthew J., (2009), The Power of Comics: History, Form and Culture, NY, London: Continuum Int. Pub. Group Ltd.
- Eisner, Will, (2000), Comics and Sequential Art, 19. Baskı, USA: Poorhouse Press.
- Gabler, Neal, (2007), Walt Disney: The Triumph of the American Imagination. New York: Vintage Books. s.181–189.
- Haesen, Mieke; Meskens, Jan; Luyten, Kris; Coninx, Karin, (2010), “Draw Me a Storyboard: Incorporating Principles & Techniques of Comics”, Proceedings of the 2010 British Computer Society Conference on Human-Computer Interaction, United Kingdom.
- Hall, Brain, (2015), Understanding Cinematography, USA: The Crowood Press Ltd.
- Halligan, Fionnuala, (2014), Movie Storyboards: The art of visualizing screenplays, USA: Chronicle Books.
- Hart, John, (2008), The Art of the Storyboard: A Filmmaker’s Introduction, UK: Focal Press, Elsevier.
- Katz, Steven D., (1991), Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen.
- Lefèvre, Pascal, (2007), “Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images”, (ed. Ian Gordon, Mark Jancovich, Matthew P. Mcallister) Film and Comic Books, s. 1-12, USA: University Press of Mississippi.
- Mccloud, Scott, (1993), Understanding Comics: The Invisible Art, USA, NY: HarperPerennial.
- Pallant, Chris; Price, Steven, (2015), Storyboarding: A Critical History, UK: Palgrave Macmillan
- Pardew, Les, (2005), Beginning Illustration and Storyboarding for Games, USA: Thomson Course Technology PTR
- Ronfard, R.; Gandhi, V.; Boiron, L., (2013), “The Prose Storyboard Language: A Tool for Annotating and Directing Movies”, 2nd Workshop on Intelligent Cinematography and Editing part of Foundations of Digital Games - FDG 2013, May 2013, Chania, Crete, Greece.
- Sokolov, A.G., (2007), Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu, (çev. Semir Aslanyürek), 2. Baskı, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Thompson, R.; Bowen, C., (2009). Grammar of the Shot, 2. Baskı, USA, UK: Focal Press.

Ünal, Yörükhan, (2008), Dram Sanatı ve Sinema: Anlatım Olanakları ve Sınırlılıkları, İstanbul: Hayalet Kitap.

İTERNET KAYNAKLARI

http-1: <https://www.nytimes.com/2019/09/12/arts/design/nyc-this-weekend-art-and-museums.html>

http-2: <https://film-storyboards.be/templates/2017/10/23/indesign-storyboard-template.html>

http-3: <https://indiefilmhustle.com/free-storyboard-template-tutorial/>

http-4: <http://www.floobynooby.com/ANI200/sbcs1.pdf>

http-5: http://www.floobynooby.com/IPUB/storyboards_bradbird_chrisroman.pdf

http-6: http://www.floobynooby.com/IPUB/emmanuel_boards.pdf

http-7: http://www.floobynooby.com/IPUB/jay_oliva_storyboards.pdf

http-8: <http://www.floobynooby.com/IPUB/202B-Boards.pdf>

FİLM KAYNAKLARI

Disney, Walt (Yön.), Plane Crazy, (1928), USA.

Disney, Walt (Yön.), Three Little Pigs, (1933), USA.

Méliès, Georges (Yön), Trip to the Moon, (1902), France.

Welles, Orson (Yön.), Citizen Kane, (1941), USA.