

# Hikaye Anlatımı

## Giriş

İyi bir hikaye, bir filmin anlaşılabilir olması ve izleyici için anlamlı olması için iyi bir temeldir. Film iyi görünse veya inanılmaz özel efektlere sahip olsa bile, hikaye iyi değilse sürükleyici olmuyor. Bir hikaye yaratmak, kullanacağınız bir film türünden veya tekniğinden bağımsız bir süreçtir. Ancak bir animasyon filmi yapmak, uzun metrajlı veya belgesel filmlerde uygulanması zor olan bazı olasılıklar sunar (dönüşüm gibi...) ve bu nedenle hikayenizi çok yaratıcı bir düzeyde veya başa çıkması zor konularda geliştirmek için biraz daha fazla alan sunar. İyi bir hikaye anlatabilmek için bir yandan hikaye anlatımı ilkelerini bilmeli, diğer yandan bir film dilini ifade aracı olarak anlamalısınız. Bu bölümde ilginç bir hikaye geliştirmenin ve onu film diline çevirmenin bazı temellerini açıklayacağız.

### *AnimaVision in action*

- Mahallenizdeki ve kendi duygu ve düşüncelerinizdeki hikaye fikirlerini arayın.
- Hikayenizi yazın ve/veya başkalarıyla tartışın.
- Hikayenizi anlaşılır ve çekici kılmak için drama yapısı, karakter gelişimi vb. ilkeleri kullanın.
- Bir storyboard (film şeridi, görsel senaryo taslağı) yaparak hikayenizi resimler, kelimeler ve seslerle bir film diline çevirin.

## Ekipman ve araçlar

Bir hikaye geliştirmek için biraz kalem ve kağıda ihtiyacınız olacak, eğer onu daha görsel hale getirmek istiyorsanız bir tahtaya da ihtiyacınız olacaktır. Dijital ortamda çalışmayı daha çok seviyorsanız, bir bilgisayar ve internet erişimi gerekecektir. Bir storyboard yapmak için bir storyboard şablonu yazdırabilirsiniz (bu bölümün sonundaki bağlantıyı bulabilirsiniz), dijital ortamda da bir storyboard oluşturabilirsiniz (örneğin Padlet'te).

## Ana bölüm

Hikaye anlatıcılığının mağara resimlerinden, yazılı olmayan ve yazılı mitlere ve efsanelere, peri masallarından romanlara, gazetelere, fotoğraflara, TV ve filmlere kadar uzanan son derece uzun bir geçmişi vardır. Günümüzde her bireyin hikayesini tüm dünya ile çok kısa sürede ve neredeyse hiçbir ücret ödemediği sosyal medya da artık mevcut. Hikaye anlatmak, kişisel deneyimlerinizi veya dış dünyada karşılaştığınız durumlarla başa çıkmanıza yardımcı olabilir ve hayal gücünüzü ve düşüncelerinizi ifade etmenin iyi bir yoludur.

*“Birbirimize kendimizi anlatmak için hikayelere ihtiyacımız vardır.*



*Animavision projesi sırasında oluşturulan hikaye anlatımı hakkında ilham verici bir alıntı: Hikayeler bizim yön tabelalarımızdır. Önce bir çocuğu besler, giydirirsiniz, sonra ona bir hikaye anlatırsınız.*

İlk bakışta ilginç görünmese de, genellikle içinizdeki bir yerden veya yakın çevrenizden hikayeler oluşturmanız önerilir. Bu şekilde hikayeler gerçekten otantik olabilir ve izleyicilere kişisel düzeyde dokunacaktır. Hayatınızdaki her küçük olay, birinin ilişki kurabileceği bir hikayeye dönüştürülebilir. Bir hikaye bulmak için daha iyi veya daha kötü bir ortam yoktur ve gerçekten çok uğraştıktan sonra bir hikaye bulamasanız bile, bunu birçok kişinin ilişki kurabileceği hikaye materyaliniz olarak kullanabilirsiniz.

Hikaye fikirleri genellikle başlangıçta çok dağınıktır veya bir hikaye oluşturma göreviyle karşı karşıya kaldığınızda tamamen boş bir zihinle bile karşılaşabilirsiniz. Hikayeleri dile getirmekte çok farklıyızdır ama onlar herkesin içinde saklıdır. Bazıları için, başlarına gelen veya dış dünyada yaşanan durumları hikayelere çevirebileceklerini görmek çok kolaydır. Diğerleri ise bu kısımla çok uğraşırlar, anlatacak bir şey olduğunu hissedebilirler ama ifade edemezler.

*“Bir hikaye için ilk fikir herhangi bir şey olabilir: bir karakter, bir cümle, felsefi bir kavram, bir görüntü... Ayrıca felsefi, etik veya ahlaki bir ikilem izleyiciler için çok çekici olabilir.*

## Bir hikaye nasıl bulunur?

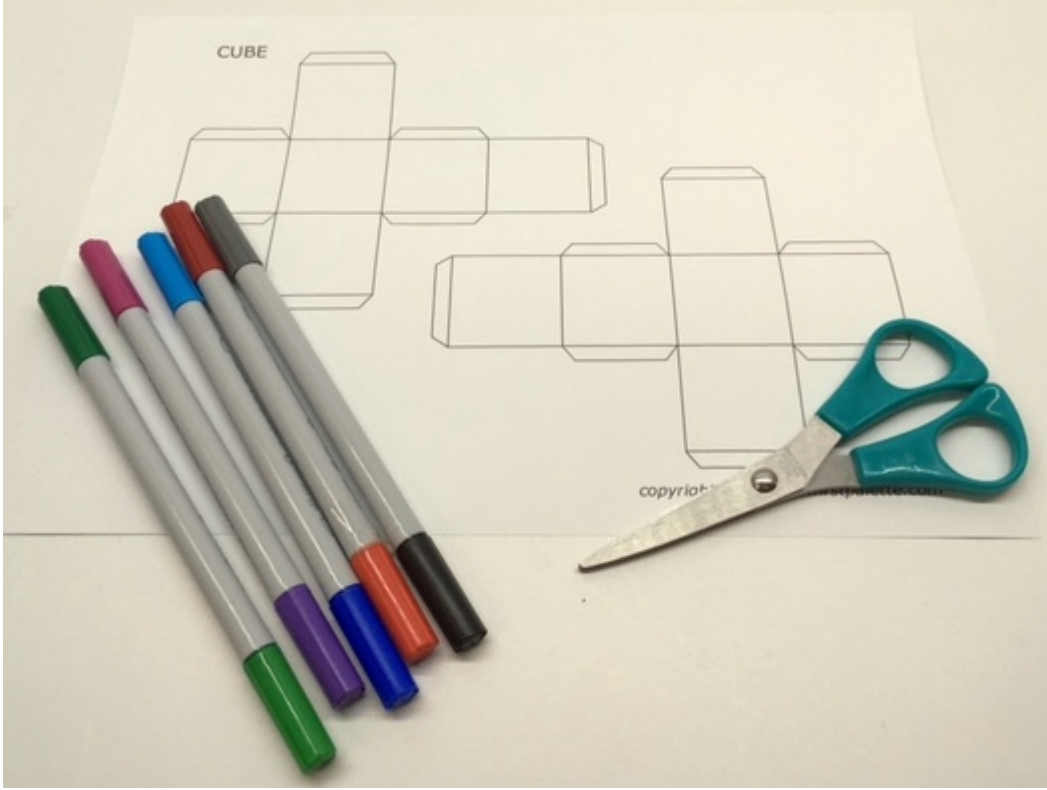
Yaratıcılığınızı artırabilecek ve düşüncelerinizi ve duygularınızı bir hikayeye, özellikle bir film hikayesine dönüştürmeye yardımcı olabilecek birçok yöntem var. Bu bölümde bizim için yararlı olduğu kanıtlanmış birkaç tanesini sunacağız, ancak daha fazlasını internette, kitapçada, kütüphanede veya çevrenizdeki kişilerden kendiniz aramanızı öneririz.

## Hikaye küpleri

Hikaye küpleri, bir hikaye için ilham veya kemik yapısı olarak kullanılacak, her tarafında resimler bulunan birkaç zardan oluşan setlerdir. Piyasada bulabileceğiniz birçok hikâye küpü seti var, hikaye küpü uygulaması da kullanabilirsiniz, hatta internette şablonları ücretsiz olarak yazdırabilir veya tamamen kendi başınıza hikaye küpleri oluşturabilirsiniz.

Başlangıç için boş küp şablonları yazdırabilir ve bunlardan üç farklı hikâye küpü oluşturabilirsiniz. İlkinde farklı karakterlerin (bir kız, bir cüce, bir futbolcu, bir kuaför, bir öğretmen, bir itfaiyeci...) örneklerini çizin veya hatta yazın, ikincisinde farklı yerlerden örnekler çizin veya yazın (evde, evde dükkânda, okulda...). ve üçüncü çekilişte farklı durumlar (düğün, piknik, koşu yarışması...) çizin veya yazın.

*“Bir varmış bir yokmuş popüler bir peri masalı cümlesiyle hikayenizi oluşturmaya başlayabilirsiniz... Ve sonra küplerin sizi gönderdiği yöne doğru bir yol alın.*



*Bir kp Őablonu kullanarak kendi baŐınıza kolayca hikaye kpleri oluŐturabilirsiniz.*

Bu blmn sonunda cretsiz kp Őablonları iin bir baŐlantı bulun. Nesnelere, dŐmanlar, daha fazla konum ekleyerek daha da fazla hikaye kp oluŐturabilirsiniz...

### Fikirleri olan kutular

Yararlı olduĐu kanıtlanmış bir yntem, fikirleri olan teneke kutularını kullanmaktır. Bir kutuya farklı karakterler yazılı kk kaĐıt paraları koyabilirsiniz, diĐerine farklı konumlar yazılı kaĐıt paraları koyabilirsiniz. ncye farklı nesnelere yazılı kaĐıt paraları koyabilirsiniz ve drdncye farklı durumlar yazılı kaĐıt paraları koyabilirsiniz. Hikaye kpleri ile ilgili blmde aıklanan rnekleri arayın. Bir karakter iin bir uzaylı, bir yer iin bir uzay gemisi ya da belki tuvalet gibi bazı sıra dıŐı fikirler de eklemeye alıŐın... Sonra her kutudan bir kaĐıt sein ve ondan bir hikaye geliŐtirin.

*"SetiĐiniz fikirlere sıkı sıkıya baĐlı kalmak zorunda deĐilsiniz, onları yalnızca yaratıcılıĐınızı artırmak iin kullanabilir ve ardından farklı bir ynde veya farklı karakterler ve konumlarla bir hikaye geliŐtirebilirsiniz.."*



*Kendi kutularınızı yaratın ve dört kategori için tekliflerinizle doldurun. Sonra bunları bir hikâye oluşturma aracı olarak kullanabilirsiniz.*

## Tamamlanmış cümleler

Bir grpla çalışıyorsanız, her katılımcının bir öncekinin konusunu devam ettiren bir cümleyi anlattığı şekilde bir hikâye geliştirebilirsiniz. Ancak sıraya dikkat edin. İlk katılımcı başlamalıdır. Bir cümle şöyle olabilir: Bir sabah bir otobüs durağında kitap okuyan bir çocuk vardı. İkinci katılımcı son cümleyi oluşturmalıdır. Bu, hikâye anlatımı sürecini tanımlanmış bir sona doğru yönlendirmek için çok önemlidir. Son şuna benzer bir şey olabilir: Ve sonsuza kadar arkadaş kaldılar ya da Günün sonunda hepsi başardıklarından memnun kaldılar.

İlk ve son cümleyi tanımladığınızda, üçüncü katılımcı iki numaralı cümle ile, dördüncü katılımcı ise üç numaralı cümle ile devam edebilir. Katılan katılımcı sayısına bağlı olarak, hikâyenin bir noktada son cümleye yönlendirmeye başlaması gerekir.

Film atölyelerimizden birinden bir hikâye örneği:

Katılımcı 1 (başlangıç):Tren istasyondan ayrıldığında sabahın erken saatleriydi.

Katılımcı 2 (bitiş): Günün sonunda hepsi huzur içinde uykuya daldılar.

Bu bizim hikâyemizin çerçevesiydi, sonraki katılımcılar hikâyeyi baştan sona götürdüğü şekilde doldurdu ve sonunda hikâye şöyleydi:

1. Tren istasyondan ayrıldığında sabahın erken saatleriydi.
2. Kız son anda raylardan atladı.
3. Kız, bir çocukla çarpıştı.
4. Kızın elinden kitabı düştü ve çocuk kitabı yerden aldı.
5. Çocuk kızın bir şeyler içmeye davet etti ve kız kabul etti.
6. Kız ona matematikle problemi olduğunu söyledi.
7. Çocuk yardım teklif etti.
8. Kız ona bunun imkansız olduğunu açıkladı çünkü bu büyü mü matematikti.
9. Sonra kız, tüm konuşmayı unutsun diye çocuğa büyü yaptı.
10. Günün sonunda her ikisi de huzurlu bir şekilde uykuya daldılar.

## Film yarışmaları ve katılım çağrısı

Çoğu zaman ana konunuz bazı film yarışmaları veya yerel, bölgesel, ulusal ve hatta uluslararası çevrenizde bulabileceğiniz sanat eserleri katılım çağrıları tarafından belirlenebilir ve siz veya grubunuz katılmaya karar verir. Rastladığımız konular şunlardı: çevre koruma, iklim değişikliği, kadın hikayeleri, şiddetle mücadele, eşitliği teşvik... Çağrı, konu ve son tarih (hatta bazen bir ödül) belirli bir zamanda bir filme odaklanıp bitirmemize çok yardımcı olabilir ve yararlı bir motivasyon kaynağı olarak tavsiye ediyoruz.

*"Stop motion konusunda yeniyseniz, filminize çok fazla çekim ve karakter içermeyen tek bir yerde basit ve animasyonlu bir şeyle başlayabilirsiniz. Ancak daha hırslıysanız veya bir grupsanız o zaman daha fazla çekim, daha fazla karakter ve daha farklı karakter özelliklerine sahip bir film çekmeyi karşılayabilirsiniz."*

## Her hikayenin içermesi gereken unsurlar nelerdir?

Hikayeye nasıl erişileceğini ele aldık, şimdi hikayenin onu oluşturmanıza yardımcı olacak bazı unsurlarından geçeceğiz.

Anlaşılır bir hikaye aşağıdaki soruları yanıtlamış olmalıdır:

- Neler oluyor?
- Nerede oluyor?
- İlgili karakterler kimlerdir?
- Hikaye ne zaman oluyor?
- Hikaye neden oluyor?

### Hikaye yapısı

Bir hikayenin cevaplama gereken temel cevapların yanı sıra, hikaye ayrıca genellikle bir giriş bölümü, orta kısım ve sonuçtan oluşan, ona netlik ve ritim veren net bir yapıya sahip olmalıdır.

Klasik bir hikaye yapısı, antik Yunanistan'da Aristoteles tarafından araştırılmış ve tanımlanmıştır. Klasik bir drama genellikle dramatik bir yay oluşturan beş bölüme veya eyleme ayrılır: açıklama, gelişme bölümü, doruk, düğüm noktası ile çözüm arasındaki bölüm ve çözüm.

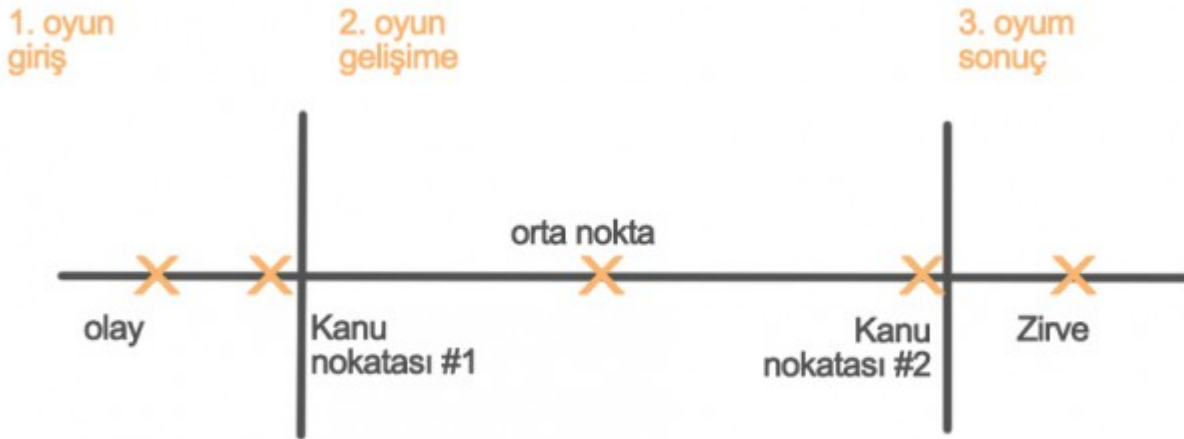


*Klasik beş perdelik drama yapısı*

Bir başka popüler yaklaşım, üç eylemli bir yapıdır. Amerikalı yazar Syd Field, 90'lı yıllarda birçok popüler filmi analiz ederek üç perdelik yapı teorisini ortaya attı ve birçok yazarın kullandığı film yapısı için iyi bir temel oluşturdu. Teorisine göre, ilk perde genellikle karakterlerin, karakterin amacının ve aynı zamanda hedeflerine ulaşmalarını engelleyen çatışmaların veya engellerin belirlendiği filmin ilk çeyreğini alır. İkinci perde, karakterin hedefe ulaşmaya çalıştığı ve çatışmanın tırmandığı filmin sonraki iki çeyreğini kapsar. Üçüncü perde, hikayenin



bir başarı veya başarısızlıkla çözüldüğü filmin son çeyreğidir. Bu video okulunun Vizyon bölümündeki üç perde yapısı hakkında daha fazla bilgiyi [Konu ve karakter analizi](#) bölümünde okuyabilirsiniz.



Syd Field'in üç perdelik film yapısı

*"En ince ayrıntısına kadar çalışabileceğiniz bir hikaye yapısı hakkında bulunabilecek çok fazla bilgi var. Filminizin yapısının yanı sıra örneğin her sahnenin yapısını, karakterlerin gelişimini, gerilim arkını da inceleyebilirsiniz..."*

## Karakter oluşturma

Hikayenizi yazdıktan sonra, ana karakterinizi veya karakterlerinizi dahil etmenin zamanı geldi. Hikayenizi inandırıcı kılmak için iyi karakterler oluşturmak çok önemlidir. Bir karakter oluşturmak, izleyici tarafından yüzeyde görüldüğünden çok daha derin bir çalışma gerektirir. Bu sadece dış görünüşle değil, aynı zamanda iç güdüleriyle de ilgilidir.

Bir karakter oluştururken kendinize şu soruları sormalısınız:

1. Neye benziyor?
2. Ne görüyor?
3. Ne diyor?
4. O nasıl bir insan?
5. Ne hissediyor?
6. Ne hakkında düşünüyor?
7. Ne duyuyor?
8. Ne öğrenir?

İyi bir görsellik elde etmek için önce karakterlerinizi çizebilirsiniz. Bu, özellikle daha büyük bir grupta veya çevrimiçi olarak çalışıyorsanız önemlidir, böylece herkes karakterleri temel alan aynı şablona sahip olabilir.







*Birinci ve ikinci resimde iki karakterin dijital eskizlerini, son iki resimde ise kağıttan kesilip bir filmde nasıl kullanıldıklarını görebilirsiniz.*

*“İzleyici için karakter nasıl çekici hale getirilir? Onun mücadelesine katılmamıza ve bundan sonra ne olacağını bilmek istememize bizi ne motive ediyor? Örneğin bir karaktere olumlu kişilik özellikleri verebiliriz ama olumsuz karakterleri de severiz. Genel olarak, karakterde kendimizden bir parça görmek veya onun gibi olabilmeyi dilemek önemlidir.*

Hikaye boyunca karakter olumlu ya da olumsuz olarak değişmelidir. O değişmezse, etrafındaki diğer karakterler veya durum değişmek zorundadır.

## Film anatomisi ve bir storyboard oluşturma

Hikaye anlatımı ilkelerini anladıktan, bunlara dayalı bir hikaye yarattıktan ve karakterleri tanımladıktan sonra bir yönetmenin hikayeyi film diline çevirebilmesi gerekir. Bir film dilini anlamak ve konuşmak, aşağıdaki ilkeleri anlamak anlamına gelir:

- film için çerçeveleme,
- Kamera açıları,
- yer,
- ışık ve gölge,
- diyalog,
- ses, ses efektleri ve müzik kullanımı,
- kurgu (dijital düzenleme) sanatı...

Deneyimlerimize göre, bir film yaratmanın planlama, zaman yönetimi, finans, liderlik ve iletişim, insanlarla çalışma gibi birçok yönetsel ve sosyal beceriler gerektirdiğini de ekleyeceğiz: ... Yukarıda listelenen unsurlardan bazılarını bu video okulunun Vizyon bölümünde açıklanmış olarak bulabilirsiniz. Sizi, ilginizi çeken bölümleri derinlemesine incelemeye davet ediyoruz.

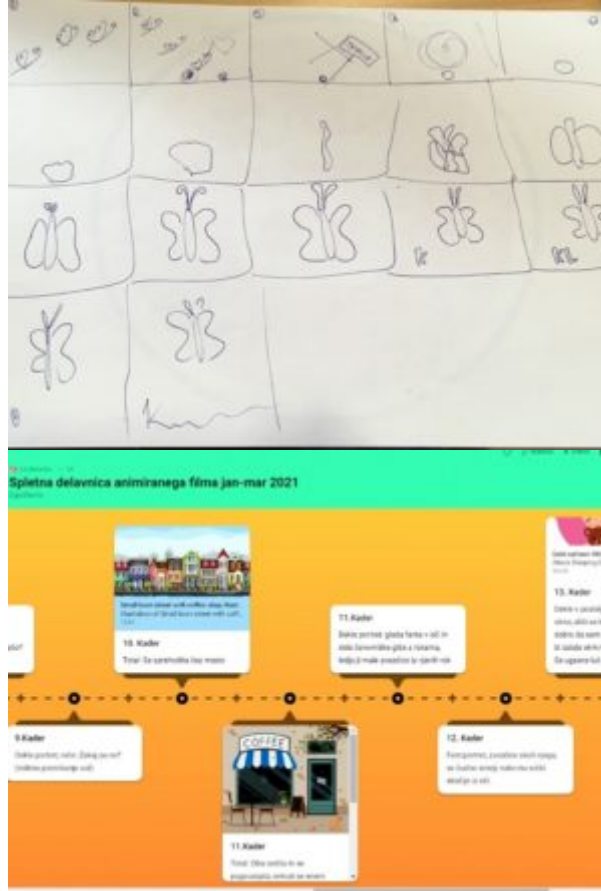
*“Bölümlere tam bir bağlantı vermeyeceğiz, sadece onlara göz atın ve sizin için neyin yararlı olabileceğini bulun. Deneyimden de çok şey kazanacaksınız, bu yüzden kendi projelerinize mümkün olan en kısa*

*sürede başlamanız en iyisidir.*

Film dili bilgisi ile donatılmış olarak, şimdi filminizi oluşturmak için haritanız olacak storyboard'unuzu hazırlamanın zamanı geldi.

## Storyboard (film şeridi)

Bu video okulunun Vizyon bölümünde bir özet, senaryo, storyboard ve çekim programı yazma bölümünde, storyboard hazırlama hakkında zaten bir şeyler açıkladık. Ancak, kendi stop-motion animasyon filminizi yaparken de ilerlemek çok önemli bir adım olduğu için bu bölümde bir kez daha tekrarlayacağız.



*Yukarıdaki resimlerde iki örnek storyboard görebilirsiniz, birincisi elle çizilmiş basit bir storyboard, ikincisi ise dijital ortamda yapılmış daha karmaşık.*

Bir storyboard, bir çizgi roman şeridine benzer. Her sahne, kullanılması gereken çerçeveler ve kompozisyonu gösteren, çekim adım çizilir. Ayrıca karakterlerin, nesnelerin veya kameranın hareketi oklarla gösterilebilir. Her çekimin altında gerçekleşen eylemi veya diyalogu, kullanılacak aydınlatmayı tanımlayabilir ve canlandırma ve ardından düzenleme aşamasında ilgili olabilecek diğer bilgileri belirtebilirsiniz. Film şeridi, hazırlık aşamasında öncelikle rehberiniz olacak, böylece hangi hareketli özelliklerle ne tür ve kaç arka plan, nesne ve karakter oluşturmanız gerektiğini tanımlayabileceksiniz. Storyboard'unuzu sadece bir kağıda yazarak veya bir kağıda çizerek oluşturabilirsiniz, bu bölümün sonunda bir storyboard şablonu indirebilir, dijital ortamda da oluşturabilirsiniz.

## Yaygın hatalar

1. Yaygın hatalardan biri, filminizde çözülmesi gereken yeterince güçlü veya net bir dramatik duruma sahip olmamaktır. Bir filmin iyi bir draması olmalı!
2. Genel hata, aynı zamanda, izleyicinin karakterleri, yeri ve olayı anlayabileceği sahnelerin iyi bir şekilde ayarlandığı net bir film yapısına sahip olmamaktır.
3. Gerilim ve çözülme yarattığınız iyi bir dramatik akışa çok fazla düşünmekten çekinmeyin. Film için farklı bir çerçeveleme, hikayenizi net ve yoğun hale getirmenize de yardımcı olacaktır.
4. Film şeridi yapmamak, özellikle büyük bir grupla çalışıyorsanız, daha karmaşık filmler çekerken çok fazla kafa karışıklığına neden olacaktır. İyi bir „harita“, başarınız için çok önemli bir adım olabilir.

## Egzersizler

1. Kendinize hikaye küpleri alın (veya yapın) veya bu bölümde açıklanan diğer tekniklerin bazılarını kullanın ve arkadaşlarınızla hikaye oyunları oynayın.
2. Farklı uzunluklarda da farklı filmler izleyin ve arkasındaki hikaye yapısını ortaya çıkarmaya çalışın.
3. En sevdiğiniz karakteri hayal edin ve onu neden bu kadar çok sevdiğinizi düşünün.
4. Bir film izlerken, belirli bir film veya filmdeki bir sahne için kullanılan çerçeveyi takip etmeye çalışın.

## İlgili konular ve bağlantılar

[Film şeridi şablonu](#)

[Küp şablonu](#)

Bu el kitabının Vizyon bölümünde projeniz için [bir özetin nasıl yazılacağı](#), [bir senaryonun](#), [bir storyboard'un ve bir film planının nasıl geliştirileceği](#) hakkında daha fazla bilgi edinin. [Konu ve karakter analizi](#) bölümünde film yapısı hakkında bir özet, senaryo, storyboard ve çekim programı ve daha fazlasını yazma.

## Metodoloji

Bir hikaye geliştirme, fikirlerin özgürce akmasına izin vermeniz gereken eğlenceli ve yaratıcı bir süreç olabilir. Özellikle başlangıç aşamasında ve bir grupla çalışırken. Yanlış bir fikir olamaz. Süreçte biraz daha sonra seçim aşamasına geçebilirsiniz, ancak başlangıçta sınırsız beyin fırtınası yapın. Daha görsel olanlarınız için, görsel olarak keşfetmek veya kullanmak istediğiniz fikir veya konuya (renk paleti, resim stili...) sizi bağlayan resimler, çizimler ve hatta nesnelere içeren bir hayal panosu da oluşturabilirsiniz. İyi bir drama, bir karakterin üstesinden gelmesi gereken bir tanrı engeli, hikayenin sahip olduğu özel bir ‚bir şey‘ bulun, devam edin, gitmesine izin vermeyin, içgüdülerinize güvenin. Filmin sahip olması gereken bu „özel bir şeyi“ tespit etmek veya bulmak bazen kolay değildir, bu yüzden fikirlerinize iyi göründüklerinde saygı gösterin.

İyi bir hikaye gördüğünüzde, net bir yapı oluşturarak, karakterleri tanımlayarak, bir storyboard yaparak daha yapıcı bir aşamaya geçin...

# Terimler dizgesi

*Öykü küpleri, öykü yapısı, klasik drama, dramatik ark, üç perdelik yapı, karakter geliştirme, storyboard*