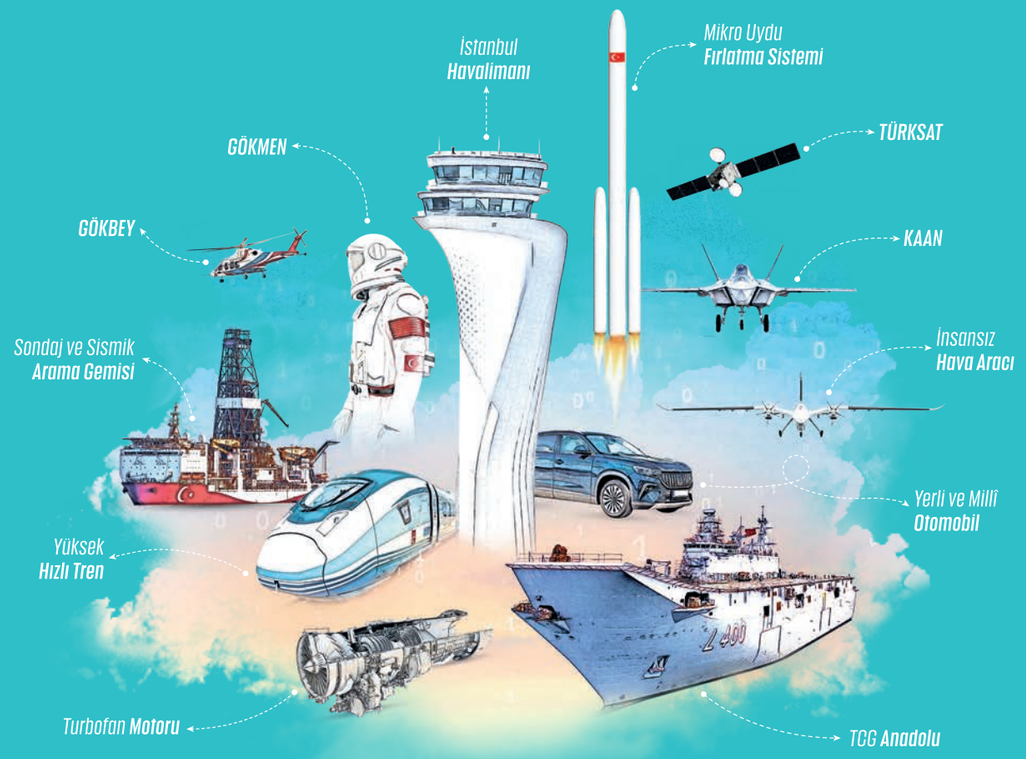
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr

Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.

ISBN: 978-975-11-7066-8

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşıması Zorunlu Değildir.

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ SENARYO 11 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

RADYO-TELEVİZYON ALANI

SENARYO



11
DERS
MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
RADYO TELEVİZYON ALANI

SENARYO
11

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Aykut AY
Gülümser VURAL
İbrahim KÖKSAL
Meryem KAYNAR

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI.....: 8628

YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ.....: 2520

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metni, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

Dil Uzmanı
Sevinç ÇİFTGÜMÜŞ

Program Geliştirme Uzmanı
Fulya ÖLKEN

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı
Hatice GÜRDİL EGE

Rehberlik Uzmanı
Ahmet ÖNAL

Görsel Tasarım Uzmanı
Tankut AĞMAZ

ISBN: 978-975-11-7066-8

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

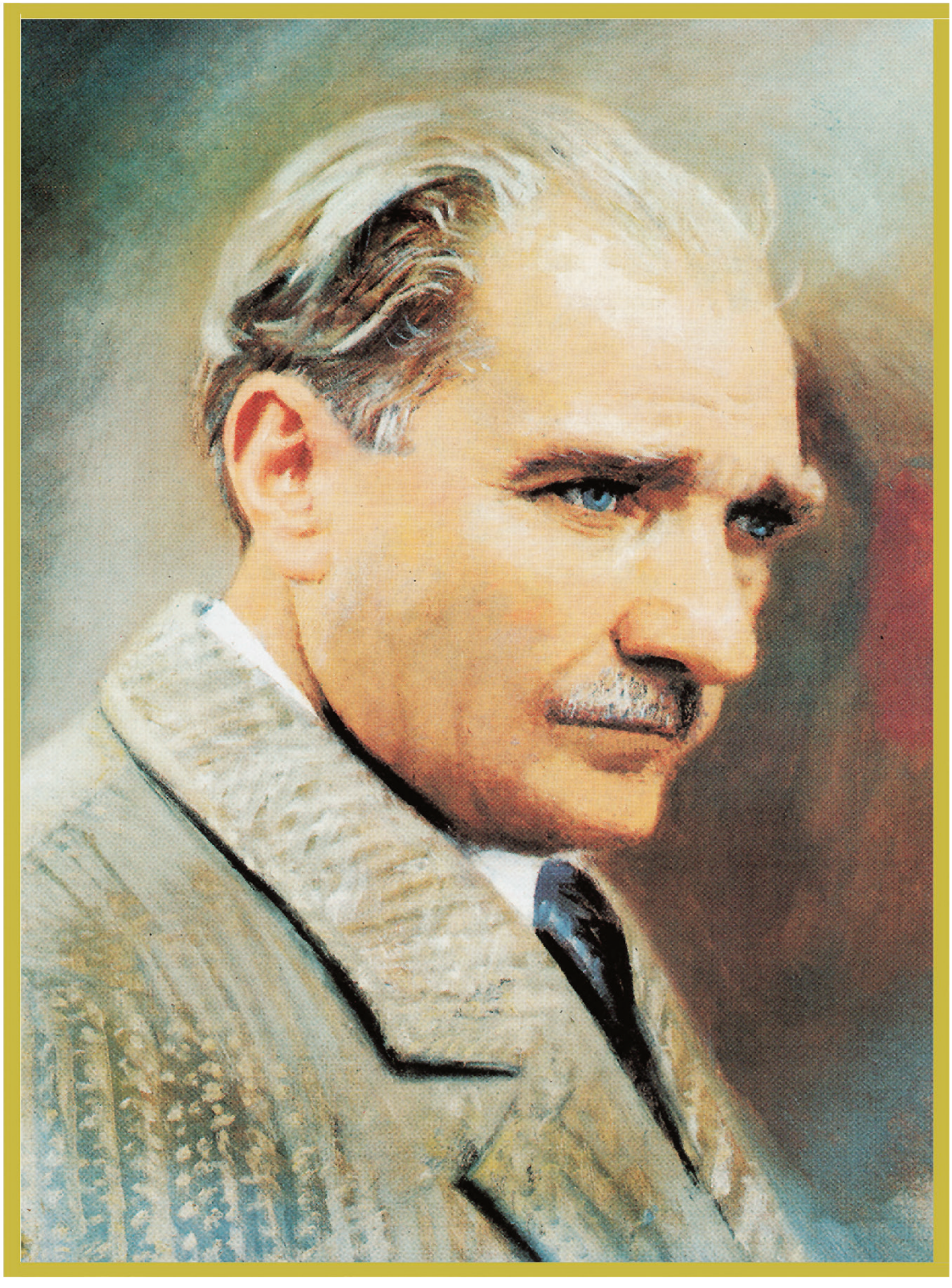
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsait bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk

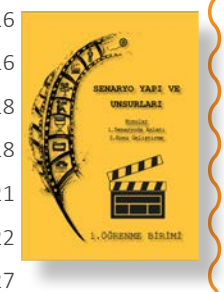


MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

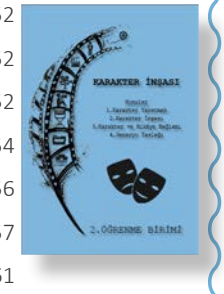
Ders Materyalinin Tanıtımı 14

ÖĞRENME BİRİMİ 1



1. SENARYO YAPI VE UNSURLARI 16
1.1. Senaryoda Anlatı 16
1.1.1. Senaryoda Hikâye Nasıl Anlatılır? 18
1.1.1.1. Klasik Anlatıda Hikâyenin Dramatik Yapısı 18
1.1.1.2. Senaryo Yazımında Kullanılan Diğer Anlatı Modelleri 21
1.1.2. Hikâyeyi Oluşturan Unsurlar 22
1.1.3. Üç Perdeli Yapı 27
1.1.3.1. Hikâyelerin Üç Perdelik Yapıya Yerleştirilerek Anlatılması 28
1. Uygulama Adı: Filmin Yapısını İnceleme 34
1.2. Konu Geliştirme 38
1.2.1. Fikir 38
1.2.2. Konu 38
1.2.3. Önerme 39
1.2.4. Malzeme Toplama Ve Araştırma Yöntemleri 40
1.2.5. Logline (Film Cümlesi, Kısa Özet) Oluşturma 41
2. Uygulama Adı: Logline Yazma 44
3. Uygulama Adı: Özgün Konu Oluşturma 47
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 1 SENARYO YAPI VE UNSURLARI 49

ÖĞRENME BİRİMİ 2

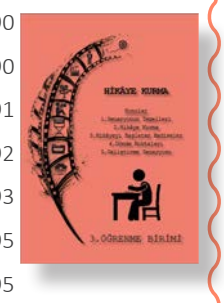


2. KARAKTER İNŞASI 52
2.1. Karakter Yaratmak 52
2.1.1. Karakter Biyografisi 52
1. Uygulama Adı: Karakterlerin Fiziksel Özelliklerini Oluşturma 54
2. Uygulama Adı: Karakter Biyografisi Oluşturma 56
2.1.1.1. Karakterlerin İşlevleri 57
3. Uygulama Adı: Ana Ve Yardımcı Karakter İçin Bilgi Kartı Oluşturma 61
2.1.2. Senaryoda Karakter Aksiyon İlişkisi 65
2.1.2.1. Karakterin Aksiyon Nedenleri 66
2.1.2.2. Karakterlerin İlişkileriyle Aksiyon Oluşturma 67
4. Uygulama Adı: Karakter Aksiyonları 70
2.2. Karakter İnşası 71
2.2.1. Karakterin Özellikleri 71
2.2.3. Karakterin Bakış Açısı 72

2.2.4. Karakterin Hareket Tarzı....72
2.2.2. Karakterin Korkusu....72
2.2.5. Karakterin Değişimi....73
5. Uygulama Adı: Karakterde En Büyük Korkuyu Belirleme....73
6. Uygulama Adı: Karakter Eğrisini Oluşturma....75
2.3. Karakter Ve Hikâye Bağlamı....76
2.3.1. Karakterin Kişisel Tarihini Geliştirme....76
2.3.2. Karakterle Birlikte Çatışma-Önerme-Yapı Geliştirme....78
7. Uygulama Adı: Karakter Hikâyesi Oluşturma....78
2.4. Senaryo Taslağı....81
2.4.1. Sinopsis Oluştururken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar....82
2.4.2. Sinopsis Oluşturma....84
8. Uygulama Adı: Sinopsis Oluşturma....85
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 2 KARAKTER İNŞASI....87

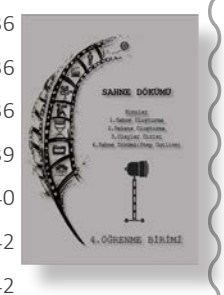
ÖĞRENME BİRİMİ 3

3. HİKÂYE KURMA....90
3.1. Senaryonun Temelleri....90
3.1.1. Hikâyenin Bitişi....91
3.1.1.1. Hikâyede Bitiş-Başlangıç İlişkisi....92
3.1.2. Hikâyenin Başlangıcı....93
3.1.3. Dönüm Noktaları....95
3.1.3.1. Birinci Dönüm Noktası....95
3.1.3.2. İkinci Dönüm Noktası....96
1. Uygulama Adı: Başlangıçlar Ve Bitişler....97
2. Uygulama Adı: Kuruluş....98
3. Uygulama Adı: Senaryonun Temellerinin Oluşturulması....100
3.2. Hikâye Kurma....101
3.2.1. Olay Dizisi....102
3.2.2. Çatışma....104
3.2.3. Neden-Sonuç İlişkisi....104
3.2.4. Öyküleme Teknikleri....104
3.2.5. Senaryoda Yapı....105
4. Uygulama Adı: Parça-Bütün İlişkisi....109
5. Uygulama Adı: Yapı Oluşturma....110
3.3. Hikâyeyi Başlatan Hadiseler....111
3.3.1. Birinci Perde / Birinci Bölüm....111



6. Uygulama Adı: Tetikleyici Hadise 118
7. Uygulama Adı: Anahtar Hadise 119
3.4. Dönüm Noktaları 120
3.4.1. İkinci Perde / İkinci Bölüm 121
3.4.3. Üçüncü Perde / Üçüncü Bölüm 124
8. Uygulama Adı: Birinci Aşama 126
9. Uygulama Adı: Orta Nokta Ve İkinci Dönüm Noktası 127
10. Uygulama Adı: Çözüm Bölümü 128
3.5. Geliştirme Senaryosu 129
3.5.1. Geliştirim Senaryosu Yazma 130
11. Uygulama Adı: Tretman Yazma 133
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 3 HİKÂYE KURMA 134

ÖĞRENME BİRİMİ 4



4. SAHNE DÖKÜMÜ 136
4.1. Sahne Oluşturma 136
4.1.1. Sahne 136
4.1.1.1. Sahnenin Amacı 139
4.1.1.2. Sahnenin Konusu Ve Bileşenleri 140
4.1.1.3. Sahnede Zaman Ve Mekân 142
4.1.1.4. Sahnenin Yapısı 142
4.1.2. Sahne Geliştirme 144
1. Uygulama Adı: Tek Amaçlı Sahne 145
2. Uygulama Adı: Çok Amaçlı Sahne 147
4.2. Sekans Oluşturma 148
4.2.1. Sekans Planı 149
4.2.2. Sekansın Görevi 150
4.2.3. Sekans Oluşturma Yöntemi 152
3. Uygulama Adı: Sekans Oluşturma 158
4.3. Olaylar Dizisi 160
4.3.1. Olaylar Dizisi Ve Çatışma 164
4.3.2. Aksiyon-Reaksiyon İlişkisi 165
4. Uygulama Adı: Nedensellik Bağı 167
5. Uygulama Adı: Çatışma 169
6. Uygulama Adı: Aksiyon-Reaksiyon 171
4.4. Sahne Dökümü (Step Outline) 171
4.4.1. Sahne Dökümünün Senaryo Gelişimine Katkıları 172

4.4.2. Senaryoda Dramatik Kurgu (Plot) 172
7. Uygulama Adı: Sahne Dökümü Oluşturma 173
8. Uygulama Adı: Film Plot İnceleme 175
9. Uygulama Adı: Senaryoda Plot 179
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 4 SAHNE DÖKÜMÜ 182

ÖĞRENME BİRİMİ 5



5. SENARYO BİÇİMİ 184
5.1. Senaryo Biçimi 184
5.1.1. Senaryonun Biçim Özellikleri 184
1. Uygulama Adı: Sahnenin Biçim Özellikleri 188
5.1.2. Senaryo Yazım Teknikleri 190
5.1.2.1. Fransız Format 190
5.1.2.2. Amerikan Format 191
2. Uygulama Adı: Senaryo Yazım Teknikleri 192
5.1.3. Senaryo Terimleri 194
5.1.3.1. Genel Terimler 194
5.1.3.2. Temel Kamera Hareketleri 195
5.1.3.3. Çekim Ölçekleri 195
5.1.3.4. Kamera Açıları Terimleri 196
5.1.3.5. Görüntü Geçiş Türleri 196
5.2. Senaryoda Diyalog 197
5.2.1. Ayrımlama Senaryosu 197
5.2.1.1. Senaryoda Diyalog Yazımı 197
3. Uygulama Adı: Ayrımlama Senaryosu 202
4. Uygulama Adı: Diyalog Oluşturma 204
5.2.2. Senaryo Yazım Programının Kullanımı 205
5. Uygulama Adı: Senaryo Yazım Programı İle Sahne Oluşturma 210
6. Uygulama Adı: Senaryo Yazım Programı İle Özgün Sekans Oluşturma 213
5.3. Çekim Senaryosu 213
5.3.1. Çekim Senaryosu Yazımı 214
5.3.2. Çekim Senaryosu Biçim Özellikleri 216
7. Uygulama Adı: Çekim Senaryosu Oluşturma 1 218
8. Uygulama Adı: Çekim Senaryosu Oluşturma 2 220
5.4. Storyboard 221
5.4.1. Storyboard Hazırlama 222
9. Uygulama Adı: Storyboarda Göre Sahnede Devinim Oluşturma 223

10. Uygulama Adı: Storyboard Çizimi 224
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 5 SENARYO BİÇİMİ.....227
Cevap Anahtarı.....229
Dizin.....231
Kaynakça.....234

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Öğrenme birimi adını gösterir.

Öğrenme birimi konularını gösterir.

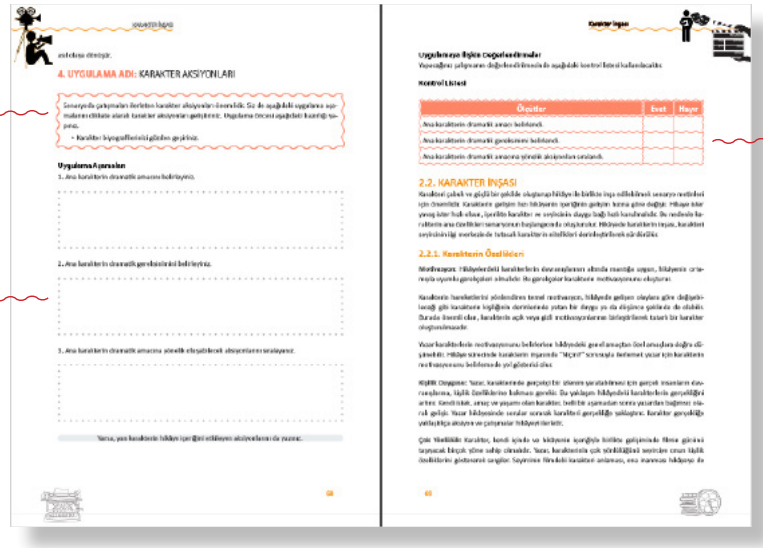
Öğrenme birimi numarasını gösterir.

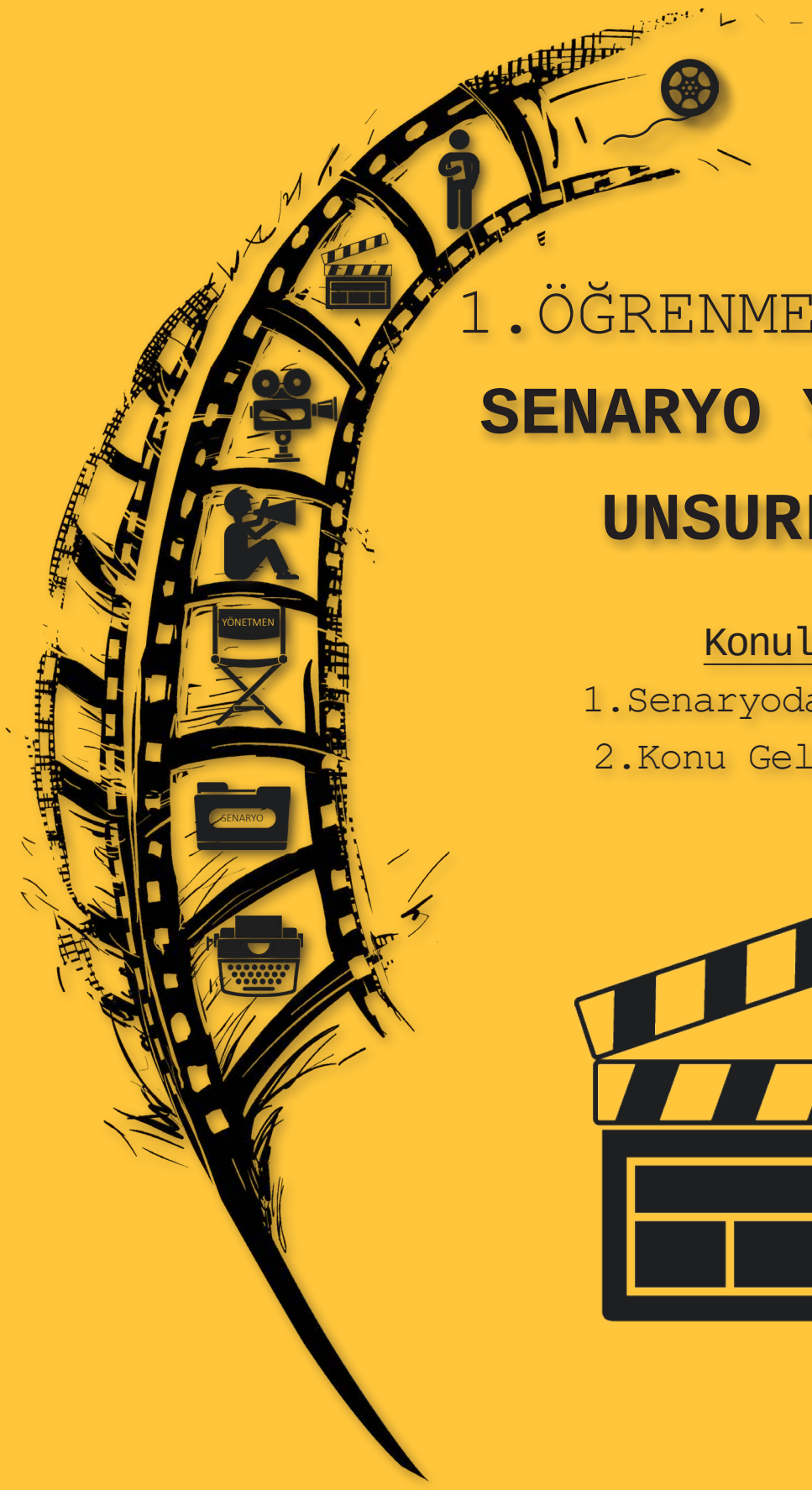


Uygulamayla ilgili hazırlık çalışmalarını gösterir.

Uygulamayla ilgili aşamaları gösterir.

Uygulamanın değerlendirme bölümünü gösterir.





1.ÖĞRENME BİRİMİ

SENARYO YAPI VE UNSURLARI

Konular

1.Senaryoda Anlatı

2.Konu Geliştirme



1. SENARYO YAPI VE UNSURLARI

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

Bir radyo tiyatrosu ile film senaryosu arasında ne tür farklılıklar olabileceğini sınıf ortamında tartışınız.

1.1. SENARYODA ANLATI

Senaryo, filme dönüştürülmek üzere yazılan ve hikâye anlatan bir metindir. Nihai bir ürün değil, film yapımının ilk aşamasıdır. Sinema, senaryoda anlatılan hikâyeyi sinematografik ögelerle birleştirerek görsel bir hikâye anlatısına dönüştürür.

İnsanlar, tarih boyunca farklı araçlarla hikâyeler anlatmıştır. Kültürel değişim ve teknolojik gelişimlere paralel olarak hikâye anlatma araçları, her dönem kendi formuna uygun bir dil kullanmıştır. Bir tiyatro metninin hikâye anlatımıyla roman veya radyo tiyatrosunun anlatımı aynı değildir. Her biri kendi anlatım aracına uygun bir yol izler.

Senaryo yazarı, hikâyesini sinema filmi aracılığıyla anlatılacak şekilde yazmak zorundadır. Senaryo, bir hikâyenin görüntü oluşturacak şekilde sözcüklerle anlatılmasıdır.

JOKER Filminin Senaryosundan Bir Bölüm

1.İÇ.OFİS.GÜN

Joker'in(30)çok gülmekten gözleri yaşarır. Gülmesini kontrol altına almaya çalışır. Ağzının köşelerindeki iki eski yara izi dikkat çekmektedir. Bu izler neredeyse bir gülümseme oluşturur. Saçları yağlıdır. Üzerine eski, soluk kahverengi bir hırka ve yıpranmış, eski, ütüsüz bir gömlek giymiştir.

Afrikalı bir Amerikan sosyal hizmetler çalışanı (50) masanın diğer tarafında oturur. Ofis; sıkışık, karışık, üst üste yığılmış klasörlerle doludur ve ofisin eski bir bina olduğu bellidir. Sosyal hizmetler çalışanı çok çalışmaktan yorgundur. Joker'in gülmesinin bitmesini bekler.

Joker'in gülmesi sonunda azalır, derin bir nefes alır. Gülmesinin bitip bitmediğinden emin olmak için bir süre bekler.



JOKER

Sadece bir ben miyim, bu kadar acı çeken?

Kahkahalarına rağmen gözlerinde gerçek bir acı vardır. İçinde bir şeyler kırılmıştır. Görünüşe göre günlerdir uyumamıştır.

SOSYAL ÇALIŞAN

(Oldukça gergindir.)

İnsanlar üzgünler. Mücadele ediyorlar.
İş arıyorlar.

"Joker" filminin senaryosunu okuyan bir kişi Joker'in karakterini, kıyafetlerini, hareketlerini gözünde canlandırabilmeli; onun gülme sesini duyabilmelidir. Sosyal hizmetler çalışanını ve ofisi, kahkahalara rağmen Joker'in gözündeki acıyı ve uykusuzluğunu zihninde canlandırabilmelidir.



Görsel 1.1: "Joker" film senaryosu örnek sahne

Görsel 1.1, görüntü yönetmeni ile yönetmenin senaryodaki sözcükleri yorumlayarak oluşturdukları bir sahnedir. Senaryo yazarının amacı, hayalini kurduğu sahneyi yönetmen ile görüntü yönetmeninin de zihninde canlandırabilmesini sağlayacak sözcüklerle kodlamaktır.

Senaryonun sınırlı bir okuyucu kitlesi vardır: film yapım ekibi, çekim ekibi ve oyuncular. Senaryo hedef kitlenin okuyup incelediğinde kolayca anlayabileceği, üzerinde uzlaşılmış teknik bir forma (biçim) sahiptir. Bu metin, çalışanların kendi sorumluluğunda olan bölümlere kolayca ulaşarak planlama yapmalarını sağlar; onlara rehberlik eder.



1.1.1. Senaryoda Hikâye Nasıl Anlatılır?

İlk Çağ düşünürlerinden Aristoteles; hikâyenin seyirciyi etkilemek, onun ilgisini çekmek ve sonunda "katarsis"e (ruhun arınması) ulaşmasını sağlamak için hangi özelliklere sahip olması gerektiğini tragedyaların gelişimlerini inceleyerek tespit etmiş ve bu tespitini "Poetika" adlı kitabında anlatmıştır.

Aristoteles'in ortaya çıkardığı anlatı yapısı, geçmişten günümüze hikâye anlatan bütün sanat dallarının temelini oluşturmaktadır. Klasik (geleneksel) anlatı yapısı olarak bilinen yapıda hikâye üç perdede anlatılır. 1. perde giriş, 2. perde gelişme, 3. perde ise sonuç bölümüdür. Üç perdeli bu yapı, hikâyenin dramatik yapısını oluşturur. Bu anlatı yapısı gelişigüzel oluşturulmamış, aksine bilinçli bir düşünme sürecinin sonunda ortaya çıkmıştır. İnsanların evrensel kodlarını oluşturan olayları anlama ve anlamlandırma, merak etme, üzülme, gerilme, başka insanlarla özdeşim kurma ve rahatlama gibi psikolojik ve bilişsel eylemlerinin hangi aşamalarda ve nasıl gerçekleştiğinin tespiti hikâyenin dramatik yapısını ortaya çıkarmıştır.

Dramatik Yapı

Ana karakter, belirli bir amaca ulaşmak için harekete geçtiğinde birtakım engellerle karşılaşır; karakterin bu engelleri aşarak amacına ulaşması sağlanır. Hikâyede olaylar neden-sonuç ilişkisiyle örülür ve hikâye giriş-gelişme-sonuç bölümlerine ayrılarak anlatılır. Hikâyenin belirli bir sıra ve düzenle anlatıldığı bu yapı, hikâyenin dramatik yapısını oluşturur.

1.1.1.1. Klasik Anlatıda Hikâyenin Dramatik Yapısı

Hikâyeler belli bir zaman ve mekânda, belli eylemlerden oluşur (Aristoteles'in üç birlik kuralı: hikâyede zaman, yer ve olay birliği.).

Dramatik yapıya sahip bir film; belirli bir amaca ulaşmak için çabalayan ana karakter, ana karakterin bu amacına ulaşmak için harekete geçtiğinde karşısına çıkan engeller ve bu engelleri tek tek aşarak sonuca ulaşmasından oluşur. Ana karakterin bir şeyi amaç edinmesi, onun dramatik gereksiniminden doğar.

> "Esaretin Bedeli" filminde ana karakterin amacı hapishaneden kaçmaktır. Dramatik gereksinimi ise karısının gerçek katillerini bulmak, kendi suçsuzluğunu ispat etmektir.

Klasik anlatıda hikâyenin dramatik yapısının en temel özelliği, olayların birbirine neden-sonuç mantığıyla bağlanmasıdır. Filmin başından sonuna kadar her bir olay kendinden önceki olayın sonucu, kendinden sonraki olayın da nedeni olacak şekilde örülerek kahramanın amacına ulaşması sağlanır. Olaylar nedensellik bağıyla dramatik amaçlı sıralanarak öyküleme ile olay örgüsünü (olay dizisi) oluşturur.

Klasik anlatının ikinci temel özelliği ise ana karakter ile seyircinin özdeşim kurmasını sağlayarak film boyunca ilgi ve merak duygusunu elinde tutmaktır. Dramatik anlatımlarda ilgiyi toplamak ve merak duygusunu oluşturmak için çatışmalar yaratılır. Çatışma, dramatik anlatımın temelidir. Syd Field'e





göre drama, çatışmadır. Çatışma, iki güç arasındaki zıtlığı ve problemlerin çözümünün kuşkulu olduğunu anlatır. Bu belirsizlik seyircinin ilgisini yakalar ve film boyunca seyircide çatışmanın nasıl çözüme ulaşacağını öğrenme isteği oluşturur.

Dramatik anlatımlarda hikâye; seyircinin dikkatini çekmek, ilgiyi hikâyenin başından sonuna kadar diri tutmak ve hikâye bittiğinde seyircide bütünlük duygusu oluşturmak için giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşturulur.

Giriş: Seyircinin dikkati yakalanır ve hikâyeye katılımı sağlanır. Ana karakterler tanıtılır. Hikâyeyi anlamaya yardımcı olacak karakterlerle ilgili geçmiş bilgiler verilir. Hikâyeyi başlatan sorun (çatışma) açıklanır, hikâyenin temeli oluşturulur. Ana karakterin amacı belirlenir. Sorunun çözülüp çözülmeyeceği ve nasıl çözüleceğiyle ilgili merak oluşturularak ilgi film boyunca devam ettirilir.

Gelişme: Ana karakterle ilgili daha fazla bilgi verilir. Ana karakterin karşısına sürekli engeller çıkar ve bu engeller, aşılması güç engellerdir. Seyircinin ilgisi yoğunlaştırılarak devam ettirilir, seyirci çözümün hiç de kolay olmayacağına inandırılır.

Sonuç: Hikâyenin doruk noktasına ulaştığı, bütün sorunların çözüme kavuştuğu bölümdür. İlgi ve merak bitişe doğru yerini rahatlamaya bırakır.

Klasik anlatıyla oluşturulmuş filmler, kapalı sonla biter. Kapalı son, hikâye boyunca oluşan bütün sorunların çözüme kavuşmasıdır. Ancak bu, filmin mutlu sonla biteceği anlamına gelmez.

Klasik anlatıda hikâyenin bir önermesi olmalıdır. Önerme hikâyenin neyle ilgili olduğunu belirtir. Ortada açıkça görünen bir şey değildir, hikâyenin bütününde gizlidir.

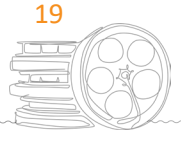
Örneğin “The Godfather” (Baba) filmi üçlemesinde filmin sonunda mafya babasının kızı operanın merdivenlerinde öldürülür. Filmin önermesi son olayla ortaya çıkarılır: Şiddet er ya da geç gelir, seni can evinden vurur.

Klasik yapıda hikâyenin gelişim süreci şu şekildedir:

Hikâye; olmuş, olması muhtemel veya hayalî bir olayın neden-sonuç mantığı kurularak kronolojik bir sırayla anlatılmasıdır.

Ayşe evden kaçar. Geceyi ormanda geçirir. Tren garına yürür. Trene biner ve Ankara’ya gider.

Örnekte kronolojik bir sırayla olmuş ya da olması muhtemel bir olay anlatılmıştır. Bu olay sadece eylemlerden oluşmaktadır. Oysaki bir olayın dramatik eyleme dönüşmesi için sebep-sonuç ilişkisi kurularak anlatılması gerekir.





Babası Ayşe'yi üniversitede okutmak istemediği için Ayşe evden kaçar. Hava kararlığından geceyi ormanda geçirir. Kimseye görünmemek için ormanın içinden tren garına yürür. Ona okuması için yardım edeceğini düşündüğü teyzesi Ankara'da yaşadığından Ankara'ya, onun yanına gider.

Bir olayın sonucu, bir sonraki olayın nedeni olur. Hikâyenin tutarlı ve inandırıcı olması için sebebi olmayan bir sonuç olmamalıdır. Her sebebin en az bir sonucu vardır.

Her hikâyenin bütünlüğü vardır. Bütünlük; giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşur.

Örnekteki hikâyede bütünlük şöyle oluşturulmuştur: Ayşe evden kaçar (giriş), ormanda saklanır ve tren garına yürür (gelişme), trene biner ve Ankara'ya gider (sonuç).

Her hikâye, belli bir zaman ve mekânda gerçekleşen eylemlerden oluşur. Eylemleri ise karakterler gerçekleştirir.

Hikâyenin zamanı: Akşam, gece, sabah.

Hikâyenin mekânı: Ayşe'nin evi, orman, tren garı, tren.

Hikâyenin karakteri: Ayşe.

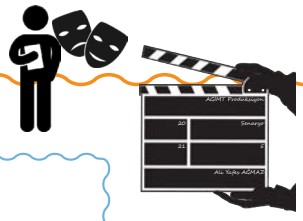
Hikâye, izleyicinin ilgisini çekmek ve izleyicide merak duygusu oluşturmak için çatışmalara sahip olmalıdır. Her sahnenin merkezinde, ana karakterin veya diğer karakterlerin bir şeye ya da birine karşı olması durumu vardır. Seyirci karakterlerin bu durumda nasıl tepki vereceğini ve hikâyenin sonunda ne olacağını merak eder.

Babası Ayşe'yi üniversitede okutmak istemez. Ayşe, okumak ve öğretmen olmak istediği için evden kaçar. Kaçarken yanına bir miktar para alır. Hava kararlığı için geceyi ormanda geçirir. Orman çok soğuktur ve ormanda vahşi hayvanlar vardır. Bu nedenle Ayşe, gece boyunca uyuyamaz. Kimseye görünmemek için ormanın içinden tren garına yürür. Yolda, evden çıkarken aldığı parayı kaybettiğini anlar. Parayı bulmak için geri dönmesi gerekir. Ancak bu kez de trenin kalkış saatini kaçıracaktır. Bu yüzden parayı aramaktan vazgeçer. Tren garına son anda yetişir. Trene gizlice biner. Teyzesi Ankara'da yaşadığı için Ankara'ya gider.

"Babasının Ayşe'yi üniversitede okutmak istememesine karşın Ayşe'nin okumak istemesi ve bunun sonucunda evden kaçması, evden kaçarken yanına aldığı parayı kaybetmesi, parayı aramak için geri dönmekle yoluna devam etmek arasında kalması, ormanın karanlık, soğuk ve korkutucu olmasına rağmen yakalanmamak için geceyi ormanda geçirmek zorunda kalması, trene kaçak binmesi" çatışma yaratan gelişmelerdir.

Ayşe'nin amacı teyzesinin yanına kaçmaktır. Hikâye, Ayşe'nin evden kaçıp trene bindiği süreci kapsar. Ancak Ayşe'nin evden kaçma nedeni okuma ve öğretmen olma isteğidir. Bu Ayşe'nin





dramatik gereksinimidir.

Her hikâyenin bir önermesi bulunur. Önerme fikri, hikâyenin başında belirlenir. Önerme hikâyenin bütününde izleri olan, hikâye sona erdiğinde de seyircinin kafasında filmle ilgili bir düşüncenin oluşmasını sağlayan görünmez bir omurga gibidir. Önerme, bir yargı bildirir. Bu yargı özneldir ve senaryo yazarına aittir.

Örnekteki hikâyenin önermesi *"Sadece cesur olanlar kendi kaderini yazar."* olabilir.

Örnek hikâyede görüldüğü gibi hikâyeler, başından sonuna kadar ana karakterin eylemlerinden oluşur. Ana karakterin net bir amacı vardır. Bu amacı gerçekleştirebilmek için bir yola çıkması, bir düşmanla savaşması veya bir yarışı kazanması gerekir. Ana karakter çıktığı bu yolda engellerle karşılaşır. Amacına ulaşabilmek için bu engelleri tek tek aşmalıdır. Ana karakterin amacına ulaşmak için sergilediği eylemler ise onun özelliklerinin ortaya çıkması için bir fırsattır. Ana karakterin kişiliğinin güç, sabır, zayıflık gibi birçok yönü böylece seyirciye gösterilir. Seyirci; hakkında bilgi sahibi olduğu, evrensel değerlere sahip, güçlü bir karakterle daha kolay özdeşim kurar. Filmin sonuna kadar da ana karakterin yanında durur. Filmin sonunda ana karakterin sonuca ulaşmasıyla seyirci de rahatlar.

1.1.1.2. Senaryo Yazımında Kullanılan Diğer Anlatı Modelleri

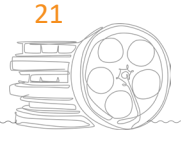
Sinema endüstri sektörü, geniş seyirci kitlesinin ilgisini çekecek filmler üreterek para kazanmayı hedefler. Bu nedenle ticari kaygıyı ön planda tutan senaryoları tercih eder. Ticari sinema sektörüne hâkim olan Hollywood sinemasında hikâyesini klasik anlatı yapısı üzerine kuran filmler başı çeker. Bu sadece Hollywood sineması için geçerli değildir. Diğer ülke sinemalarında da yaygın olarak klasik anlatı yapısı kullanılır. Klasik anlatının kökeni; insan benliğinin ortak bilincine, rüyalara, mitolojik hikâyelere kadar dayandırılmaktadır.

İnsan psikolojisinin özelliklerine uygun gelişmiş klasik yapıdaki (daha çok tür sineması denen) filmler seyirciyi günlük sıkıntılarından uzaklaştırarak eğlendirme,şaşırtma,güldürme,ağlatma,korkutma amacı taşır. Seyircinin ana karakterle özdeşim kurmasını sağlar. Merak duygusunu sürekli ayakta tutarak gerçek olmayan bir dünyada, iki saatlik bir süre boyunca seyirciyi perdeye /ekrana kilitler.

Ticari kaygıyı ön planda tutmadan yaratıcılık ve sanatsal kaygıyı, belirli bir fikrin anlatılmasını film yapmanın amacı olarak gören sinemacılar (François Truffaut, Jean-Luc Godard, Éric Rohmer, Claude Chabrol, Alain Resnais…) klasik anlatı yapısının tüm kalıplarını altüst eden yeni dalga akımıyla birlikte "açık anlatı yapısı"nı oluştururlar.

Açık Anlatı

Açık anlatı yapısı; modernist anlatı, modern sinema ve sanat sineması olarak da bilinir. Destanlar ve mitolojik hikâyelerle Brecht'den önce başlamış ancak Brecht'in sistemleştirdiği epik dramaturji yapısıyla temsilcilerini bulmaya başlamıştır.





Açık anlatı yapısını kullanan sinemacıların filmleri, üslup olarak birbirlerinden oldukça farklılık gösterir. Filmler motamot açık anlatı yapısının özelliklerine sahip değildir. Çünkü belirli bir kural yerine klasik anlatı yapısına karşı olan her türlü duruşu temsil eder.

Açık yapı, klasik yapının neden-sonuç ilişkisiyle kurduğu olay örgüsüne karşı çıkar. Çünkü bu tür hikâyeler seyircinin olayları gerçekmiş gibi algılamasına neden olur. Açık yapı nedensellik bağını kırarak seyircinin hikâyeyi sorgulamasını ister. Bir filmi seyircinin rahatlıkla anlamasını engelleyen bir anlatım stratejisi kullanılır. Olaylar gevşek bir olay örgüsüyle anlatılır, neden-sonuç ilişkisine klasik yapıda olduğu gibi sıkı sıkıya bir bağlılık yoktur. Klasik anlatıda net bir amacı olan ana karakterin açık anlatı yapısında amacı net değildir. Açık anlatı yapısında seyircinin ana karakterle özdeşim kurması bilinçli olarak engellenir. Ana karakter hataları, zaafları olan sıradan bir karakterdir. Filmler klasik anlatıdaki gibi kapalı sonla bitmez. Yani hikâyede anlatılan sorunlar filmin sonunda bir çözüme kavuşturulmaz.

Postmodern Anlatı

Pek çok sanat dalını ve yaşam şeklini etkileyen postmodernizm akımının etkileri 1980'lere gelindiğinde sinemada da yoğun olarak görülmeye başlamıştır. Klasik ve modern anlatı yapılarının özelliklerini de kullanarak kendine özgü yeni bir anlatı yapısı ortaya çıkarmıştır. Postmodernizm, göstermenin sanatıdır. Postmodern anlatı, geçmişten yaşanılan ana kadar anlatılmamış ve gösterilmemiş hiçbir şey olmadığını ancak onların taklidinin yapılabileceğini savunur. Bu nedenle modern ve klasik anlatı yapılarının özelliklerini de kullanarak kendi temel özellikleri ile- kopyalama, gösterme, ironi- harmanlar ve yeni bir anlatı yapısı oluşturur.

1.1.2. Hikâyeyi Oluşturan Unsurlar

Karakter

Klasik yapıya sahip bir senaryoda, karakter hikâyenin temelidir. Hikâye, karakterin dramatik amacına ulaşmak için yola çıkması ve bu yolda karşısına çıkan engelleri bir bir aşarak sonuca ulaşmasıyla ortaya çıkar. Ana karakter filmde en çok iç ve dış çatışma yaşayan kişidir. Seyirci ana karakterle özdeşim kurduğunda filmi izlemek için ikna olur. Bu nedenle hikâye, ana karakterin karşılaştığı engellerle mücadelesinde karakteristik özelliklerini sergilemesine fırsat verecek şekilde kurulmalıdır.

Ana karakter insan olmak zorunda değildir. "Ratatouille" filminde olduğu gibi bir fare, "Neşeli Ayaklar" filminde olduğu gibi bir penguen de olabilir. Karakterlere insana dair özellikler verilmesi yeterlidir. Önemli olan karakterin özelliklerinin evrensel olmasıdır.

Önerme

Doğruluğu ya da yanlışlığı kanıtlanabilen hüküm cümlesine **önerme** denir. Önerme öznel bir kavramdır. Bu yönüyle sonsuz sayıda önerme bulunur. Bir hikâyede her seçim, bir başlık (konu) açar ve bu başlığa dair yazarının yorumlarını barındırır. Bu öznel yorumlar önermeyi oluşturur. Bir senaryoda birden fazla önerme olur. Ancak bir tanesi daha çok vurgulanır. Bu, ana önermedir. Ana önermeye götüren diğer önermelere de **yan önerme** ya da **yardımcı önerme** denir. Önerme hikâyenin odak noktası, temel felsefesidir.





Olay Örgüsü (Olay Dizisi)

Olay örgüsü, olayı hikâyeleştiren unsurdur. Bir olayı hikâyeleştirmek, öykülemek ve hikâyede dramatik anlatı yapısı oluşturmak için eylemleri neden-sonuç ilişkisi bağlamında bir amaca doğru örerek ilerletmek gerekir. Dramatik yapı oluşturulurken olaylar kronolojik sırayla anlatılmak zorunda değildir. Olaylar A, B, C, D, E şeklinde kronolojik olarak sıralandığında A olayı B'nin ortaya çıkmasına, B olayı da C'nin ortaya çıkmasına neden olur. Böylece hikâyenin ilerlemesiyle E olayı gerçekleşir. Ancak bu yapı oluşturulurken (olay örgüsü kurulurken) önce E olayı, sonra A olayı ve diğer olaylar seyircinin ilgisini çekecek, karmaşa yaratmayacak şekilde anlatılabilir. Bu anlatım yöntemi neden-sonuç ilişkisinde bir değişiklik yaratmaz, sadece olayların seyirciye aktarılma sırasını değiştirir.

Örneğin; bir kadın tatile gitmek için otobüse biner, şoför araba kullanırken uyuklamaktadır. Molada kadın, polisi ararken üniversiteden arkadaşıyla karşılaşır. Yolculuğa onunla devam eder.

A–Kadın tatile gitmek için otobüse biner.

B–*Şoför uykusuzdur, arabayı kötü kullanır ve kadın molada polisi arar.*

C–*Kadın polisi ararken mola yerinde üniversiteden bir arkadaşıyla karşılaşır.*

D–*Kadın, yolculuğuna arkadaşıyla devam eder.*

E–Arabayla yola devam ederken kaza yaparlar.

F–*Kadın gözlerini hastanede açar.*

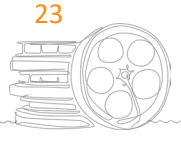
Bu hikâye kronolojik olarak A olayından F olayına kadar devam etmektedir. Ancak hikâye F'den başlatılabilir. "Kadın hastanede gözlerini açar. Olayı anlatmaya başlar. Önce D olayını ardından A, B ve C olaylarını anlatabilir." Olay örgüsü bu şekilde kurulabilir.

Çatışma

Senaryoda ana karakterin olmasını istediği, arzuladığı şeyin gerçekleşme olasılığının olması kadar gerçekleşmeme olasılığının da olması durumudur. Bu belirsizlik seyircinin ilgisinin artmasını sağlar.

Çatışmalar, dış ve iç çatışma olarak ikiye ayrılır. Klasik anlatı yapısına sahip filmlerde ana çatışma, genellikle dış çatışmadır. Ana karakterin iç çatışmalarda yaşadığı ikilemler ise seyircinin en fazla özdeşim kurduğu sahnelerdir.

- **Dış Çatışma:** Bir kişinin başkasıyla çatışmasıdır. Kişiye karşı kişi çatışması ya da farklı ögelerle çatışma şeklinde kurulabilir. Kişinin kendinden daha büyük bir güçle (tanrı, doğa, canavar, kader, toplum vb.) çatışması da dış çatışmadır.





"Jaws" filminde ana çatışmayı yaratan dış çatışmadır. Filmde köpek balığına karşı verilen mücadele anlatılır.

"Fırtına" filminde ana çatışma, insanların engel olamadığı ve karşısında çaresiz kaldığı fırtınaya karşı verilen mücadeledir.

- **İç Çatışma:** Ana karakterde karşıtlık ve ikilem yaratan her türlü duygudur. Para problemleri, aşk, iş, başarısızlık, korkular, hayal kırıklığı, acı, terk edilme korkusu gibi. İç çatışma; ana karakterin zaaflarını, yanlışlarını veya tereddütlerini açığa çıkarır. Kişinin kendisiyle olan çatışmasıdır.

Hayalini kurduğu konsere gitmek isteyen Güliz'in çok pahalı olduğu için bilet alamaması bir iç çatışma yaratır. Bunun sonucunda arkadaşının biletini çalabilir veya çalmayabilir. Bu durum da yeni bir çatışma yaratır.

Bir film sadece dış çatışmalardan oluşursa karakter gelişimi ve değişimi sağlanamaz. Karakter değişimi için karakterin zaaflarının, eksiklerinin, korkularının olması gerekir; bu duygular ancak iç çatışma ile ortaya çıkarılır.

Eylem (Aksiyon)

Ana karakterin bir amaca yönelik olarak yaptığı her hareket bir eylemdir. Ana karakterin eylemleri hikâyeyi ileriye sürükler ve sonuca ulaştırır. Karakterin eylemleri olmadan hikâye olmaz. Karakterin kişilik özellikleri de gerçekleştirdiği eylemlerle ortaya çıkarılır.

Gitmek istediği konser için bilet parası olmayan Güliz arkadaşının biletini çalabilir de çalmayabilir de. Her iki durumda da Güliz'in kişilik özelliği ortaya çıkacak ve hikâye Güliz'in seçimine göre ilerleyecektir.

Mekân

Filmde olayların geçtiği yerdir. Filmdeki mekânla ilgili bilgiler; filmin girişinde bir yazıyla, o bölgeye has yerel kıyafetlerle, yöresel dil ile veya herkes tarafından bilinen yerlerin (bina, heykel, doğal bir yapı vb.) gösterilmesiyle verilebilir. Bir film tek bir mekânda geçmez ancak filmin bütünlüğünde mekân birliği hissinin seyircide oluşturulması gerekir.

Kovboy kasabasında yaşanan silahlı çatışmada yaralananlar filmde mantıklı bir gerekçe olmadan şehirdeki lüks bir hastanede tedavi edilemez. (Postmodern sinemada bu tür olaylara yer verilebilir.)





Filmde mekân; ülke (Bir Zamanlar Amerika), ev (İnşaat), akıl hastanesi (Adem'in Elmaları), havaalanı (Terminal), fantastik bir dünya (Yüzüklerin Efendisi), Mars (Marslı) vb. olabilir.

Filmde mekân seyirciye tanıtılmalıdır. Çünkü seyirci filmde geçen olayları yorumlarken, yeniden anlamlandırırken mekân bilgisini kullanır.

Zaman

Senaryoda zaman konusu, filmsel zaman olarak farklı birkaç açıdan ele alınmalıdır. Öncelikle olay, gerçek zamanı üzerinde değişiklik yapılarak hikâyeleştirilir.

Mustafa Kemal Atatürk'ün hayatının anlatılacağı bir senaryoda 57 yıllık bir hayat hikâyesinin iki saatlik bir filmsel zamana sığdırılması gerekir. Eğer sadece Kurtuluş Savaşı mücadelesi anlatılacak ise dört yıllık zamanın iki saatlik bir filmsel zamana sığdırılarak anlatılması gerekir. Senaryoda bazı sahneler gerçek süresinden daha hızlı şekilde akıp giderken bazıları gerçek zamanından daha yavaş verilir. Filmde zamanın geçişi konusunda nadiren de olsa bazı filmler gerçek zamanlı olarak çekilmiştir. Bazı filmlerde ise zaman, gerçekte olduğu süreden daha uzundur.

Zamanın başka bir kullanımı da filmin geçtiği dönem ya da tarihtir (1453 İstanbul'un fethi veya 1978 New York gibi). Filmde zaman bilgisinin seyirciye gösterilmesinin nedeni, mekân bilgisinin gösterilmesiyle aynıdır. Seyircinin filmin geçtiği dönemi biliyor olması, filmdeki olayları bir bütünlük içinde algılamasını ve anlamlandırmasını kolaylaştırır. Filmdeki mekân, kıyafet, aksesuar, araç, dil gibi ögeler de filmin geçtiği döneme uygun olmalıdır.

Filmde zaman kullanımıyla ilgili bir başka durum ise yaşananların günün hangi saatinde olduğu veya hangi mevsimin yaşandığı bilgisinin verilmesidir. Zaman geçişleri seyirciye farklı yollarla gösterilir. Bir önceki sahnede bahçede oynayan çocuk, bir sonraki sahnede pijamalarını giymiş yataktaysa filmde zamanın gece olduğu anlaşılır.

Klasik anlatı yapısına sahip filmlerde olaylar genellikle oluş sırasına göre gösterilerek doğrusal bir zaman çizgisinde anlatılır. Ancak farklı yapı anlatı filmlerinde hikaye ileriye gidiş ve geriye dönüşlerle veya hikâyenin sonundan başlayıp, geriye doğru giderek döngüsel bir zaman çizgisinde anlatılabilir.

Hikâyelerde zamanın doğrusal-çizgisel zaman olarak gelişmesi, olayın başlangıcıyla sonu arasında düz bir ilerleyiş olmasıyla ilgilidir.

Zehra'nın evden çıkması

Hakan'ın metroya binmesi

Zehra ve Hakan'ın caddede aynı yönde birbirlerini tanımadan yürümeleri

Pastaneden çörek almak için durup karşılaşmaları





Hikâyede doğrusal zaman kullanılıyorsa zamanı ayrıca belirtmek gerekmez. Fakat hikâyelerdeki zaman her zaman doğrusal ilerlemez. Döngüsel zaman ilerleyişinde (anlatı mantığında) zaman dönüp dolaşıp başladığı yerde biter.

Pastanede pişen taze çörekler

Zehra'nın evden çıkması

Hakan'ın metroya binmesi

Zehra ve Hakan'ın caddede aynı yönde birbirlerini tanımadan yürümeleri

Pastaneden çörek almak için durup karşılaşmaları

Diyaloglar

Diyalog, iki karakter arasında geçen konuşmadır. Kurmacaların diyaloglarında kullanılan dil, yazıda ve günlük konuşmalarda kullanılan dilden farklıdır. Diyalog yazarken dikkat edilmesi gereken en önemli kural, sahnede görülen hiçbir şeyin yazılmamasıdır. İyi bir diyalog açık, telaffuzu kolay, gerçekçi olmalıdır. Diyaloğun söyleniş amacı, her zaman karşıdakine bir şey anlatmak ve bu yolla bilgi üretmektir. Diyalog, karakterler hakkında bilgi verir; karakterlerin birbirleriyle ilişkilerini ortaya çıkarılır.

Örneğin, tek kişinin olduğu bir odada hiyerarşiyi gösteren hiçbir anlatım unsurunun (makam koltuğu vb.) olmadığı düşünülürse odaya yeni gelen kişi "***Özür dilerim efendim, geç kaldım.***" dediğinde aralarındaki hiyerarşi anlaşılmış olur. Eğer hiyerarşik üstünlüğe sahip olan kişi sonradan gelseydi özür dilemez, diğer kişi de zaten böyle bir şey beklemezdi.

Sinemada olaylar öncelikli olarak görüntülerle anlatılmalıdır. Görüntülerin yeterli olmadığı durumlarda diyalog tercih edilmelidir. Sinemada göstererek anlatma yani dramatik temsil "mimetik anlatım", söz ile anlatma ise "diegetik anlatım" olarak adlandırılır.

Müzik

Müzik, birçok filmin hikâyesini geliştiren bir unsurdur. Filmlerde müzik; jenerik müziği, sahneler arası geçiş müziği, mekân ve zamanı belirten müzikler, bir duyguyu açığa çıkaran nokta müzikler ve fon müziği gibi başlıklar altında toplanabilir.

Fon müziği genellikle sahnelerin hikâyesine göre destekleyici, heyecan artırıcı, neşelendirici, sahnenin anlamına boyut veren alt müziktir. Filmde kullanılan müzikler filmin türünü de yansıtır.

Doğrudan müzik kullanılarak "müzikal" adı verilen yeni tür filmler de üretilmiştir.





Senaryonun Birimleri

- **Çekim (Plan):** Kameranın kayda girmesi ile çıkması arasında geçen süredir. Filmin en küçük yapı taşıdır. Çekim ve plan birbirinin yerine kullanılabilir. Ancak sette çekim, planın tekrarıdır. Örneğin; "Sahne 1 Plan 1 Çekim 1" çekildikten sonra aynı planın tekrar çekilmesi istenirse "Sahne 1 Plan 1 Çekim 2", sonraki tekrar da "Sahne 1 Plan 1 Çekim 3" şeklinde devam eder. Sahnedeki plan sayısı yapımın içeriğine göre değişir. Bir saniye süren planlar olabileceği gibi dakikalarca süren planlar da olabilir. Hatta filmin tamamı tek bir plandan oluşabilir.

Örneğin, 2015 yapımı "Victoria" filmi 140 dakikalık tek bir plandan oluşur. Alfred Hitchcock'un 1948 yapımı "Rope" (Türkiye lansmanı "Ölüm Kararı" ismiyle yapılmıştır.) filmi de dönemin teknik imkânları sebebiyle tamamı tek planda çekilemese de tek planda çekilmiş izlenimi yaratmaktadır. Bunun dışında Rodrigo Garcia'nın 2005 yapımı "Nine Lives" filmi de 10 dakikadan fazla süren dokuz plandan oluşmaktadır.

- **Sahne:** Çekimlerin birleşmesiyle oluşur. Sinemaya tiyatrodan geçmiş bir terimdir. Sinemada sahnede anlam bütünlüğü aranmaz. Bir sahnenin üç bileşeni vardır: zaman, mekân ve dekor. Senaryo yazarken bir sahneden diğerine geçiş için bu üç bileşenden birinin değişmesi yeterlidir. Senaryoda zaman, gündüz ya da gece; mekân, iç ya da dış; dekor ise özel olarak tanımlanmış çekim ortamıdır (sınıf, otoban kenarı, ofis, Merve'nin odası vb.).
- **Sekans (Ayrım):** Sahnelerin birleşmesiyle oluşur. Filmin anlam bütünlüğünü oluşturan en küçük yapı taşıdır. Her sekans kendi içinde bütünlüğü olan birer hikâyeciktir.
- **Bölüm:** Sekansların birleşmesiyle oluşur. Söz konusu bir dizi film ise bölüm zorunludur. Ancak sinema filmi, reklam filmi gibi yapımlarda bölüm kullanımı zorunlu değildir.

Lars von Trier'in 2011 yapımı "Melancholia" isimli filmi iki bölümden oluşur. Birinci bölüm Justine, ikinci bölüm ise Claire adını taşır. Yönetmen filmin bölümlerini ekran yazısıyla seyirciyle de paylaşmıştır. Filmde bölüm ayrımları iki farklı karakterin bakış açılarını ayırır. Takeshi Kitano'nun 2008 yapımı "Akileus ve Kaplumbağa" filminde ise ana karakterin çocukluk, gençlik ve yaşlılık hâli kronolojik olarak verilmiştir. Burada da yönetmen ana karakterin hayatını bölümlere ayırmıştır. Ancak yönetmen bu ayrımı izleyiciyle paylaşmamıştır.

1.1.3. Üç Perdeli Yapı

Senaryo; sebep-sonuç mantığıyla oluşturulan bir olay örgüsü ile kurgulanmış, diyalog ve betimlemelerden oluşan, görsel hikâye anlatan bir metindir. Hikâye; net ihtiyaçları, amacı, hedefi, sorunu olan ve hedefine ulaşmak için en az kendisi kadar güçlü karşıt bir güçle mücadele eden dinamik bir ana karakter etrafında döner. Her hikâye giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşur. Senaryoda hikâyeyi oluşturan unsurlar; giriş, gelişme ve sonucu temsil eden üç perdeli yapıya yerleştirilerek

anlatılır. Bu yapı Aristo'dan günümüze kadar anlatılan bütün hikâyelerin anlatı yapısıdır.

Klasik anlatının üzerine kurulan Holywood sineması baz alındığında standart film uzunluğu yaklaşık iki saat (120 dakika) olarak düşünülür. Bu süre biraz daha kısa veya uzun olabilir. Senaryo yazımında hikâye yapısı kurulurken bu süre dikkate alınır. Bir senaryo sayfası perdede / ekranda gösterilen 1 dakikaya eşittir. Bu da bir senaryonun 120 sayfa civarında olduğunu gösterir. Ancak bazı filmler bu durumun istisnalarıdır. "Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği" filmi senaryosu 118 sayfayken film 3 saatten fazla sürmektedir.

1.1.3.1. Hikâyelerin Üç Perdelik Yapıya Yerleştirilerek Anlatılması

Sinema filmleri hikâyeler aracılığıyla seyirciyle iletişim kurar. Filmlerin önceliği; seyircide merak ve heyecan uyandırmak, seyircinin ana karakterle özdeşim kurmasını sağlamak ve şaşırtarak filme olan ilgisini canlı tutmaktır.

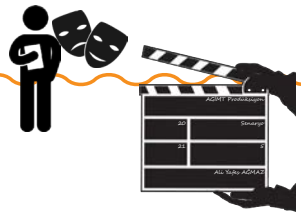
"1. perde"de karakterin kişilik özellikleri, içinde bulunduğu durum, çevresiyle olan ilişkisi, karşılaştığı sorun ya da amacı anlatılır. "2. perde"de ana karakterin amacına ulaşmak için çıktığı yol, karşılaştığı engeller ve yaşadığı çatışmalarla hikâye geliştirilir. "3. perde"de ise karakterin amacına ulaşıp ulaşmadığı ve sorunların çözümü gösterilir. Hikâye bu yapı içinde anlatıldığında seyirci, hikâyenin ne hakkında ve kim hakkında olduğunu filmin hemen başında öğrenir. Böylece seyircinin ana karakterle filmin başında özdeşim kurması sağlanır. Sorun ortaya konarak çatışma yaratılır ve seyircinin merak duygusu uyandırılır. Ana karakterin karşısına çıkan engeller ve eylemleri seyircinin ilgisini canlı tutar ve seyirci filmin sonunda ne olacağını ve nasıl olacağını merak eder. Filmin son bölümünde ise bütün sorunlar çözülerek seyirci rahatlatılır.

Senaryo, dramatik dönüm noktalarıyla birbirinden ayrılan üç perde hâlinde tasarlanır. Üç perdeli yapı üzerine hikâyenin unsurları yerleştirildiğinde aşağıdaki senaryo yapı modeli ortaya çıkar.



Görsel 1.2: Üç perdeli yapı

Bu yapı modelinde "1. perdeden 2. perdeye, 2. perdeden 3. perdeye geçiş nasıl olacaktır? Bu bölümleri birbirinden ayıran nedir?" sorularının cevabı yer alır. Hikâyeye yeni bir yön vermek ve bir sonraki bölümü başlatmak için 1. bölümün bitimine yakın 1. dönüm noktası, 2. bölümün bitimine yakın 2. dönüm noktası oluşturulur. 1 ve 2. dönüm noktaları, hikâyeyi gelişim çizgisinde ilerleterek çözüme taşıyacak şekilde ortaya çıkan ve hikâyeyi mevcut durumdan başka yöne savuran herhangi



bir olay, eylem veya diyalog şeklinde gelişir.

Senaryo yazarı, senaryosunu yazmaya başladığında hikâyesinin sonunu ve başlangıcını oluşturduktan sonra 1 ve 2. dönüm noktasını oluşturursa senaryosunun temellerini kurmuş olur. Konusunu oluşturup karakterini tanıtmaya başladıktan sonra senaryosunun temellerini sorularla geliştirerek hikâyesini dramatik yapıda yazmaya başlayabilir.

Üç perdelik yapıda senaryonun temellerini oluşturmak için geliştirilecek sorular hikâyenin önermesine göre şekil alır.

- Hikâyenin sonu nasıl bitecek?

Ana karakter yaşayacak mı, ölecek mi? Kazanacak mı, kaybedecek mi? Sevdiği kişiye kavuşacak mı, kavuşmayacak mı?

- Hikâyenin başlangıç noktası neresi olacak?

Karakterler hikâyedeki olaydan önce de bir hayata sahiptir. Ana karakterin hayatının neresinden başlanarak hikayenin anlatıcılığına karar verilmelidir.

- Hikâyenin 1 ve 2. dönüm noktaları ne olacak?

Bu noktalar senaryonun dayanak noktalarıdır. Senaryo yazarı için bir yol haritasıdır.

1. Perde (Kuruluş)

1. perdede her şey hikâyeyi kurmayla ilgilidir. Bu perdede anlatılanlar hikâyeyi ileriye taşımalı, karakterler hakkında bilgi vermeli, karakterler arasındaki ilişkiyi oluşturmalıdır. 1. perde, dramatik eylemin yaklaşık 20-30 sayfalık bir bölümünden oluşur. Çarpıcı bir açılış sahnesi veya sekansıyla seyircinin dikkati çekilir. Ardından karakterler, ortam ve karakterlerin içinde bulunduğu durum sergilenir. Ana karakterin ve diğer karakterlerin ilişkileri gösterilir. Filmin ne hakkında olduğu bilgisi verilir. Ana karakter ve karşıt karakter karşı karşıya gelir. 1. perde, 1. dönüm noktasının ardından sona erer.

2. Perde (Yüzleşme)

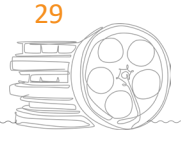
2. perde, 1. dönüm noktasının sonundan başlayıp 2. dönüm noktasının sonunda biter. Senaryonun yaklaşık 50-60 sayfalık bölümüdür. Bu perde göğüs gerilen çatışmalar, üstesinden gelinen engellerden oluşur.

Ana karakter, 1. perdede belirlenen amacına ulaşmak için harekete geçer. Ana karakterin içsel ve dışsal çatışması geliştirilir. Dışsal çatışma ile karakterler arası çatışmalar oluşturulur. Çatışmaya girmeyen bir ana karakter, olayların akışını değiştiremez; dolayısıyla senaryoyu yani filmi ilerletemez. Neden-sonuç ilişkisiyle gelişen çatışma seyircinin kolay takip edebileceği bir çatışmadır.

Bu bölümde ana hikâyenin yanında yan hikâyeler de gösterilir. Perde boyunca geliştirilen çatışmalar senaryoyu 2. dönüm noktasına taşır.

3. Perde (Çözülme)

3. perde, senaryonun yaklaşık 20-30 sayfalık bir bölümünü oluşturur. Senaryoda 2. perdeden 3. perdeye geçildiğinde ana sorun henüz çözümlenmemiştir. Bu bölümde ana karakterle karşıt ka-





rakter son olarak karşılaşır. Senaryoda ortaya çıkarılan bütün sorunlar çözülür. Filmin önermesi ispatlanmış olur.

Üç perdeli yapı modelinde belirtilen sayfa sayılarının bir önemi yoktur. Önemli olan hikâyenin giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmasıdır. Üç perdeli yapı bir modeldir, katı kuralları yoktur, esnek ve geçişkendir. Bu yapı senaryo yazarına bir yol haritası sunar.

"Aladdin" Filminin Üç Perdeli Yapı İncelemesi

Hikâye, bilindik bir masaldır ve pek çok kez filme uyarlanmıştır. Ancak önemli olan herkesin bildiği bu hikâyenin farklı senaristler tarafından nasıl anlatıldığıdır. Yani hikâyenin anlatı yapısı yeniden nasıl oluşturulmuştur?

Filmin Karakterleri: Aladdin (ana karakter / kahraman), Yasemin (prenses), Sultan, Vezir Cafer (karşıt karakter / düşman), Abu (Aladdin'in maymunu), Lamba Cini, Yasemin'in aslanı, Cafer'in kuşu, Yasemin'in hizmetçisi, Hakim (kralın baş askeri).

Karakterlerin Özellikleri

Aladdin: Orta boylu, esmer bir gençtir (20). Annesi ve babası o küçükken ölmüştür, maymunu Abu'dan başka kimsesi yoktur. Çevik, hızlı, zeki, esprili, yardımsever ve iyi niyetlidir.

Yasemin: Güzel, akıllı, kararlı, inatçı, cesur, yardımsever ve iyi niyetlidir.

Sultan: Yaşlı, tuhaf, çok zeki olmayan bir karakterdir.

Vezir Cafer: Kötü niyetli, sihirleri olan, hırslı, korkunç bir karakterdir.

Cin: Eğlenceli, esprili, iyi, zeki bir karakterdir.

Prensesin hizmetçisi: Saf, sadık, iyi bir karakterdir.

Hakim: Kendini görevine adamış, cesur bir askerdir.

Hikâyenin Konusu

Altın kalpli, kimsesiz, yoksul bir genç olan Aladdin hayatta kalabilmek için Agrabah Krallığı'nın pazarlarında hırsızlık yapar. Aladdin, sultanın veziri Cafer tarafından Mucizeler Mağarası'nda bulunan sihirli lambayı alması için kaçırılır. Cafer'in amacı mağaradaki sihirli lambayı alarak tahta geçmektir. Cafer, lambayı mağaradan getirirse onu zengin yapacağını ve bu sayede de Prenses Yasemin'le evlenebileceğini söyler. Ancak bu görev çok tehlikelidir. Aladdin teklifi kabul eder, mağaraya girer ve lambayı alır. Lambayı alırken Aladdin'in maymunu mağarada dokunmaması gereken mücevherlere dokunduğu için mağara çökmeye başlar. Aladdin sihirli lambayı silerken lambanın içinden mavi renkli, eğlenceli ve sıcak kalpli bir cin çıkar. Mavi Cin, Aladdin'e üç dilek hakkı olduğunu söyler. Aladdin'in birinci dileği mağaradan çıkmak olur, ikinci dileği Prenses Yasemin'i etkilemek için prens olmaktır. Son dileğini de Cin'i özgürlüğüne kavuşturmak için kullanacağını söyler. Aladdin mağaradan uçan bir halı ve lambayla çıkar, prens olur.





Sihrin etkisiyle Aladdin'i kimse tanımaz. Adını Ali olarak değiştirir. O artık Ababwa Prensi Ali'dir. Prenses Yasemin'e talip olarak saraya gider. Cafer Prens Ali'den şüphelenir. Prens Ali'yi öldürmeye çalışır ancak Cin, Ali'yi kurtarır. Prens Ali, Cafer'in kendisini öldürmeye çalıştığını Prenses Yasemin ve sultana anlatır. Sultan, Cafer'i zindana attırır. Cafer kuşunun yardımıyla zindandan kaçar. Prens Ali'nin Aladdin olduğunu anlar ve lambayı çalar. Cafer'in Cin'den ilk dileği sultanın yerine geçmek olur. Prenses Yasemin'i kendisiyle evlenmezse sultanı öldürmekle tehdit eder. Prenses babasını kurtarmak için teklifi kabul eder. Prens Ali lambasının çalındığını ve Cafer'in kral olduğunu öğrenince saraya gelir. Cafer, sihirli lambası olmadığından Prens Ali'nin Aladdin olduğunu ortaya çıkarır. Cafer'in Cin'den son dileği ise en büyük olmak, her şeye gücü yetmesidir. Aladdin ancak bir cin olursa en güçlü olabileceğini söyleyerek Cafer'i kandırır. Cafer son dileğinde Cin'in yerine geçmek isteyince sihirli lambaya hapsolur. Sonunda Prenses Yasemin babasının yerine sultan olur, Aladdin prensese kavuşur, Cin de özgürlüğüne kavuşarak insan olur.

Filmin Açılış Görseli: Okyanusun ortasında ihtişamlı bir gemi ile yakınlarında eski küçük bir gemi görülür. Küçük geminin içinde iki çocuklu bir aile ve gemide çalışan birkaç kişi vardır.

Gemideki karakterlerin giyimi, geminin modeli hikâyenin çok eski bir zamanda gerçekleştiği bilgisini verir.

Filmin bu sekansında anlatıcı (çocukların babası) çocuklara şarkı söyleyerek Aladdin, prenses ve lamba hakkındaki hikâyeyi anlatmaya başlar. Filmin atmosferi, türü, üslubu hakkında bilgi açılış sahnesiyle verilmiştir.

Filmin Ortamı, Mekânı: Abuda Krallığı, Ürdün civarında sarayın ihtişamlı yaşayışı karşısında halkın zor koşullarda yaşadığı bir yerdir.

Filmin Zamanı: Uzak bir geçmiş zamanda yaşanmıştır.

Filmin Ana Karakterinin İçinde Bulunduğu Durum: Abuda Krallığı'nda halkın çoğunluğu yoksulluk içindedir, Aladdin de bunlardan biridir. Yaşamak için yiyecek çalması gerekir. İyi bir karakterdir ancak yoksul olduğundan insanlar onu sinsi fare, çöplük faresi diyerek sürekli aşağılar ve görmezden gelir. Bu durum Aladdin'i çok üzer ancak yapabileceği hiçbir şey yoktur.

Karakterlerin Amacı

Aladdin'in Amacı: Zengin olmak ve böylece prensese kavuşmaktır.

Prenses Yasemin'in Amacı: Babasından sonra tahta geçmek ve krallığı adil bir şekilde yönetmektir.

Sultanın Amacı: Kızını bir prensle evlendirmek ve krallığı ona bırakmaktır.

Vezir Cafer'in Amacı: Sihirli lambayı ele geçirerek önce krallığa sonra tüm dünyaya sahip olmaktır.





Cin'in Amacı: İnsan olmak ve özgürlüğüne kavuşmaktır.

Karakterlerin Geçmişiyle İlgili Bilgiler

Aladdin'in annesi ve babası o küçükken ölmüştür. Maymunu Abu'dan başka kimsesi yoktur.

Prenses Yasemin'in annesi öldürülmüştür. Bu yüzden onun saraydan dışarı çıkması yasaktır.

Cafer'in çocukluğu Aladdin'in geçmişiyle benzerlik gösterir. O da küçükken yoksuldur ve hırsızlık yaparak karnını doyurur.

Cin yıllardır bu lambanın içindedir. Birçok insan ona sahip olmuş ama bunlardan hiçbiriyle dost olmamıştır. Hepsi çok kötü niyetli insanlardır. Cin'in tek dileği özgür olmaktır.

1. perdede, kuruluş bölümünde yukarıdaki bilgiler verilir. Hikâyedeki karakterlerin büyük bölümü tanıtılmış, çatışma ortaya konmuştur. Ana karakterin geri dönülmez seçimleri, nasıl davranacağı sorusu giriş bölümünün sonu, gelişme bölümünün başlangıcıdır.

"Aladdin" Filminin 1. Perde İncelemesi

Altın kalpli, kimsesiz, yoksul bir genç olan Aladdin, hayatta kalabilmek için Agrabah Krallığı'nın pazarlarında hırsızlık yapar. Aladdin, sultanın veziri Cafer tarafından Mucizeler Mağarası'nda bulunan sihirli lambayı alması için kaçırılır. Cafer'in amacı mağaradaki sihirli lambayı alarak tahta geçmektir. Cafer, Aladdin'e lambayı mağaradan getirirse onu zengin yapacağını ve bu sayede de Prenses Yasemin'le evlenebileceğini söyler. Ancak bu görev çok tehlikelidir. Aladdin teklifi kabul eder, mağaraya girer ve lambayı alır. Aladdin'in lambayı alırken maymunu mağarada dokunmaması gereken mücevherlere dokunduğu için mağara çökmeye başlar. Aladdin sihirli lambayı silerken lambanın içinden mavi renkli, eğlenceli ve sıcak kalpli bir cin çıkar.

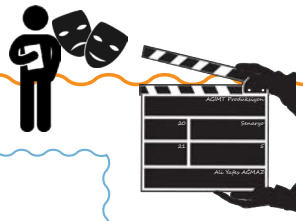
Hikâye doğrusal bir zaman çizgisinde neden-sonuç ilişkisiyle bağlanarak 1. dönüm noktasına taşınmıştır. 1. dönüm noktası Aladdin'in lambadan Cin'i çıkardığı ve Cin'in Aladdin'e üç dilek hakkı olduğunu söylediği sahnedir. Bu sahnenin bitimiyle kuruluş bölümü tamamlanır. Bu sahneden sonra 2. perde yani yüzleşme bölümü başlar.

Hikâyenin gelişme bölümünde ana karakterin karşısına engeller çıkarılmış, bu engellerle mücadelesi ortaya konmuştur. Çatışmanın dramatik yapıyla yükselişi yan olayların desteğiyle güçlendirilmiştir. Yan olaylar ile çatışmaların da ana olaylar dizisine katkısı sağlanmıştır.

"Aladdin" Filmi 2. Perde İncelemesi

Aladdin'in amacına ulaşmak için yola çıktığı bölümdür. Önüne birçok engel çıkar, onun bu engelleri aşması gerekir. Cafer ile sürekli bir mücadeleye girmek zorunda kalır. Bu perdede ana





karakter, hem dışsal hem de içsel çatışmalar yaşar.

Aladdin, Ababwa Prensi Ali olarak Agrabah Sarayı'na gelir. Ancak sarayda nasıl davranması gerektiğini, bir prensin nasıl davrandığını bilmediğinden sürekli hatalar yapar. Prens Ali, zor durumda kaldığında Cin ona rehberlik ve yardım ederek onu içinde bulunduğu durumdan kurtarır. Prenses Yasemin, Prens Ali'den hoşlanmaz. Onun evlenmek istediği kişi, Prens Ali karakterinde biri değildir. Prenses Yasemin, Aladdin'in doğal ve gerçek kişiliğinden etkilenmiştir. Ali kendi gibi (Aladdin) olmakla Prens Ali olmak arasında kalır. Prens Ali gibi davranmaya devam ettiğinde Prenses Yasemin'i kaybedecektir. Ancak prens olmadığında da prensesle evlenme ihtimali yoktur.

Ali'nin en büyük çatışması içsel çatışmadır. Aladdin, tekrar fakir olmaktan korkar. İnsanların onu dış görünüşüne bakarak yargılamasından, aşağılamasından bıkmıştır ve o günlere dönmek istemez. Bu yüzden prensese doğruyu söylememe kararı alır. Bu fikrini Cin'e söyler. Bunun bir sonucu da Cin'i özgür bırakamaması durumudur çünkü Cin olmazsa tek başına prens gibi davranamayacaktır. Cin, Aladdin'e yalan söylemenin yanlış olduğunu bunun ona hiçbir şey kazandırmayacağını söyler. Ancak Aladdin Cin'i bencil olmakla suçlar. Sırf özgür kalmak için Aladdin'in mutlu olmasını istemediğini söyler. Cin bu duruma çok üzülür. Oysa o Aladdin'i dost olarak görmüştür.

Aladdin eski evine (korkusunun kaynağına) gider. Zindandan kaçan ve kılık değiştiren Cafer yolda yürürken Aladdin'den lambayı çalar. Lambanın yeni sahibi Cafer'dir artık. Bu sahne 2. dönüm noktasıdır.

Hikâyenin yan olaylarından biri Cin'in Prenses Yasemin'in hizmetçisine âşık olmasıdır. Önlerindeki tek engel Cin'in insan olmamasıdır.

Prenses Yasemin ülkesini yönetmek için her türlü bilgi ve donanıma sahip olmasına rağmen kanunlar yüzünden -kanuna göre ancak bir prens sultan olabilir- sultan olamamaktadır. Önündeki en büyük engel kanunlardır.

Lamba Cafer'in elindedir artık, bütün güç de ondadır. Cafer'in Cin'den ilk dileği Agrabah'ın sultanı olmaktır. Cin, Cafer'in dileğini yerine getirir ve Cafer sultan olur. Cafer Hakim'den sultanı öldürmesini ister ancak Prenses Yasemin karşı çıkar, bu durumun önüne geçer. Sonu ölüm bile olsa asla sultanlığı Cafer'e bırakmayacağını söyler.

Aladdin hatasını anlar, rol yapmamaya, yalan söylememeye, bu rüya son bulsa da prenses onu terk etse de doğruyu söylemeye karar verir. Ancak artık tüm güçler Cafer'in elindedir ve henüz Aladdin bundan habersizdir.

Aladdin saraya gelir olanları görür. Lamba olmadığından Prens Ali'nin Aladdin olduğu ortaya çıkar. Cafer, Aladdin'i sihirle kutuplara gönderir. Prensesi de onunla evlenmezse babasını öldür-





mekle tehdit eder. Artık her şey bitmiş, Cafer savaşı kazanmıştır.

Sonuç bölümünde doruk noktasıyla birlikte tüm soruların cevabı verilir, ana karakterin amacı onu destekleyenlerle birlikte son bir mücadeleyle gerçekleşmiştir.

"Aladdin" Filminin 3. Perde İncelemesi

Uçan halı kutuplardan Aladdin'i alarak saraya getirir. Cafer'in Cin'den son dileği evrendeki en güçlü varlık olmaktır. Bu hırsı onun aynı zamanda sonu olur. Aladdin Cafer'e dünyanın en güçlüsü olamayacağını, her zaman Cin'in ondan daha güçlü olacağını, en güçlü olmak istiyorsa Cin'in yerine geçmesi gerektiğini söyler. Cafer inanır ve "Cin'in yerine geçmek istiyorum." diye dilekte bulunur. Böylece Cafer cine dönüşür. Cin'in kollarındaki zincirler Cafer'in kollarına geçer, Cafer lambaya hapsolur.

Bu aşamadan sonra bütün sorunlar çözülür. Cin insan olur ve prensesin hizmetçisiyle evlenir. Sultan kanunu değiştirir ve Prensesin Yasemin'in sultan olmasının önündeki engel kalkar. Aladdin prensese kavuşur.

Filmin son sahnesinde, açılış sahnesinde görülen gemideki ailenin Cin ve ailesi olduğu anlaşılır.

1. UYGULAMA ADI: FİLMİN YAPISINI İNCELEME

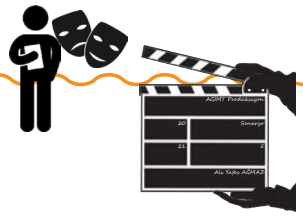
Senaryo yazmaya başlamadan önce yazarın izlediği filmlerin yapı incelemesini yapması önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak klasik anlatı yapısındaki bir filmin yapı incelemesini yapınız. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- İzleyip beğenmiş olduğunuz klasik yapıda bir filmi belirleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Filmin karakterlerini tanıtınız.





2. Filmin konusunu özetleyiniz.

3. Filmin açılışını yazınız.

4. Filmin ortam ve mekân bilgisini veriniz.

5. Filmin zaman bilgisini veriniz.



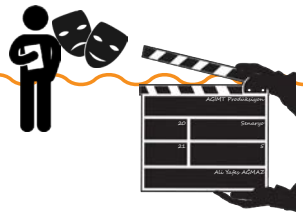
6. Ana karakterin durumunu açıklayınız.

7. Karakterlerin amaçlarını yazınız.

8. Karakterlerin geçmişlerine ait bilgileri veriniz.

9. 1. perdenin gelişimini 1. dönüm noktasıyla birlikte yazınız.





10. 2. perdeyi 2. dönüm noktasıyla birlikte yazınız.

11. 3. perdeyi filmin sonuyla birlikte yazınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Filmin karakterleri tanıtıldı.		
Filmin konusu özetlendi.		
Filmin ortam ve mekân bilgisi verildi.		
Filmin zaman bilgisi verildi.		
Ana karakterin durumu açıklandı.		
Karakterlerin amaçları yazıldı.		
Karakterlerin geçmişlerine ait bilgiler verildi.		
1. perdenin gelişimi 1. dönüm noktasıyla birlikte yazıldı.		
2. perdenin gelişimi 2. dönüm noktasıyla birlikte yazıldı.		
3. perdenin gelişimi filmin sonuyla birlikte yazıldı.		





1.2. KONU GELİŞTİRME

Senaryolarda hikâye yazmaya ister fikir ister karakterle başlansın konu oluşturma her iki ögenin birbirini tamamlamasıyla gerçekleşir.

1.2.1. Fikir

Senaryo yazma başlangıcında fikir oluşturmak, yazar için sağlam bir esin kaynağı malzemesi yaratır.

Senaryo Yazmada Kullanılan Fikir Kaynakları

- **Yazarın Hayal Gücü:** Yazar duyduğu, gördüğü olayları bilinçli bir şekilde bir araya getirip harmanlayarak fikir üretir (Matrix).
- **TV, Gazete, Dergi ve İnternet:** Bu mecralarda ilgi çeken, dramatik anlamda merak uyandıracak haber ve hikâyeler bir fikir oluşturmaya yardım eder.
- **Edebî Eserler:** Edebî eser uyarlaması şeklinde veya bire bir uyarlama olmasa bile edebî bir eserden esinlenerek yazılan birçok film vardır (Monte Kristo Kontu, Hababam Sınıfı, Açlık Oyunları).
- **Gerçek Kişi veya Olaylar:** Bazı insanların gerçekteki hayatı filmlerin esin kaynağını oluşturur (Schindler'in Listesi, Terminal).
- **Tarihî Kişilik ve Olaylar:** Tarihte yaşamış önemli kişi ve olaylar yazara fikir verir (Cep Herkülü: Naim Süleymanoğlu, İstanbul'un Fethi, Köroğlu).

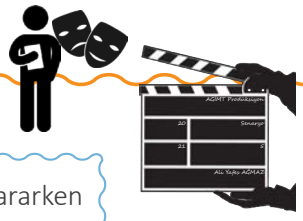
Fikir, senaryo yazımında soyut bir başlangıç oluşturur; karakterle birlikte konuyu oluştururken cisimleştirilir.

1.2.2. Konu

Senaryonun fikir ve karakterle başlangıcının yapılmasının ardından hikâyenin ne hakkında olduğunun belirlenmesi konuyu ortaya koyar. Senaryo yazarının konuyu oluştururken net bir cümleyle somutlaştırması ve sınırlandırması gerekir.

Örneğin, hikâyenin konusu "bağımlılık" olarak belirlendiğinde bu oldukça genel ve soyut bir kavramdır. Her tür bağımlılık akla gelir, sınırları belirsizdir. Böyle bir durumda nelerin anlatılıp nelerin hikâyenin dışında tutulacağı kafa karışıklığına neden olur. Konu, "oyun bağımlılığı" olarak tanımlandığında ise hikâyenin konusu biraz daha netleştirilmiş olur. Yazarın konunun sınırlarını belirlemesi için "oyun bağımlılığını" nasıl bir karakter üzerinden anlatacağına da "Kim?" sorusuyla karar vermesi gerekir. Bu durumda ana karakter için "oyun bağımlısı bir genç" uygun olabilir. Ancak karakter aksiyonlarla var olur. Bu gencin ne yaptığı düşünülmelidir. Sadece oyun oynayan bir karakterin anlatılacak bir hikâyesi olmaz. "Ana karakter kendini bir anda oynadığı oyunun içinde bulur ve oyundan çıkmanın yollarını arar." şeklinde bir aksiyon belirlenebilir. Böylece yazar hikâyenin konusunu somut olarak tanımlar ve net bir cümleyle ifade eder.





Konu: Oyun bağımlısı bir gencin kendini oynadığı oyunun içinde bulması ve çıkış yolu ararken kendini keşfetmesidir.

Konu belirlendiğinde hikâyenin kim ve ne hakkında olduğu da tam olarak belirlenmiş olur. Konuda "Kim?" sorusunun cevabı ana karakteri, "Ne hakkında?" sorusu ise aksiyonu belirtir. Konu ana karakterin seçim ve sorumluluklarıyla gelişir.

Konu Örnekleri

"Schindler'in Listesi" filminin konusu, Oskar Schindler isimli Alman bir sanayicinin 2. Dünya Savaşı'nda Polonya'da kurduğu fabrikada çalışan savaş esirlerini kurtarmaya çalışmasıdır.

"Ölü Ozanlar Derneği" filminin konusu, katı kuralları olan bir okula yeni atanan idealist edebiyat öğretmeni John Keathing'in bir grup öğrenciye farklı bir bakış açısı kazandırma ve öğrencilerin geleceğe daha umutla bakmalarını sağlama çabasıdır.

Senaryo yazarı konuyu belirlerken konunun ilgi çekici olmasına, hikâyenin gelişmeye müsait ve görsel dille anlatıma uygun olmasına dikkat etmelidir. Senaryo yazarı hikâyenin konusunu belirlediğinde ana karakterin amacını ve bu amaca neden olan gereksinimini de belirlemiş olur.

Örnek Amaç-Gereksinim İlişkileri

Oyun bağımlısı gencin dramatik amacı, içine girdiği oyundan bir an önce çıkmanın yolunu bulmaktır. Ana karakterin gereksinimi ise kendini keşfetmektir.

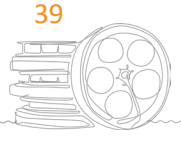
"Schindler'in Listesi" Filmi: Oskar Schindler'in dramatik gereksinimi, savaşların bitmesini istemesidir. Amacı ise savaşta daha fazla mağdur insanın hayatını kurtarmaktır.

"Ölü Ozanlar Derneği" Filmi: John Keathing'in dramatik gereksinimi, varoluşunu anlamlandırmaktır. Amacı ise öğrencilere farklı bir bakış açısı kazandırarak geleceğe umutla bakmalarını sağlamaktır.

Konunun belirlenmesi, hikâyenin ne ve kim hakkında olduğunu söyler. Ancak hikâyenin ne söylemek istediğini yani olay karşısında yazarın takındığı tavrı, ortaya koymak istediği gerçekliği anlatmaz. Bu "hikâyenin önermesi"nin görevidir.

1.2.3. Önerme

Önerme, hikâyenin ne söylediğidir. Senaryo yazarının konu karşısında takındığı tavır hikâyenin ana fikrini oluşturur. Ana fikir, önermeyi verir. **Önerme**; senaryo yazarının filmi yapma isteğinin gerçek nedenlerini, konu hakkındaki fikrini, kendi için önemli olan algıları seyirciye sunma isteğidir. Hikâ-



yenin konusu gibi hikâyenin önermesi de sözcüklerle anlatılmalıdır. Önerme, tersi kanıtlanamaz bilimsel bir gerçek değildir. Bir yargıdır. Senaryo yazarının düşüncesidir.

Önerme, hikâyenin omurgasıdır. Hikâyenin nasıl başlayacağını, nasıl geliştirileceğini ve nasıl sonuçlanacağını belirler. Ancak film içinde önerme cümlesi doğrudan söylenmez. Bu cümle filmin sonunda izleyicinin sezeceği şekilde hikayeye yerleştirilir.. Filmde geçen olaylar, karakterlerin eylemleri, diyaloglar önerme etrafında örülür.

Konusu, oyun bağımlısı bir gencin kendini oynadığı oyunun içinde bulması ve çıkış yolu ararken kendini keşfetmesi olan hikâyenin önermesi ne olabilir? Yazar, hayata ve bağımlılığa karşı bakış açısını önermede yansıtır.

Hikâyenin önermesi "Hayatın iplerini kendi eline almayan, başkalarının kuklası olur." yargısıdır.

Yazar önermeyi örnekteki gibi belirlediğinde yazarın oyun bağımlısı (genel anlamda bağımlılık sahibi) kişiler hakkında ne düşündüğü de anlaşılmış olur. Yazar, bu kişilerin hayatlarının sorumluluğunu almayan; yaşamını bilinçsizce birilerinin söylediği, yazdığı, ürettiği şeylerin kölesi olarak geçiren ancak çok büyük bir sorunla karşılaştıkları zaman durumlarını fark edebilen kişiler olduğunu düşünür.

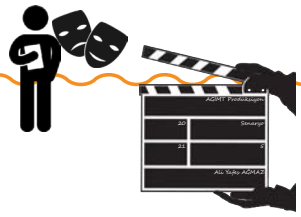
"Oyun bağımlısı genç, oyunun içine girdiğini anladığında kapana kısılmıştır. Oyunun karakterlerinden biridir artık. Oyuna nasıl girdiğini anlamadığı gibi nasıl çıkacağını da bilmez. Ancak bildiği tek şey, oyunda karakterlerin hareketlerini dışardaki 'gerçek insanlar' belirlemektedir. Ve oyun onun hareketleriyle devam edecektir. Ya çıkışa giden yolu bulduğunda ya da karşı tarafın adamlarının tamamı kaybolduğunda oyun bitecektir. Ana karakter oyunu oynayan (iplerini elinde tutan) kişilerin davranışlarını tahmin ederek, akıl yürüterek ya çıkış yolunu bulacak ya da oyunun içinde kaybolacaktır. Bu sürecin sonunda ise karakter kendini keşfedecektir. "

1.2.4. Malzeme Toplama ve Araştırma Yöntemleri

Hikâyenin önermesi belirlendikten sonra yazarın yapması gereken şey araştırmaya ve yazacağı hikâye hakkında malzeme toplamaya başlamaktır. Malzeme toplama ve araştırma senaryo yazımına sağlam temelde başlamayı ve hikâyenin geliştirilebilmesini sağlar.

Araştırmalar görsel ve yazılı metinler, gözlem, söyleşi, röportaj olarak gerçekleştirilir. Senaryo yazarı konu hakkında ne kadar çok bilgi sahibi olursa yaratacağı karakterler o kadar gerçek, olaylar da inandırıcı olur. İyi bir senaryo, dolayısıyla iyi bir film ortaya çıkar.

Senaryo yazarı örnekte oluşturulan konu hakkında bir araştırma yapacaksa bu araştırma "bağımlılık, bilgisayar oyunları ve bağımlı kişilerin kullandıkları jargon, davranışları, çevreleriyle ilişkileri, oyun oynarken yaşadıkları vb." hakkında olmalıdır.



Araştırma Kaynakları

- İnternet siteleri (internet aracılığıyla gazete, dergi gibi görsel ve yazılı kaynaklar)
- Basılı yayınlar (gazete, dergi, kitap, DVD vb.)
- Röportajlar, söyleşiler

Örnek

Senaryonun önermesi "Aşk her yaşta güzeldir." şeklindedir. Senaryo yazarının önermesini yerleştireceği bir konuya ihtiyacı vardır. Konu, karakter ve aksiyon olarak yerleştirildiğinde senaryo yazarının aşkın her yaşta güzel olduğunu seyirciye göstermek için ana karakterler olarak genç bir çifti seçmesi düşünülemez. Bu önermeye sahip bir filmde herkesin aklına "yaşlı iki insanın birbirine aşkı" gelir.

Senaryo yazarı, hikâyesini nasıl anlatacaktır? Yazarın yaşlı çiftin birbirleriyle tanışması için nasıl bir ortam yaratması gerekir? Aynı binada oturabilirler, sürekli gittikleri bir parkta karşılaşabilirler, aynı doktora muayene olduklarında sonuçları karışmış olabilir, huzurevinde yaşıyor olabilirler. Bu olasılıklardan hangisi hikâyeyi geliştirmeye daha müsait ise senaryo yazarı buna karar verir. Filmin konusu "huzurevinde tanışan iki kişinin birbirlerine âşık olması"dır.

Senaryo yazarı, filmdeki karakterlerin eylemlerini filmin önermesini ispatlayacak şekilde ilerleterek senaryoyu yazar. Senaryoyu yazmaya başlamadan önce filmin sonunu bilmek zorundadır. Filmin sonunda ne olacak? Sevgililer birbirine kavuşacak mı? Ana karakter ya da sevdiği kişi yaşayacak mı?

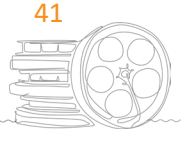
Konunun anlam yakınlığına göre filmin türü de (komedi, dram, gerilim, korku, bilim kurgu vb.) ortaya çıkar. Bu örnekte filmin türü romantik ya da romantik komedi olabilir. Eğer filmin sonunda karakterlerden biri ölür ise film trajedi olur.

Senaryo yazarının bundan sonraki işi araştırmaya başlamaktır. Karakterlerin kişilik özellikleri, meslekleri, sosyo-ekonomik durumları, hobileri, huzurevindeki yaşam koşulları, huzurevi kuralları, yaşlı insanların birbirleriyle ilişkileri vb. hakkında araştırma yapar.

Senaryo yazmak için kesin olarak belirlenmiş bir yazım süreci yoktur. Yazar önce bir fikir bulup fikrini bir konu içinde anlatabilir, önce önermeyi bulup ardından konuyu oluşturabilir ya da ilgi çekici bir karakter yaratıp karaktere uygun konu ve önerme bulabilir.

1.2.5. Logline (Film Cümlesi, Kısa Özet) Oluşturma

Logline yazımı, senaryo yazarının hikâyesini film yapım ekibine tanıtmasını ve filmi için destek almasını kolaylaştıran bir aşamadır. **Logline**; okuyucunun ilgisini içine çeken ve hikâyenin temel çatışmasını tanımlayan, filmi özetleyen tek cümledir.





Bitmiş filmlerin veya senaryoların üzerine yazılan, hikâyenin ne hakkında olduğunu içeren kısa özetlerin (logline) zamanla senaryo yazım sürecini de kolaylaştırıcı etkisi olduğu anlaşılmıştır. Bir fikir ile birlikte hikâyenin genel kurgusunun tasarlanıp iyi bir logline yazılması, senaryo yazım aşamalarında senaryo yazarının hikâyesine sadık kalmasını sağlar. Başlangıç aşamasında yazarın hikâyenin çalışmayan parçalarını tespit etmesini kolaylaştırır.

Logline yazımı oldukça zordur ancak senaryo yazım sürecinde hikâyenin yönünü belirlemede bir dayanak noktası oluşturur.

" Arka Pencere" Filminde Logline: Geçici bir süre tekerlekli sandalyeye bağlı kalan bir fotoğrafçı, evinin penceresinden karşı apartmanda oturan komşularını izler ve bir cinayete tanık olur.

Logline Nasıl Yazılır

Logline, öncelikle senaryo okuyucusunun dikkatini çekmek için yazılır. Okuyucuya ana karakterin kim olduğu, ana karakteri tetikleyen olayın ne olduğu, ana karakterin bu olay karşısında ne yaptığı, hikâyenin atmosferi vb. hakkında bilgi verir. Asla hikâyenin sonunu söylemez.

Tüm özelliklerin her zaman bir arada bulunma zorunluluğu olmasa da iyi bir logline şu özellikleri içermelidir:

- Ana karakter net bir şekilde ortaya konmalıdır. Gerçek bir hikâye veya tarihsel bir figür olmadığı sürece ana karakterin ve diğer karakterlerin adı verilmez.

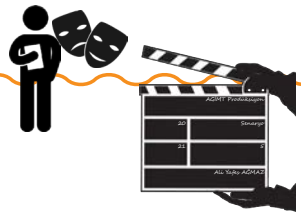
Schindler'in Listesi: Fırsatçı,çapkın ve sanayici olan Alman bir iş adamı, 2. Dünya Savaşı sırasında fabrikasında çalışan esir işçilerin kamplarda ölüme götürüldüğünü öğrenince işçilerin hayatını kurtarabilmek için işini ve can güvenliğini riske atar.

Ana karakter tanımlanırken kullanılan sıfatlar, karakterin duygusal yönüne ve / veya durumuna işaret etmelidir. Böylece okuyucunun zihninde karakterin neler yaşayabileceğine dair bir fikir oluşması sağlanır. Tanımlama aynı zamanda çatışmayı da barındırır.

Oskar Schindler'i tanımlayan sözcükler " fırsatçı, çapkın, Alman, sanayici, iş adamı"dır. Neden savaş esirlerini kurtarma pahasına kendi işini, yaşamını riske atmaktadır? Böyle bir karakter kendi hayatını hiçe sayacak kadar neler yaşamış olabilir? Bu durum aynı zamanda karakter ile yaptığı şey arasındaki ironiyi vurgular. Loglinenı okuyan kişilerin dikkatini çeker.

Loglineda yapılan tanımlamalar senaryonun ilerlemesine de katkıda bulunulur.





- İyi bir logline, ana karakterin hedefinin ne olduğu belirtmelidir.

Eğer bir filmin loglinenına "Bir adam boks maçını kazanmak için ringe çıkar." şeklinde bir hedef yazılırsa bu zayıf bir hedef olur. Bu hedefin sınırları oldukça geniştir. Aynı logline belirli, test edilebilir bir hedefle güçlendirilir. "Bir adam karısını kurtarmak için ringe çıkar." şeklinde yazıldığında hem karşısındaki rakip (düşman) hakkında düşündürür hem de ana karakterin başarısını ölçmenin bir yolunu verir.

Çoğu hikâyede tetikleyici, dışarıdan kaynaklanan bir olaydır. "Açlık Oyunları"nda ana karakter, televizyonda yayınlanan bir ölüm maçında kurada küçük kız kardeşinin çıkmasıyla onun yerine yarışmaya gönüllü olur.

- Ana karakterin ne yaptığı (Ana karakterin gereksinimi, içinde gelişen ikilem veya birincil eylemi nedir?) belirtilmelidir.

Açlık Oyunları: Ana karakter hayatta kalmak ile insanlığını korumak arasında bir seçim yapar.

Harry Porter ve Felsefe Taşı: Ana karakter ünlü bir sihirbaz akademisine başlar.

- Loglineda ironi, filmin dikkat çekmesini sağlar. İroni, komedi filmlerinin de temelini oluşturur. Çatışmayı güçlendirir, ana karakterin yolculuğunu zorlaştırır.

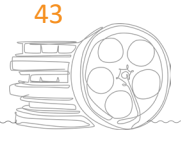
Bu Nasıl Sarışın?: Havalı bir sarışın Harward Hukuk Fakültesi'ne girer.

- Eğer senaryoda hikâyenin geçtiği atmosfer (ortam) önemli ise belirtilmelidir.

Örneğin "**Schindler'in Listesi"** filminde hikâyenin 2. Dünya Savaşı'nda Almanya'da geçtiği loglineda yazılmalıdır. Okuyucunun kafasında yüksek ihtimalle o dönemle ilgili bir fikir vardır ve okuyucu nasıl bir film atmosferiyle karşılaşacağını tahmin edebilir.

- Senaryoda hikâyenin geçtiği bir zaman dilimi / sınırı varsa belirtilmelidir.

Üç Gün İçinde Öleceksin: Nina ve arkadaşları telefonlarına gelen "Üç gün içinde öleceksin!" yazan mesajlar yüzünden ölümle yüz yüze gelirler ve hayatları kâbusa döner.





- Logline, filmin türü hakkında bilgi verecek şekilde yazılmalıdır.

"Üç Gün İçinde Öleceksin" filminde filmin türünün korku-gerilim olduğu anlaşılır.

- Filmin sonuyla ilgili en ufak bir ipucu dahi verilmez.

Logline Örnekleri

Harry Porter ve Felsefe Taşı: Yetim bir çocuk kendisinin bir büyücü olduğunu anladığında ailesini öldüren Karanlık Lord'la savaşabilmek için büyü eğitimine başlar.

Açlık Oyunları: Ezilenlerin, seçkinlerin eğlenmesi için birbirini öldürdüğü bir dünyada hayatta kalmaya kararlı bir kız TV'de yayınlanan bir ölüm maçında kız kardeşinin yerini alır ve hayatı ile insanlığı arasında seçim yapması gerektiğini keşfeder.

Yardım (The Help): 1960'ların sivil haklar hareketi sırasında hevesli bir yazar, Afrikalı ve Amerikalı hizmetçilerin çalıştıkları beyaz ailelere bakış açısını ve yaşadıkları zorlukları anlatan bir kitap yazmaya karar verir.

2. UYGULAMA ADI: LOGLİNE YAZMA

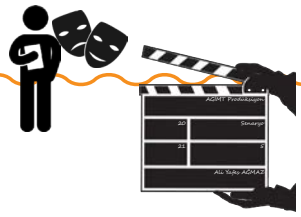
Senaryo yazarının hikâyesinin loglinenını oluşturması, filmin hikâyesinin film ekibine tanıtılması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak konusu ve önermesi oluşturulan örnek senaryonun (Oyun bağımlısı bir genç, kendini oynadığı oyunun içinde bulur ve çıkış yolu ararken kendini keşfeder.) loglinenını yazınız. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- İyi bir loglineda olması gereken özellikleri sınıfta tartışınız.

Uygulama Aşamaları

1. Filmin ana karakteri kimdir?





2. Ana karakterin hedefi nedir?

3. Ana karakter ne yaptı?

4. Hikâyenin, karakterlerin ironisi var mı? Varsa bu ironi nedir?

5. Hikâyenin geçtiği atmosfer neresidir?

6. Hikâyenin zamanı ve belirli bir süresi var mı?



7. Hikâyenin türü ne olabilir?

8. Senaryonun loglinenını yazınız.

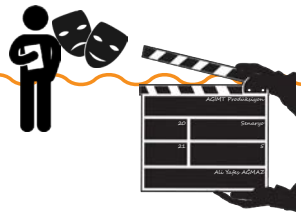
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Filmin ana karakteri yazıldı.		
Ana karakterin hedefi belirtildi.		
Ana karakterin ne yaptığı yazıldı.		
Hikâye karakterlerinin ironisinin olup olmadığı belirlendi.		
Hikâyenin geçtiği atmosfer belirlendi.		
Hikâyenin zaman ve süresi belirlendi.		
Hikâyenin türü belirlendi.		
Senaryonun loglinenı yazıldı.		





3. UYGULAMA ADI: ÖZGÜN KONU OLUŞTURMA

Senaryo yazarının hikâyesinin konusunu oluşturması, filmin hikâyesini geliştirmesi açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak hikâyenizin konusunu oluşturup geliştiriniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Senaryonuzun konusunu oluşturabilecek fikirlerinizden bir liste oluşturunuz.

Uygulama Aşamaları

1. Senaryo hikâyenizin fikri nedir?

2. Senaryonuzun önermesi nedir?

3. Senaryonuzun konusu (Kim, ne hakkında?) nedir?



4. Senaryo hikâyenizle ilgili araştırma kaynaklarınız nelerdir?

5. Senaryonuzun loglinenını yazınız.

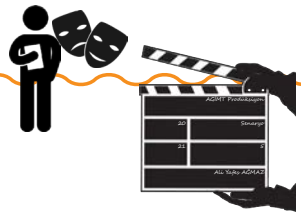
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryo hikâyesinin fikri belirlendi.		
Senaryo hikâyesinin önermesi oluşturuldu.		
Senaryo hikâyesinin konusu oluşturuldu.		
Senaryo hikâyesine uygun araştırma kaynakları belirlendi.		
Senaryonun loglinenı yazıldı.		





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 1

A) Aşağıdaki cümlelerde ( ) ile boş bırakılan yerlere verilen bilgiler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. ( ) Açık anlatı yapısı ana karakter ile seyircinin özdeşim kurmasını temel alır.

2. ( ) Hikâyenin giriş bölümünde hikâyeyi başlatan ana çatışma açıklanır.

3. ( ) Katharsis, klasik anlatı yapısının bir özelliğidir.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşluklara uygun kelimeleri yazınız.

1. Dramada iki güç arasındaki zıtlığı ..... ifade eder.

2. Ana karakterin neden-sonuç bağlantısının gevşek olduğu hikâye anlatı yapısına ..... denir.

3. Okuyucuya film hikâyesini özetleyen ..... tek cümleden oluşur.

C) Aşağıdaki soruları dikkatle okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Aşağıdaki cümlelerden hangisi senaryo metninden bir parça olabilir?

A) Çantasını ters çevirir; kalemler, bozuk paralar yere dökülür.

B) Geceleri bir ses böler uykumu, içim ürpermeyle dolar.

C) Kapıyı açtığında soğuk rüzgâr çarptı yüzüne.

D) Kışın dağlara ince ince kar yağar.

E) Şömine ateşini izleyerek dinlenirdi.

2. Aşağıdakilerden hangisi ana karakterin karşısına sürekli engellerin çıktığı, çatışmaların yoğunlaştığı bölümdür?

A) Giriş

B) Gelişme

C) 1. dönüm noktası

D) Sonuç

E) 2. dönüm noktası

3. Önerme ile ilgili aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

A) Film anlatısı içinde yinelenmelidir.

B) Filmde net bir şekilde ifade edilmelidir.

C) Hikâyenin giriş bölümünü belirlemeyi sağlar.

D) Herkesin üzerinde uzlaştığı durumu ifade eder.

E) Tersi kanıtlanamaz bilimsel bir gerçektir.





4. Zaman: 1977.

Mekân: Türkiye'nin doğu bölgesinde bulunan bir köy.

Köy okuluna tayini çıkan bir öğretmenin hikâyesinin anlatıldığı filmde yeni ve üç katlı bir okulun olması, sınıflarda akıllı tahta bulunması, köy yollarının asfalt olması durumunda;

I. Seyircide, mekân-zaman algısında bütünlük duygusu oluşmaz.

II. Hikâyede geçen olaylar seyirciye inandırıcı gelmez.

III. Filmin başında zamanın 1977 olduğu belirtilirse, seyircide herhangi bir algı sorunu yaşanmaz.

IV. Film, postmodern anlatı yapısına sahiptir.

V. Seyirci filmin günümüzde çekildiğini bildiğinden hikâye inandırıcı gelir.

Yukarıda film hakkında verilen bilgilerin doğrultusunda numaralandırılmış ifadelerden hangisi ya da hangileri doğrudur?

A) Yalnız II **B)** I ve IV **C)** III ve V **D)** II, III, V **E)** I, II, IV





2.ÖĞRENME BİRİMİ

KARAKTER İNŞASI

Konular

1.Karakter Yaratmak

2.Karakter İnşası

3.Karakter ve Hikâye Bağlamı

4.Senaryo Taslağı



2. KARAKTER İNŞASI

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

Sempati duyduğunuz bir yakınınızı fiziksel ve kişilik özellikleriyle tanıtınız.

2.1. KARAKTER YARATMAK

Senaryo yazmaya başlamadan önce üzerinde çalışılması gereken unsurlardan biri karakterdir. **Karakter;** bir nesnenin, bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen ana özellik, öz yapı, seciye anlamına gelmektedir (TDK, 1998, s. 1206). Bir insanın davranışları, içinde bulunduğu durum ve şartlara göre değişebilir ancak karakteri değişmez. Davranışlar kişinin karakteri tarafından yönlendirilir.

Senaryolarda hikâyeler çoğunlukla kişinin karakteriyle geliştirilir. Senaryo yazımında yaklaşımlar **karakter senaryosu** (Karakterin gereksinimine ulaşmak için gerçekleştirdiği eylemlerden oluşan hikâye.) ve **durum senaryosu** (Fikre uygun olay dizisinde karakter oluşturma.) başlıklarıyla gruplandırılmaktadır. Her iki yaklaşımda da karakter ve olay dizisi dramatik yapıda birbirini geliştiren ögelerdir.

2.1.1. Karakter Biyografisi

Karakterin senaryoda öncü bir unsur olduğu göz önünde bulundurulduğunda yazarın karakteri tanımadan senaryo yazmaya başlaması doğru bir adım olmaz. Yazar karakteri geliştirirken karakterin fiziksel özelliklerini, psikolojik durumunu ve sosyal yaşamını dikkatle inceleyerek onu bir bütünlük içinde oluşturmalıdır.

Karakterin dramatik gereksinimlerinin aksiyona döküleceği aşamada biyografisini hâlihazırda geliştirmiş olmak, yazara senaryo yazımında kullanacağı aksiyonları seçme işleminde kolaylık sağlar. Senaryoda karakterin aksiyonları ve olaylara karşı tepki verme biçimi karakterin kişiliğini, özünü belirler. Hikâyelerde karakterin üzerindeki baskılar artırıldıkça yaptığı seçimler, olaylara verdiği tepkiler özünün daha iyi ortaya çıkmasını sağlar.

Senaryo yazarı, hikâyesini oluşturmaya başlamadan önce ana karakterlerin biyografisini fiziksel, psikolojik ve sosyolojik özellikleriyle detaylandırmalıdır. Bu durum senaryo yazarının karakterlerini derinlikli tanımasını ve bu bağlamda hikâyesini geliştirmesini sağlar. Yalnız karakter biyografisinin ön çalışma, taslak olarak kalacağı ve karakterin asıl gelişiminin hikâyenin gelişimiyle birlikte sürdürüleceği unutulmamalıdır.

Senaryo yazarları çoğunlukla karakter oluşturmaya karakterin fiziksel özellikleriyle (cinsiyet, yaş, boy, kilo vb.) başlar; psikolojik ve sosyolojik özelliklerinin detaylandırılmasıyla devam eder. Karakterin psikolojik özelliği kişiliğine özgü ayırt edici davranışlarını kapsarken sosyolojik özellikleri içinde



yaşadığı toplumun kültürel yapısına uyumuyla ilgilidir. Karakterin aile, statü, eğitim gibi özellikleri sosyolojik yönünü; huy, alışkanlık, yetenek ve takıntı gibi özellikleri de psikolojik yönünü tanımlar.

Yazarın, karakteri geliştirirken karakterin psikolojik ve sosyolojik özelliklerini netleştirmesi, derinlikli bir karakter oluşturduğunda karakterin davranışları ile özü arasındaki çelişkilerin hikâyede inandırıcı bir biçimde geliştirilmesini sağlar. Yazar, karakterin biyografisini doğumdan itibaren yazmaya başlayarak derinlikli bir karakterde mantığa uygunluğu geliştirmiş olur. Karakterin geçmişiyle ilgili bilgilerin tamamı senaryoda kullanılmasa bile yazarın bunları netleştirmesi hikâyeyi oluşturup geliştirmesini kolaylaştıracaktır. Karakterin geçmiş bilgileri, doğduğu günden film hikâyesinin başladığı zamana kadar beşer ya da onar yıllık aralıklarla dökümü yapılarak oluşturulur.

Senaryo yazarı karakteri oluştururken ön araştırmayla birlikte kendi bilgi ve deneyimlerinden de yararlanmalıdır. Ancak bu yaklaşım, yazarın karakteri otobiyografisinden yararlanarak oluşturması anlamına gelmez. Karakter oluşturmada "Ben olsaydım ne yapardım?" sorusuyla durum ya da olaya yaklaşmak yazarın tarafsızlığına zarar verir. Yazar, karakterini kendi görüşlerini yansıtma aracı hâline dönüştürürse karakter inandırıcılığını ve derinliğini kaybeder.

Senaryo yazım aşamasına geçildiğinde hikâyede ortaya çıkabilecek dağınıklık, tutarsızlık gibi bazı sorunlar senaryonun olay dizisi veya yapısından çok karakter oluşturulmasıyla ilgili sorunlardır.

Karakterin biyografisindeki boşluklar; karakterin tek boyutlu, donuk ve cılız olmasına sebep olur. Bu durumda karakter hikâyede pasif, tepkisel, sıkıcı bir oluşumda kalır. Yazar oluşturduğu karakterin hikâyesini geliştirirken olaylar karşısında aktif, seçim yapabilen biri olup olmadığını kontrol etmelidir. Senaryoda karakterin seçim yapması, aktif ve net olması hem hikâyenin odağında kalmasını hem de hikâyeyi ileriye taşımasını sağlar. Yazar, karakteri sorumluluk alan ve aktif biri olarak geliştirirken bu durum hikâye boyunca karakterin hiç tepki göstermeyeceği, pasif davranmayacağı şeklinde düşünülmemelidir.

Hikâyede karakterlerin amaçsız olmaları, tekrarlar yapmaları ve ilişkilerinde netliklerini kaybetmeleri gibi birçok sorun biyografilerinin eksik oluşturulmasından kaynaklanır. Filmlerin bir iki saatlik süreleri göz önünde bulundurulduğunda karakterlerden kaynaklı karışıklıkların hikâyede büyük problemlere yol açacağı bilinmelidir.

Hikâyelerdeki karakterler her zaman hayalî olmayabilir. Gerçek hayattaki karakterlerin biyografilerinden yararlanılarak da oluşturulabilir. Bu durumda hikâyeyi hareketlendirici bazı noktaların da karakterin biyografisine eklenmesinde fayda vardır.

Biyografi (Öz Geçmiş) Örneği

John Forbes Nash Jr. 13 Haziran 1928'de Amerika Birleşik Devletleri'nin Batı Virginia eyaletinde doğdu. Lisans ve yüksek lisans eğitimini Carnegie Teknoloji Enstitüsünde, doktorasını Princeton Üniversitesinde tamamladı. Genç yaşında başarıları sayesinde hızla yükselerek matematiğin önemli isimlerinden biri oldu. Oyun teorisinde ve diferansiyel geometri alanında çalışmalar



yaptı. Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde (MIT) çalışırken karısı **Alicia Larde** ile tanıştı ve çiftin bir oğulları oldu.

1958 yılında hastalığına ait ilk belirtiler görülmeye başlandı. Yanında kimse olmamasına rağmen yaptığı hayalî sohbetler onun şizofren olduğunu ortaya çıkardı. Paranoid şizofreni teşhisiyle bir süre akıl hastanesinde tedavi gördü. Alicia Larde ve John Nash çifti 1963'te boşandı. 1970'ten sonra sağlık durumu iyiye gitmeye başladı ve 1980'lerin ortasında akademik kariyerine geri döndü. 1 Haziran 2001'de eski eşiyle tekrar evlendi.

Nash, "Essays on Game Theory" ve "The Essential John Nash" isimli kitapları yazdı. "Oyun Teorisi" adlı teziyle 1994 yılında "Nobel Ekonomi Ödülü"nü kazandı. 23 Mayıs 2015'te trafik kazasında hayatını kaybetti.

Nash'in hastalığı ile mücadelesi ve akademik hayatına geri dönüşü, **Sylvia Nasar** tarafından yazılan "Akıl Oyunları" isimli biyografik romana ve "Akıl Oyunları" (A Beautiful Mind) isimli filme de konu oldu.

1. UYGULAMA ADI: KARAKTERLERİN FİZİKSEL ÖZELLİKLERİNİ OLUŞTURMA

Senaryo yazmaya başlarken karakterin fiziksel özelliklerini oluşturmak karakter geliştirmeye kolaylık sağlaması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakterin fiziksel özelliklerini oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Yakın çevrenizdeki kişilerin fiziksel özelliklerini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıdaki senaryo örneğinde sayılarla gösterilen kısımlara uygun sözcükler yazınız. Oluşturduğunuz sözcüklere göre de karakterlerle ilgili verilen soruları cevaplayınız.

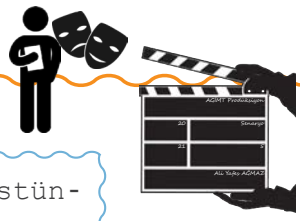
```
DIŞ.SOKAK.GECE

Karanlık bir gece.

Soğuk bir hava.

Issız bir sokağı aydınlatan titrek bir sokak lambasının altındaki müstakil bir evin bahçesinin önü.
```



Hapisten yeni çıkmış orta yaşlarda bir adam ___1___2, üstünde____3_____pantolon, _____4_____ceket._____5_____.

Üşümüş bir şekilde ellerini ovuşturarak bahçeye girer, eve yönelir.

Camdan içeriye bakar.

İçeride ____6____boylu, ____7____gözlü, yaşlı bir kadın ____8_____9, kitaplığın önünde eski bir resme bakıyor.

Yüzünden_____10_____ okunuyor.

1. Karakter

1. Karakterin adı nedir?

2. Karakter kaç yaşında?

3. Karakterin pantolonunun görünümü nasıl?

4. Karakterin ceketinin görünümü nasıl?

5. Karakterin yüzünün görünümü nasıl?

2. Karakter

6. Karakterin boyu nasıl?

7. Karakterin gözü ne renk?

8. Karakterin adı nedir?

9. Karakter kaç yaşında?

10. Karakterin yüzündeki ifade nasıl?

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
1 numaralı boşluğa karakterin adı yazıldı.		
2 numaralı boşluğa karakterin yaşı yazıldı.		
3 numaralı boşluğa karakterin pantolonunun görünümü yazıldı.		



4 numaralı boşluğa karakterin ceketinin görünümü yazıldı.		
5 numaralı boşluğa karakterin yüzünün görünümü yazıldı.		
6 numaralı boşluğa karakterin boyu yazıldı.		
7 numaralı boşluğa karakterin göz rengi yazıldı.		
8 numaralı boşluğa karakterin adı yazıldı.		
9 numaralı boşluğa karakterin yaşı yazıldı.		
10 numaralı boşluğa karakterin yüzündeki ifade yazıldı.		

2. UYGULAMA ADI: KARAKTER BİYOGRAFİSİ OLUŞTURMA

Karakter biyografisi oluşturmak senaryo hikâyesini geliştirme açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakter biyografisi oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Kısa özetinizdeki (logline) karakteriniz hakkında ön araştırma yapınız.

Uygulama Aşamaları

1. Kısa özetinizdeki ana karaktere ait biyografinin taslağını serbest çağrışımlarla oluşturunuz.





2. Ana karakterinizin film hikâyesinden önceki geçmişiyle ilgili bilgileri beşer yıllık aralıklarla vererek taslağı oluşturunuz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Ana karaktere ait biyografi taslağı serbest çağrışımlarla oluşturuldu.		
Ana karakterin film hikâyesinden önceki geçmişiyle ilgili bilgiler beşer yıllık aralıklarla verilerek taslak oluşturuldu.		

2.1.1.1. Karakterlerin İşlevleri

Senaryo yazarken karakterleri işlevlerine göre ayırmak hikâyenin ilerleyen aşamalarında karışıklıkların oluşmasını engeller. Hikâyede karakterin birden fazla işlevi de olabilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta farklı karakterlerin farklı işlev görmesini sağlamaktır. Aynı işlevi görmeleri, aynı bilginin tekrar tekrar aktarılması gibi ilgiyi dağıtır; senaryonun akıcılığını durdurur.

Ana Karakterler

Ana karakterler filmin odağında olan, filmin hikâyesini devam ettiren karakterlerdir. Bu karakterler hedefinin peşinde seyirciyi de sürükleyen, genelde olumlu karakterlerdir. Film, ana karakterin gözünden izlenir ve ana karakter seyircinin hikâyede özdeşleştiği, tarafını tuttuğu karakterdir.

Filmlerdeki hikâyelerin büyük çoğunluğu, özellikle kahraman (başkaları için fedakârlık yapabilen kişi) hikâyeleri, ana karakter [kahraman (protagonist)] ile karşıt karakter [kötü adam (antagonist)] çatışması üzerinden gelişir.

Senaryolardaki ana karakterler, kusursuz değildir. Bu karakterlerin kusurlu ama beklenmeyeni yapabilen özellikleri vardır. Ana karakterler yanlış kararlar verse veya hoşa gitmeyecek bazı özelliklere

sahip olsa bile seyirci üzerinde sempati uyandırabilirler.

Filmlerdeki ana karakterler, seyircinin empati (duygudaşlık) kurabileceği niteliklere sahip olmalıdır. Hedef odaklı, çekingen, uyumlu, uyumsuz gibi farklı özellikleri olan ana karakterlerin filmin odağında olmayı sürdürmeleri, inanılır olmaları ve merak uyandırmaları önemlidir. Ana karakter zor problemlerle karşılaştığında bile onlarla baş edebilecek niteliklere sahip olmalıdır ki izleyicinin ana karaktere inanması ve filme olan ilgisinin devamlılığı mümkün olsun.

Senaryoda ana karakterin tek kişi olması çoğunlukla daha uygun olur ancak bu durum zorunlu değildir. Ana karakter sayısının çok olması hikâyenin kurulumunu, gelişimini zorlaştırır. Çoğul karakterle bir hikâye oluşturulurken karakterlerin amaç, mücadele ve sonuçtan faydalanma şekillerinin ortak olması gerekmektedir.

Çoğul karakterli hikâyelerden farklı olarak çoklu karaktere sahip hikâyelerde çoklu olay örgüsüne yer verilmelidir. Birkaç hikâyenin iç içe geçtiği bu senaryolar, bir topluluğun dinamik portesi olarak gelişir. Bu tür kalabalık kadrolu filmlerde bile en fazla yedi ana karakter önerilmektedir.

Karakter oluşturulurken amaç, seyircinin iyi karakter karşısında olduğu gibi kötü karakter karşısında da kayıtsız kalmamasını sağlamaktır. Seyirci olumlu karakterleri seviyor, onların tarafını tutuyor, acılarına üzülüyor, sevinçlerine katılıyorsa olumsuz karakterlerin de izleyicide bir iticilik hatta nefret uyandırması gerekir. Seyircilerin filmdeki kişilere karşı kayıtsızlığı, karakterlerin zayıf ve yüzeysel bir şekilde işlendiğine işaret eder.

BİR KOMEDİ ANA KARAKTERİ OLARAK TOSUN PAŞA

Filmde olaylar Kemal Sunal'ın canlandırdığı Tosun Paşa ana karakterinin etrafında gelişir. Bu karakterin davranışları, sakarlıkları ve saflıkları film boyunca yanlış anlaşılmalara sebep olur ve bu durum izleyicide bir sempati oluşturur. Tosun Paşa karakterinin yaptığı her davranış filmdeki hikâyenin daha sürükleyici ve komik bir şekil almasını sağlar, ana karakter sürekli olarak izleyicinin dikkatini film üzerinde tutar.

Senaryoda ana karakterin hikâye boyunca dramatik amacına ilerlemesi sahnelerde oluşturulan çatışmalar ile gerçekleştirilir. Hikâyede ana karakterin çatışması, ana olayı ve olay dizisini belirlemektedir. Bu çatışmalar çoğunlukla ana karakterin karşısına karşıt karakterin engellemeleri çıkarılarak oluşturulur.

Karşıt karakter, her zaman olumsuz özelliklere sahip olmayabilir. Önemli olan çatışma sürecinde ana karakter ile karşıt karakterlerin hedeflerinin çelişmesidir. Filmlerde kahraman ve kötü adamların karakteristik özelliklerinin zıt yönlerinin sergilenmesi, hikâye ilerledikçe aralarındaki kutuplaşmanın büyümesi dramatik yapının ilerlemesini sağlar.

Kahraman ile kötü adamın güçlerinin birbirine denk olması çatışmanın etkisini artırır. Senaryonun

içinde hikâyeyi belirginleştirir. Bazen kötü adamlar birden fazla olabilir ama genelde kahramanın karşısında sivrilmiş bir kötü adam tercih edilmektedir.

KAHRAMAN-KÖTÜ ADAM ÇATIŞMASI: BATMAN

Batman ana karakter olarak doğruluğu ve iyiliği savunurken Joker (kötü adam) tam karşısında psikolojik sorunları olan ve suç işleyen kötü ana karakteri oluşturur. Film bu iki karakter arasında gerçekleşen çatışmanın sürükleyiciliği sayesinde ilerler ve hikâye derinleşir. Hatta izleyicinin kötü adam karakterine olan ilgi ve merakı, bu karakterin hayatını anlatan ayrı bir filmin çekilmesini sağlamıştır. Joker filminde ana karakter olumsuz olarak konumlandırılmıştır.



Görsel 2.1: "Batman Kara Şövalye" filminden bir kare görüntü

Yardımcı (Yan) Karakterler

Senaryoda hikâyedeki ana karakteri destekleyen, bazen engelleyen yardımcı karakterlere yer verilir. Yardımcı karakterler oluşturulurken sıradan tiplerin üretilmesinden kaçınılmalıdır. Yardımcı karakterlere de nitelikler verilmesi senaryoda derinliğin oluşmasını artıracaktır.

İyi bir senaryoda karakterleri içsel ve dışsal hedefler, korkular ve sevinçler etrafında birleştirmek tatmin edici sonuçlar verir. Ana veya yardımcı karakterleri hikâyenin merkez fikri etrafında toplamak, olay dizisini devam ettirmenin gerekliliklerindendir. Yardımcı karakterler de birden çok işlev gösterebilmektedir. Bütün ana karakterler her hikâyede mutlaka yardıma ihtiyaç duyar.

YEŞİL YOL

Film, senaryoda ana karakter olarak konumlandırılan Paul Edgecomb (hapishanedeki idam mahkûmlarını son yolculuğuna uğurlayan gardiyan) ve yardımcı karakter olan John Coffey'nin (idam mahkûmu) yaşadıkları üzerinden ilerler. Filmde klasik bir mahkûm görünümü yerine ürkütücü görünen ama bir o kadar da saf ruha sahip bir yardımcı karakter oluşturulması filmin hikâyesini sürükleyerek izleyiciyi filme bağlamaktadır.



Katalizör Karakterler

Senaryoda hikâye boyunca hiçbir değişim göstermeyen katalizör karakterlere ihtiyaç duyulmaktadır. Katalizör karakterin işlevi, kahramanın olaylarının oluşmasına neden yaratmak ve kahramanı itmektir. Bu karakterlerin amaçları ana karakterlerin dönüşümünü gerçekleştirmektir. Katalizör karakterin hikâyeye görsel olarak katılıp hikâyeyi ileriye taşıması daha etkin sonuç verir.

YA DORY OLMASAYDI

Film, ana karakter Marlin'in oğlunu bulmak için harcadığı çabaları ve yan karakter Nemo'nun geri dönmek için verdiği büyük mücadeleyi anlatmaktadır. Bu çizgi filmde Marlin'in yanında katalizör karakter olarak Dory isimli, hafızası zayıf bir balık konumlandırılmıştır. Filmin bir noktasında hikâyeye dâhil olan Dory, bir yandan Marlin'e yardımcı olurken bir yandan hikâyenin ilerlemesini sağlar. Nemo ve Marlin kavuşmak için maceralara atılırken onlara en büyük yardımı farkında olmadan katalizör karakter Dory sağlar.

Zıt Karakterler

Zıt karakterler, farklılıklarıyla ana ve yardımcı karakterlerin belirginleşmesini sağlar. Bazen zıtlık ana karakter (kahraman) ile karşıt karakter (kötü adam) arasında gelişir. Zıtlıklar hikâyenin belirginleşmesini, güçlenmesini sağlarken kahramanla özdeşleşmeyi de kolaylaştırır.

HERKESE BENDEN ÇAY, ŞAKİR'E YOK

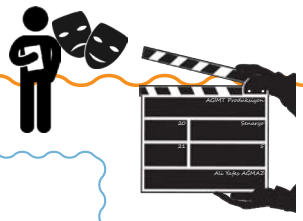
"Çiçek Abbas" filminde Çiçek Abbas (İlyas Salman), Şakir'in (Şener Şen) minibüsünde muavindir. Şakir sahtekâr ve dolandırıcı bir minibüs şoförüdür. Çiçek Abbas ise Şakir'in tam aksine son derece saf, iyi niyetli ve dürüst bir adamdır. Abbas'ın en büyük hayali kendi minibüsünü almak ve âşık olduğu, patronunun da evlenmek istediği kızla evlenmektir. Abbas hurda bir minibüsü tefeciden borçlanarak alır ve çalışarak borcunu ödemeye başlar. Zamanla Şakir ile aralarında büyük bir çekişme başlar.

Filmde Abbas ve Şakir isimli iki zıt karakterin aralarındaki çekişme trajikomik bir şekilde işlenmektedir. Abbas saf ve temiz yürekli birisi olarak konumlandırılırken Şakir ona zarar vermeye çalışan kötü kalpli birisi olarak oluşturulmuştur. Bu zıtlık seyircinin hikâyeye olan ilgisini film boyunca korumaktadır.

Tematik Karakterler

Senaryonun konusunun oluşumunda bir karakter veya olay dizisinden çok bir fikir üzerinde yoğunlaşan filmlerde ortaya çıkan karakterlerdir. Tematik karakterler hikâyenin yanlış yorumlanmasını engellemek amacıyla senaryoya eklenirler.





TRUMAN SHOW

Bu filmde ana karakter olan Truman karakterinden ziyade daha çok fikir üzerine odaklanılmıştır. Herkesin içinde olan birilerinin hayatlarını gözlemlemek şeklindeki gizli eğilim, filmde Truman karakterinin kişiliğinden daha çok filmin tematik yönü öne çıkarmaktadır.

İşlevleri yönünden karakterler; sırdaş karakterler, rahatlatıcı karakterler, ufak karakterler gibi başlıklar altında genişletilebilir.

Senaryoda içeriğin görsel malzemeyle gelişimi, karakter yaratmayı güçleştiren bir etmendir. Hikâyelerde yaratılan karakterin insanî özellikler taşımasını geliştirmek için yapısal yaklaşımcılar tarafından pek çok deneme yazılıp kuramlar geliştirilmiştir. Karakter yaratmada bu tür yapısal yaklaşımlarla birçok yol çizilmesine rağmen yazardan yazara değişen sezgisel yaklaşımlarla da hikâyelerde karakterler oluşturulmaktadır.

Karakter yaratma konusunda önemli olan oluşturulan karakterin amacının (Karakterin amacı hikâye hakkında bilgi vermek ve hikâyeyi ileriye taşımaktır.) hikâyede işlenip işlenmediğidir.

3. UYGULAMA ADI: ANA VE YARDIMCI KARAKTER İÇİN BİLGİ KARTI OLUŞTURMA

Senaryoda oluşturulan karakterlerin işlevlerine göre ayrılması, karakterlerin hikâye akışında tekrarlar yapmaması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak işlevlerine göre karakterler oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Karakter biyografinizin taslağını inceleyerek yardımcı karakter biyografi taslağı hazırlayınız.

Uygulama Aşamaları

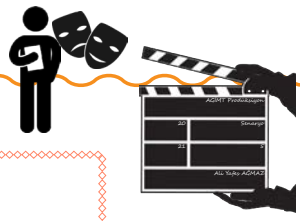
1. Formdaki bilgileri ana karakteriniz için doldurunuz.

Ana Karakter	
Kişisel Bilgiler	
Adı	
Cinsiyeti	



Yaşı	
Medeni durumu (evli, bekâr, boşanmış vb.)	
Eğitimi	
Mesleği	
Yaşadığı yer (şehir, kasaba, köy vb.)	
Fiziksel Özellikleri	
Vücut yapısı (kilolu, zayıf vb.)	
Ağırlığı	
Boyu	
Saç rengi	
Sağlık durumu	
Sosyolojik Özellikleri	
Toplum içindeki sosyal statüsü (işveren, çalışan vb.)	
Aile içi (varsa anne, baba, kardeşler ve aile büyükleri ile) ilişkileri	
Arkadaşlarıyla ilişkileri	
Başarılı olduğu yönler	
Başarısız olduğu yönler	
Psikolojik Özellikleri	





Korkuları	
Takıntıları	
Yetenekleri	
Pişmanlıkları	
Bilinmesinden utandığı davranışları	
Hasta olduğu zamandaki davranışları	
Mutlu olduğu zamandaki davranışları	
Üzgün olduğu zamandaki davranışları	

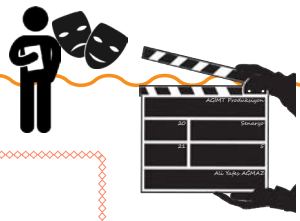
2. Formdaki bilgileri yardımcı karakter için doldurunuz.

Yardımcı Karakter	
Kişisel Bilgiler	
Adı	
Cinsiyeti	
Yaşı	
Medeni durumu (evli, bekâr, boşanmış vb.)	
Eğitimi	
Mesleği	
Yaşadığı yer (şehir, kasaba, köy vb.)	



Fiziksel Özellikleri	
Vücut yapısı (kilolu, zayıf vb.)	
Ağırlığı	
Boyu	
Saç rengi	
Sağlık durumu	
Sosyolojik Özellikleri	
Toplum içindeki sosyal statüsü (işveren, çalışan vb.)	
Aile içi (varsa anne, baba, kardeşler ve aile büyükleri ile) ilişkileri	
Arkadaşlarıyla ilişkileri	
Başarılı olduğu yönler	
Başarısız olduğu yönler	
Psikolojik Özellikleri	
Korkuları	
Takıntıları	
Yetenekleri	
Pişmanlıkları	
Bilinmesinden utandığı davranışları	





Hasta olduğu zamandaki davranışları	
Mutlu olduğu zamandaki davranışları	
Üzgün olduğu zamandaki davranışları	

3. Cevaplarınızı sınıf arkadaşlarınızın cevapları ile karşılaştırınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Formdaki bilgiler ana karakter için doldurduldu.		
Formdaki bilgiler yardımcı karakter için doldurduldu.		
Ana karakter ve yardımcı karakterin bilgileri karşılaştırıldı.		

2.1.2. Senaryoda Karakter Aksiyon İlişkisi

Senaryoda dramatik hikâyeyi oluşturan unsur çatışmadır. Çatışmayı oluşturan ise karakterin aksiyonlarıdır. Olaylar dizisi boyunca karakterin değişen, gelişen dramatik gereksinimleri senaryodaki aksiyonlarla gösterilir. Sinemada aksiyon her zaman hareket etmek, söz söylemek değildir. Karakterlerin filmde susması, tepki göstermemesi de aksiyondur.

Senaryo yazmaya başlarken konu oluşturmada kullanılan dramatik gereksinim, karakterin aksiyonuna da sebep oluşturur. Karakterin hikâyede biçim kazanıp belirginleşmesi aksiyonla başlar. Senaryoda karakter aksiyondan ayrı düşünülemez.

Senaryo yazmaya başlarken önce çatışmayı oluşturacak konu belirlenmelidir. Çatışma, kahramanı filmin bir yerinde mutlaka değiştirmelidir. Örneğin, çatışma konusu olarak karanlık korkusu belirlendiyse kahraman korkusunu en sonda mutlaka yenmelidir. Karakter uyurken bile ışıkları açık bırakacak kadar karanlıktan korkan birisi olsa bile filmin bir yerinde karanlık bir ormandan geçebilecek kadar korkusunu yenmelidir. Çatışma sürecine ana karakter mutlaka dâhil edilmelidir. Örneğin, bir yangından doğrudan etkilenen kişi olmasa bile senaryonun bir yerinde yangında mahsur kalanları kurtararak hikâyeyle bir biçimde ilişkilendirilmelidir.



Örnek Bir Sahnede Karakter Aksiyonu:

İÇ.EV.GÜNDÜZ

Ahmet, mutfağın kapısını açar ve içeriye doğru yavaş adımlarla ilerler. Buzdolabının üstündeki fotoğrafa üzgün bir şekilde bakar ve eliyle mutfak dolabına sertçe vurur.

Arkasını döner, masanın yanındaki sandalyeyi yere sert bir şekilde sürterek çeker ve dolaba vurduğu elini ovuşturarak sandalyeye oturur. Kafasını öne eğer ve gözlerinden yaş süzülür.

Bu sahnede Ahmet karakteri mutfağa girdiğinde aslında birçok eylemde bulunmaktadır. Senaryoda sahnedeki bütün eylemlerin ayrıntısıyla belirtilmesine gerek yoktur. Bu sahnede oluşturulmak istenen asıl aksiyon Ahmet'in kaybettiği eşinin üzüntüsünü yansıtmak ve izleyicinin zihninde bu acıyı canlandırmaktır.

2.1.2.1. Karakterin Aksiyon Nedenleri

Senaryoda karakteri aksiyona yönlendiren dramatik gereksinim, hikâyeyi belirli bir merkezden çözüme doğru ilerleten bir bilgidir. Karakterin dramatik gereksiniminden kaynaklı aksiyon nedenleri senaryo boyunca hikâye ile birlikte gelişir. Karakterin görünen veya görünmeyen amacı yönünde ilerlemesi, pasif biriyken amacına ulaşmak için mücadele etmeye başlaması, karşısına çıkan rakip ve engelleri aşma mücadelesi, ikilemleri, istek ve yönelimleri aksiyon nedenlerindendir. Karakterin dramatik gereksinimlerine dayalı gelişen aksiyon nedenleri, senaryoda çatışma ve olay dizisi olarak biçim alır.

Karakterin beklenmedik bir nedenle koşullarının değişmesi, küçük düşmesi, gerçek kimliğinin anlaşılması, yanlış veya ters anlamalar da dramatik yapıda sık kullanılan aksiyon nedenleridir.

SERÇELERİN ŞARKISI

Kerim karakterinin yaşadığı aksiyonların temelinde işitme engelli kızının gireceği sınavlar ve kızının eğitiminin aksamasından duyduğu endişe vardır.

Filmde öne çıkan bir diğer karakter Nergis'tir. Nergis, film boyunca kendi sorumluluklarını yerine getirirken ılımlı, fedakâr ve merhametli bir tavır sergilemektedir. Filmin ilerleyen kısımlarında Kerim'in sakatlanması nedeniyle ev ekonomisine katkı sağlayan bir karakter olarak da konumlanır. Film boyunca Kerim ve Nergis karakterlerinin aksiyon nedenleri birbirini tamamlamaktadır.

Özellikle klasik anlatı yapısında seyircinin filme olan ilgisini koruyabilmek için hikâye boyunca karakterin seyirciyle özdeşleşme etkisini koruma amaçlı aksiyon nedenleri oluşturulmalıdır.





Özdeşleşme, seyircinin birden fazla karakterle veya takım gibi topluluklarla özdeşleşmesi olarak gelişebilir. Terk edilmişlik, kıskançlık, yalnızlık duyguları gibi evrensel ve olumsuz duygular bazen karakterlerle seyirciyi birbirine yakınlaştırabilmektedir. Filmde karakter tehlike, mutsuzluk veya talihsizlik anında gösterilip seyircide empati duygusu oluşturularak özdeşleşme artırılabilir.

2.1.2.2. Karakterlerin İlişkileriyle Aksiyon Oluşturma

Karakterlerin ilişkileri, hem profesyonel hem de kişisel hayatlarında aksiyon geliştirmenin etkin yollarındandır. Karakterin profesyonel yaşamından beklenti ve tutumları, okul veya iş arkadaşlarıyla çatışmaları karakteri daha yakından tanımak için malzeme oluşturur. Karakterin yalnız olduğu zamanlardaki ilgi ve uğraşları ise özel alanının aksiyona dökülmesinin bir yoludur. Karakterin bütün bu yaşam alanları hikâyeyi ileriye taşıma malzemesine dönüştürülebilir.

Senaryodaki hikâyenin büyük bir bölümü, iki veya üç kişi arasındaki çatışma-iş birliği üzerinden kurulur. Her bir karakterin farklı bir dramatik gereksiniminin olması karakterler arasındaki çatışmayı güçlendirir.

Örnek Bir Sahne Üzerinde Karakter İlişkilerinin Diyalog Ve Hareketle Gösterilmesi:

İÇ.İŞYERİ.GÜNDÜZ

SEVGİ,ORHAN,HASRET

Yarı açık kapıdan görünen toplantı odası.

Loş bir ortam.

Ortada üstü toplantı dosyalarıyla ve kahve fincanlarıyla dolu bir masa.

Toplantı masasında karşılıklı sandalyelerde oturan iki kişi.

Sevgi Orhan'ı izler.

Hasret elindeki kalemi sağa sola doğru hızlıca sallar.

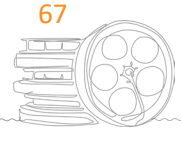
Orhan yavaşça sandalyeyi geriye doğru iter ve ayağa kalkar.

Kravatını gevşetir. Odanın içinde sinirli bir şekilde dolaşır.

SEVGİ

Şimdi ne yapacağız?

Her şeyimizi kaybettik!





Hasret, oturduğu koltuktan kalkarak Sevgi'nin yanına gelir. Masanın üzerinde duran dosyaları sert bir el hareketiyle fırlatır.

HASRET

Bunlar hep senin suçun!

O adama güvenmemeni söylemiştim!

İflas belgesinin olduğu dosya görünür.

Bu sahnede Sevgi ve Şule arasında önceki sahnelerde başlayan gerginlik diyalogla, Orhan'ın gerginliği ise eylemlerle gösterilmiştir.

Serim

Senaryoda serim, hikâyenin giriş bölümünde karakter ve olaylar hakkında bilgi verme amacıyla kullanılır. Karakterin iç dünyası ve ilişkileri hakkındaki ön bilgilerin büyük çoğunluğu hikâyenin kuruluş bölümünde oluşturulur. Ama karakterle ilgili hikâye için gerekli bilgilerin tamamının kuruluş bölümünde verilmesi olaylar dizisinin başlamasını geciktirebilir. Bu nedenle hikâyelerdeki olayları seyircinin tam olarak anlayabilmesi için karakter bilgisi hikâye akışında da verilebilir. Serim tekniği, kuruluştaki eksik bilgilerin hikâyenin ilerleyen aşamalarında verilmesini sağlayarak içeriğin daha anlaşılır olmasını sağlar. Örneğin, filmde karakterin geçmişinde kötü şeylerin olduğu hissettirilir ama bunlar seyirciye gösterilmezse hikâye anlaşılmaz. Serim, olay dizisine göre hikâyenin bütününde parça parça da verilebilir. Serim hikâyeyi tamamlar.

Serim Örneği:

Sahne bir evde, gün yapmak için sofrayı hazırlayan anne ve kız ile başlar. Sofrayı kurarken dedikodu yapan anne ile kız, birazdan eve gelecek karakterler ve o ana kadar olanlar hakkında izleyicinin bilmesi gereken şeyleri birbirlerine anlatırlarken aslında hikâyenin görülmeyen kısmını da anlatmış olurlar.

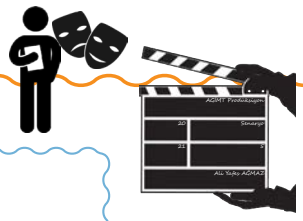
Kız

Muallanın kocasıyla barışması
ne iyi oldu değil mi?

Anne

Ama Mualla teyzenin üvey oğlu pek
mutlu değil çünkü öz annesinin
babasıyla tekrar barışacağını





düşünüyordu.

Kız

Şevval ne diyor bu işe?

Anne

Şevval, Mualla teyzeyle aynı
evde kalmaktan mutluydu; pek
içine sinmiyor tekrar barışmaları.
Biliyorsun babasıyla arası iyi değil.

Sofra hazırlanırken geçen süre boyunca karakterlerin geçmişi hakkında izleyiciye hissettirilmeden bilgi verilir. Sonraki sahnede misafirler gelir, haklarında pek çok şey öğrenilen Mualla ve Şevval karakterleri görülür.

Serimde arka plan hikâyeleri, görsel anlatım aracı olan sinemada çoğunlukla karakterin anlatımına bırakılmaz. Anlatıcı sesleri, geriye dönüş (flashback) ve ileriye atlayış (flash forward) yöntemleri serim bölümlerini hikâyeye yerleştirmek için sıklıkla kullanılır.

TİTANİK

"Titanik" filminde filmin başlangıç sahnesi, okyanusta yapılan deniz altı araştırması görüntüleriyle başlar. Araştırma ekibi Titanik gemisinin enkazını aramaktadır. İlerleyen sahnelerde Rose karakteri, araştırma ekibinin sorduğu sorulara yanıt vermeye başlar. Rose'la birlikte izleyici de geriye dönüş (flashback) yaparak Rose karakterinin yaşadığı olaylara gider. Filmin sonunda hikâye yeniden bugüne, Rose'un yaşlandığı güne, dönüp (flash forward) finale bağlanır.

Filmde bu iki serim yöntemi, filmin başlayış ile bitişi arasında bağlantıyı oldukça doğru sağlayarak başarılı bir şekilde uygulanmıştır.

Senaryoda serim çok dikkatli uygulanmalıdır, çok yoğun olarak uygulandığında hikâyenin akışı durur. Serim içeren sahne ve diyaloglarda abartıya kaçmamak, ana karakteri odaktan uzaklaştırmamak, filmin devamlılığını ve inandırıcılığını bozmamak önemlidir. Bu sorunlarla karşılaşmamak için serimin ayrıntıları, karakterlerin olay dizisi içindeki etkili duygusal çatışmalarında (dramatik an) verilmelidir. Serimin izleyicinin karakter aksiyonlarının sebebini öğrenmek istedikleri anlara yerleştirilmesi, hikâyede bölünmeyi engeller. Bazen de merak uyandırmak için karakterlerin geçmiş bilgisi hikâyenin sonlarına yerleştirilir.

Ana karakterin duygusal yönüne koşut giden geçmişinde yaşanmış travmatik bir olayın senaryoya eklenmesi karakter oluşumunu derinleştiren bir yöntemdir. Bazen geçmişte yaşanan bu travma,



asıl olaya dönüşür.

4. UYGULAMA ADI: KARAKTER AKSİYONLARI

Senaryoda çatışmaları ilerleten karakter aksiyonları önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakter aksiyonları geliştiriniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Karakter biyografilerinizi gözden geçiriniz.

Uygulama Aşamaları

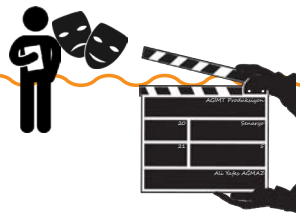
1. Ana karakterin dramatik amacını belirleyiniz.

2. Ana karakterin dramatik gereksinimini belirleyiniz.

3. Ana karakterin dramatik amacına yönelik oluşabilecek aksiyonlarını sıralayanız.

Varsa, yan karakterin hikâye içeriğini etkileyen aksiyonlarını da yazınız.





Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Ana karakterin dramatik amacı belirlendi.		
Ana karakterin dramatik gereksinimi belirlendi.		
Ana karakterin dramatik amacına yönelik aksiyonları sıralandı.		

2.2. KARAKTER İNŞASI

Karakteri çabuk ve güçlü bir şekilde oluşturup hikâye ile birlikte inşa edilebilmek senaryo metinleri için önemlidir. Karakterin gelişim hızı hikâyenin içeriğinin gelişim hızına göre değişir. Hikaye ister yavaş ister hızlı olsun, içerikte karakter ve seyircinin duygu bağı hızlı kurulmalıdır. Bu nedenle karakterin ana özellikleri senaryonun başlangıcında oluşturulur. Hikâyede karakterin inşası, karakteri seyircinin ilgi merkezinde tutacak karakterin nitelikleri derinleştirilerek sürdürülür.

2.2.1. Karakterin Özellikleri

Motivasyon: Hikâyelerdeki karakterlerin davranışlarının altında mantığa uygun, hikâyenin ortamıyla uyumlu gerekçeleri olmalıdır. Bu gerekçeler karakterin motivasyonunu oluşturur.

Karakterin hareketlerini yönlendiren temel motivasyon, hikâyede gelişen olaylara göre değişebileceği gibi karakterin kişiliğinin derinlerinde yatan bir duygu ya da düşünce şeklinde de olabilir. Burada önemli olan, karakterin açık veya gizli motivasyonlarının birleştirilerek tutarlı bir karakter oluşturulmasıdır.

Yazar karakterlerin motivasyonunu belirlerken hikâyedeki genel amaçtan özel amaçlara doğru düşünebilir. Hikâye sürecinde karakterin inşasında “Niçin?” sorusuyla ilerlemek yazar için karakterin motivasyonunu belirlemede yol gösterici olur.

Kişilik Duygusu: Yazar, karakterinde gerçekçi bir izlenim yaratabilmesi için gerçek insanların davranışlarına, kişilik özelliklerine bakması gerekir. Bu yaklaşım hikâyedeki karakterlerin gerçekliğini artırır. Kendi istek, amaç ve yaşamı olan karakter, belli bir aşamadan sonra yazardan bağımsız olarak gelişir. Yazar hikâyesinde sorular sorarak karakteri gerçekliğe yaklaştırır. Karakter gerçekliğe yaklaştıkça aksiyon ve çatışmalar hikâyeyi ilerletir.

Çok Yönlülük: Karakter, kendi içinde ve hikâyenin içeriğiyle birlikte gelişiminde filmin gücünü taşıyacak birçok yöne sahip olmalıdır. Yazar, karakterinin çok yönlülüğünü seyirciye onun kişilik özelliklerini göstererek sergiler. Seyircinin filmdeki karakteri anlaması, ona inanması hikâyeye de



inanmasını sağlar.

Belirsizlik: Senaryo yazarı hikâyedeki karakterin tüm yönlerini açıklamaz, bunu belirsizlik izlenimi vererek yapar. Seyirci karakterin oluşan bu boşluklarını film boyunca kendi duygu ve düşünceleriyle tamamlar. Bu da karakterle seyirci arasında bağ kurma ve yakınlaşmayı sağlar. Karakterin hikâyede etkin olması biraz da gerçek kişiler gibi gizemli yönlerinin olmasıyla da ilgilidir.

2.2.2. Karakterin Korkusu

Yazar, karakterin özünü ortaya çıkaran en büyük korkusunu senaryo hikâyesine başlamadan önce bilmelidir. Ana karakterin dramatik amacı belirlendikten sonra çatışma bir iki cümleyle tanımlandığında artan baskılarla olaylar dizisi hikâyeyi karakterin en büyük korkusuna kadar taşır. Hikâye karakterin en büyük korkusuyla yüzleştiği dip noktadan sonra yeni bir ivmeyle doruk noktasına doğru ilerler. Hikâyelerde karakterin en büyük korkusuyla yüzleşmesinin ardından karakterin dramatik amacı değişebilmektedir.

APOLLO 13

Filmde Jim Lovell, Fred Haise ve Jack Swigert karakterlerinden oluşan "Apollo 13" uzay ekibinin NASA'nın yürüttüğü uzay yolculukları sırasında araçlarının oksijen tanklarından birinin patlamasıyla Dünya'ya dönmeleri risk altına girer. Ekiptekiler kalan oksijenlerini idareli kullanarak Dünya'ya dönmeyi denemeye karar verirler. Komuta merkezi ise hasarlı aracın Dünya'ya dönerken atmosferde parçalanacağını düşünmektedir.

Filmde karakterlerin en büyük korkusu maceralı yolculuklarının ölümle sonuçlanabileceği düşüncesidir. Uzayda araçlarının oksijen tankının patlamasıyla karakterler en büyük korkularıyla yüzleşirler. Bu dip noktadan sonra karakterlerin dramatik amacı Ay'da yürümekten sağ salim Dünya'ya, evlerine dönme isteklerine dönüşür.

2.2.3. Karakterin Bakış Açısı

Bakış açısı, çevrenin ve dünyanın karaktere nasıl göründüğüyle ilgilidir. Karakterin bakış açısını bilmek, hikâyeye karakterin nasıl yansıtılacağı konusunda yazara yardımcı olur. Bakış açısı ne doğru ne de yanlıştır. Örneğin "İyi düşün, iyi olsun; insanlar doğuştan şanslı olmalıdır." gibi karakterin yaşamı algılama şekli onun bakış açısını oluşturur.

Karakterin bakış açısı duygu ve düşüncelerine, günlük davranışlarına yansır. Bu durum doğduğu andan itibaren yaşanan kişisel deneyimleriyle oluşmuştur. Yazar, karakterin görüşlerini yansıtmanın etkili yollarını, hikâyede bakış açısından çatışma yaratmanın yöntemlerini bulmalıdır.

2.2.4. Karakterin Hareket Tarzı

Hareket tarzı, karakterin kişiliğine derinlik katan üslubudur. Film karakterlerinin aksiyonlarını gerçekleştirirken gösterdikleri davranışların ayırt edici bir üslupta, özellikte olması karakterin hareket





tarzını destekler. Bu kendine özgü benzersizlik karakterin giyim tarzından davranışına, üslubuna ve konuşma biçimine kadar geliştirilebilir. Örneğin, Charlie Chaplin'in kostümü ve yürüyüşü gibi.

2.2.5. Karakterin Değişimi

Çoğu büyük hikâyeler karakterin değişimiyle ilgilidir. Ana karakter hikâyede olayların ve diğer karakterlerin etkisiyle değişime uğrar. Hikâyede değişim, karakteri gelişmeye yöneltse de bazen olumsuz yönde olur ve karakter gelişmek yerine geriler. Hikâyelerde değişimin olmadığı veya ana karakterin değişmeyip etrafındaki karakterleri değiştirdiği gelişmeler de olur.

Değişim; bazen olumlu bazen olumsuz etkilerle, karakterin bilinçli veya bilinç dışı seçimleriyle, hikâyenin başlangıcındaki dengeyi yeniden kurma çabasıyla başlar. Amacına ulaşmak konusunda engellerle karşılaşan karakterin hikâye boyunca yaşadığı deneyimler, iniş çıkışlar, sorun ve çözümler değişim ve dönüşümü ortaya koyar.

Senaryoda sorunun ortaya çıkması, karakterin sorunun farkına vararak mücadele etmesi ve dönüşümün gerçekleşmesi şeklinde ilerler. Karakterdeki bu değişim bazen fiziksel bazen de psikolojik olarak gösterilir. Dönüşümle hikâyenin sonunda karakter, baştaki durumundan çok farklılaşır. Bu farklılaşma hikâyede karakter eğrisi olarak adlandırılan hayalî, duygusal bir eğri oluşturur.

Karakterlere zenginlik ve doku vermek senaryo yazımında değişim yönünde oluşabilecek sorunlara önlem oluşturur.

SON SAMURAY

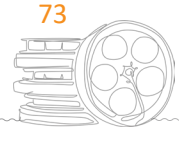
1870'lerde Japon İmporatorluğu'nun ilk ordusuna modern askerî eğitim vermesi için Amerikan ordusundan Yüzbaşı Nathan Algren görevlendirilir. Yüzbaşı komuta ettiği ordunun başında savaştığı samuraylara esir düşer.

Samurayların son lideri, yeni düşmanını tanımak için yaşadıkları köye götürür. Nathan Algren bulunduğu ortamda samurayların yaşam şekilleri ve felsefeleriyle onlardan etkilenmeye başlar. Karakter hikâye boyunca gelişen aksiyonlarla büyük bir değişime ve dönüşüme uğrar.

5. UYGULAMA ADI: KARAKTERDE EN BÜYÜK KORKUYU BELİRLEME

Senaryoda hikâye akışını oluşturmak için karakterin en büyük korkusunu belirlemek önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakterin en büyük korkusunu belirleyiniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlıkları yapınız.

- Oluşturduğunuz ana karakterin dramatik amacını inceleyiniz.
- Hikâyenizde oluşturduğunuz karakterlerin aksiyonlarını inceleyiniz.





Uygulama Aşamaları

1. Ana karakterin motivasyonunu belirleyiniz.

2. Ana karakterin en büyük korkusunu yazınız.

3. Ana karakterin çok yönlülüğünü geliştiriniz.

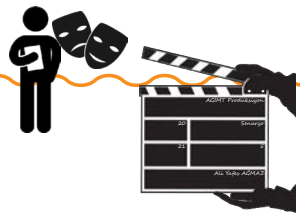
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Ana karakterin motivasyonu oluşturuldu.		
Ana karakterin en büyük korkusu belirlendi.		
Ana karakterin çok yönlülüğü geliştirildi.		





6. UYGULAMA ADI: KARAKTER EĞRİSİNİ OLUŞTURMA

Senaryoda hikâyenin gelişimiyle birlikte karakterin dönüşümü de önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakterin duygusal değişim eğrisini oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Ana karakterin biyografisini ve şu ana kadar oluşturduğunuz dramatik gelişimini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Ana karakterin bakış açısını oluşturunuz.

2. Ana karakterin hareket tarzını geliştiriniz.

3. Ana karakterin karakter eğrisini oluşturunuz.



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Ana karakterin bakış açısı oluşturuldu.		
Ana karakterin hareket tarzı geliştirildi.		
Ana karakterin karakter eğrisi oluşturuldu.		

2.3. KARAKTER VE HİKÂYE BAĞLAMI

Karakterlerin hikâye ile ilişkisi, hikâyenin ilerleyişi içinde inişli çıkışlıdır. Karakter hikâye içeriğinde ilerlerken değişimler yaşamaya başlar. Karakterin bu değişimleri, karakter ile hikâye ilişkisinde çatışmaları geliştirir. Çatışmalar karakter ve hikâye bağlamını kurar.

Senaryo yazarı karakterlerini oluşturduktan sonra hikâyesini geliştirmek için tekrar karakterlerin özelliklerine bakmalıdır. Senaryoda geliştirilen hikâye ile karakterler birbirlerine karşılıklı hizmet etmelidir.

Senaryoda karakter ve hikâye bağlamı geliştirilirken anlatım türlerinin (görsel, sözsel) özelliklerinden yararlanılır. Hikâyede görsel anlatımın kapsamı içinde aksiyonlar, karakter tanıtımı, atmosfer oluşturma sıralanabilir. Sinema sözsel anlatımdan daha çok görsel anlatımın öne çıktığı bir sanat olduğundan karakter ve hikâye bağlamının gelişiminde hareket (Perdede hareket, obje ve karakteri kapsarken belli bir amaç doğrultusunda gerçekleştirilen aksiyon sadece karakteri kapsamaktadır.) önemlidir.

Filmlerdeki görsel anlatımlar, sözsel anlatımın yani diyaloğun ağırlıklı olduğu sahnelere göre daha akılda kalıcı olur. Diyalog sahnelerinde karakterlerin aksiyonları artırılmalıdır. Eğer senaryo yazarı karakterin sabit olduğu diyalog sahnesi oluşturacaksa en azından hikâyedeki arka planı hareketli kullanarak sahnede görsel anlatımı güçlendirmelidir. Yavaş ilerleyen, sözsel anlatım içeren sahnelerin sonlarında şaşırtıcı aksiyonlar oluşturularak da sahnelerin ilgi çekiciliği artırılabilir. Bir senaryoda diyalog ile aksiyonlar birbirini tamamlayıcı nitelikte olmalıdır.

2.3.1. Karakterin Kişisel Tarihini Geliştirme

Yazar senaryoya hangi yaklaşımla başlangıç yaparsa yapsın hikâye, karakterin geliştirdiği sebep-sonuç ilişkisinde ilerleyecektir. Yazarın hikâye yazımında karakterlerine “Neden?” sorusunu sorması, gerektiğinde de karakter biyografilerine giderek değişiklikler yapması, karakterin kişisel tarihini geliştirmesi gerekmektedir.





Karakterin kişisel tarihini geliştirmek, çatışmaların dramatik gereksinim ve motivasyonla daha tutarlı ilerlemesini sağlar. “Neden? ”sorusu karakter-hikâye bağlamını güçlendirir.

Kişisel Tarih Oluşturma Çalışması
Ana karakter: Sedat

Senaryodaki Karakterleri Genel Hatlarıyla Tanıtma: Sedat A. 32 yaşında, lise mezunu. Babasının yardımıyla bulduğu geçici işlerde çalışıyor ancak başına buyruk ve çalışmaktan hoşlanmıyor. İzmir’de yaşıyor ve ailesiyle oturuyor. Babası Ahmet A. zengin, otoriter, sivil toplum kuruluşlarında etkin görevleri olan, İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi mezunu başarılı bir avukat.

Annesi Şükran A., babası Ahmet ile İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesinde okurken tanışmış. 1980’li yıllarda evlenip İzmir’e yerleşince bir süre bankacılık yapmış, Sedat ve Sevgi doğunca mesleğini bırakmış.

Sevgi 18 yaşında, üniversite sınavına hazırlanan bir öğrenci. Hayali tıp fakültesinde okumak. Çalışkan, başarılı, ailede herkes tarafından sevilen biri.

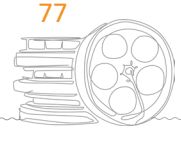
Yağız B., 32 yaşında Sedat’ın arkadaşı. Sedat’la daha önce çalıştığı nakliyat firmasında tanışmışlar. İlkokul terk, Sedat gibi geçici işlerde çalışıyor, daha önce bir kez hırsızlıktan hapse girip çıkmış.

Hikâyeyi İlerletici Kişisel Tarih Geliştirme: Sedat, çocukluğundan beri sorunlu davranışları olan, başarısız ve asi biridir. Sevgi doğana kadar üstünde olan ilginin geç doğan Sevgi’ye kaymasından sürekli rahatsızdır, bu yüzden ergenlik dönemindeki sıkıntılarını da ailesine fazlasıyla yansıtır. Ahmet ile en büyük çatışma nedenleri de bu olur. Ahmet onun hukuk okumasını ister, bu durum Sedat üzerinde büyük baskı oluşturur. Sevgi başarılarıyla sivrilirken Sedat hep arka planda kalır.

Şükran her zaman Sedat ve Ahmet arasında kalır. Sedat muhtemelen babasını memnun etmek, onun sevgisini ve ilgisini kazanmak için daima bir yol bulmaya çalışır ama başarılı olamaz. Bu durum psikolojik sıkıntılar yaşamasına neden olur. Başarısız bir eğitim hayatı geçirir. Sorunlu kişilerle arkadaşlık eder. Çıkmak istediği bu girdap onun sürekli yanlış kararlar almasına sebep olur.

Çatışmayı Hazırlayarak Hikâyedeki Gerilimi Yükseltme: Bir akşam tüm aile yemek masasındayken Ahmet eski defterleri açarak Sedat’ı köşeye sıkıştırmaya çalışır. Sedat ve Ahmet şiddetli bir tartışma yaşar, Sedat evi terk eder ve Yağız’ın yanına taşınır.

Dramatik Bir Aksiyon Yaratarak Sedat'ı Amacı Yönünde İlerletme: Ailesiyle bağlarını koparan Sedat, farkında olmadan Yağız’ın daha önce çalıştıkları nakliyat firmasını soyma planına dâhil olur. Soygun sırasında Yağız vurulup yaralanır, suç Sedat’ın üzerine yıkılır. Sedat hapishaneye



girince onun avukatlığını Ahmet yapmaya başlar.

Hikâyeyi Sonuçlandırma: Baba-oğul ilişkileri üzerinden gelişen hikâye Sedat'ın hapishaneden Ahmet'in yardımıyla çıkması ve tekrar ailenin aynı sofra etrafında birleşmesiyle son bulur.

2.3.2. Karakterle Birlikte Çatışma-Önerme-Yapı Geliştirme

Senaryoda hikâye geliştirilirken karakterin kendi içindeki, yaşama karşı olan olumlu ve olumsuz duyguları da geliştirilmelidir. Karakterin hassas noktaları yani korkuları bu aşamada yazarın hikâye gelişiminde çatışma kurmasını kolaylaştırır. Yazar karakterin yaşamla olan iç ve dış mücadelesini tartışma ve zıtlıklar yaratarak, hikâyesinin önermesini karşı düşünceyle geliştirerek dramatik amacına doğru ilerletmelidir.

Karakterin mücadelesi, karşı çıkışı veya çatışması önermenin anlamının olumludan olumsuza, olumsuzdan olumluya değişmesiyle gelişir. Önerme, hikâyenin başlangıçtaki durumundan bitişteki durumuna kadar değişiminin neden ve nasıl gerçekleştiğinin cevabı olarak hikâyedeki belirli fikri ortaya çıkarır. Hikâyeyi sekanslar, sahneler, karakterlerin olumlu düşünceleri ve olumsuz karşı düşünceleriyle ilerleterek hikâyenin yapısını oluşturur. Karakter, çatışma-önerme ve yapıyla senkronize olduğunda hikâyeyle bağlamını tamamlar.

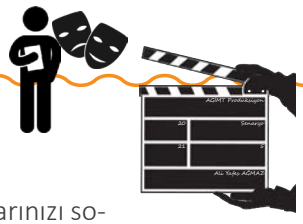
Yazarın senaryoda bütünlük kurmada güçlükler yaşaması ya da çatışma-önerme ilerlemesini sürdürememesi gibi problemler, karakterin hikâyede yapıdan uzak geliştirilmesinden kaynaklanır.

Bu aşamalarda karakterlerin biyografileriyle ilgili yapılan değişikliklerin kayıt altına alınması önerilir. Çünkü bu çizgide senaryo yazarının başarısı, yarattığı karakterin ortaya çıkan veya oluşturulan engeller karşısında nasıl davranacağını iyi bilmesiyle ilgilidir.

7. UYGULAMA ADI: KARAKTER HİKÂYESİ OLUŞTURMA

Senaryoda karakter hikâyesi geliştirilirken karakter-hikâye bağlamı oluşturmak önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakter hikâyesi oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlıkları yapınız.

- Ana karakterinizin karakter eğrisini inceleyiniz.
- Hikâyenizin önermesini inceleyiniz.



Uygulama Aşamaları

1. Aşağıdaki soruları oluşturduğunuz ana karakter biyografisine göre yanıtlayınız. Cevaplarınızı soruların altında verilen boşluğa yazınız.

Karakter erkek mi, kadın mı?

Karakter nereli?

Karakter kaç yaşında?

Karakterin adı ne?

Karakterin mesleği ne?

Karakterin babasının adı ne?

Karakterin babasının mesleği ne?

Karakterin annesinin adı ne?

Karakterin annesinin mesleği ne?

Karakterin kardeşi var mı?

Karakterin annesi ile babası nasıl tanıştılar?

Karakterin annesi ile babası ne zaman evlendi?

Karakter ne zaman, nerede doğdu?

Karakterin nasıl bir çocukluğu oldu?

Karakterin anne ve babasıyla ilişkisi nasıl?



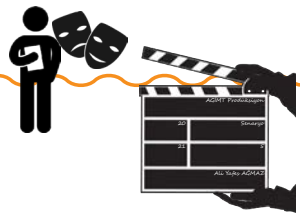
2. Hikâyeyi geliştirici ana karakterin kişisel tarihini oluşturunuz.

3. Ana karakterin çatışmasını tanımlayarak hikâyede gerilimi yükseltiniz.

4. Ana karakteri dramatik aksiyonla amacı yönünde ilerletiniz.

5. Hikâyeyi sonuçlandırınız.





Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sorular yanıtlanarak ana karakterler genel hatlarıyla tanıtıldı.		
Hikâyeyi geliştirici ana karakterin kişisel tarihi oluşturuldu.		
Ana karakterin çatışması tanımlanarak hikâyede gerilim yükseltildi.		
Ana karakter için dramatik aksiyon yaratılarak hedefi yönünde harekete geçirildi.		
Hikâye sonuçlandırıldı.		

2.4. SENARYO TASLAĞI

Senaryo yazımı uzun soluklu, dikkat ve özen isteyen bir süreçtir. Bu sürecin doğru yürütülebilmesi için belirli teknik aşamalarla ilerlemek gerekir. Bu aşamalar, yazarın karakterle birlikte hikâyesinin kısa özetini kurduktan sonra senaryo taslağını (sinopsis) oluşturması şeklinde ilerler. Senaryonun sinopsisi konunun bir bakışta algılanabileceği bir metindir. Senaryo yazımı aşağıdaki dört aşamada tamamlanır.

Senaryo taslağı
Geliştirme senaryosu
Ayrımlama senaryosu
Çekim senaryosu

Sinopsis, senaryo yazımının profesyonel aşamalarından ilki olarak düşünülebilir. Yazarın yapımcı veya sponsorlara başvurduğunda ilgili kişilerin senaryoyu değerlendirebilmesi açısından önemlidir. Yazarın başvurusu senaryonun tamamını okumadan önce sinopsis üzerinden değerlendirilir.

Yazar için yazım sürecinin hikâye gelişimiyle birlikte ilerlediği göz önünde bulundurulduğun da başlangıç aşamasında yazarın elinde senaryosunun özetini içeren taslak bir metin olmalıdır. Sinopsis, senaryo yazımına geçildiğinde neyin nerede, ne zaman ve nasıl yazılacağının bilgisini vererek yazara kolaylık sağlar.



2.4.1. Sinopsis Oluştururken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Sinopsis, teknik bir yazı türüdür. Kısa cümlelerle hikâyedeki eylemlerin anlatıldığı bir metin şeklindedir. Yazılmak istenen senaryonun ön raporu gibi düşünülebilir. Sinopsis yazarken edebî dile has anlatımlar kullanılmaz.

Sinopsis yazımında ana karakterlerin yanı sıra hikâyenin gelişimine etki eden önemli yan karakterlere de yer verilebilir. Sinopsis, kısa bir metin olmalı ve bir iki sayfayı geçmemelidir. Çoğunlukla geniş zaman kipiyle yazılır.

Sinopsiste hikâyedeki önemli olaylar giriş, gelişme, sonuç bölümleriyle birlikte verilir. Filmin yapısındaki dönüm noktaları bu yapının içinde de oluşturulur. Sinopsis genel olarak iki paragraftan oluşur. Birinci paragrafta olayın geçeceği veya geçtiği yer, zaman ve karakterler anlatılır. İkinci paragrafta ise ele alınan hikâyenin ikinci dönüm noktasına kadar ilerleyişi ve çözümlenmesi anlatılır.

Sinopsis, film tanıtım yazısı değildir. Bu taslakta filmin sonuç bölümü de mutlaka yazılmalıdır. Sinopsis'te:

- Hikâyenin fikrine atıf yapılmalıdır.
- Senaryodaki hikâyede yer alan zaman, mekân ve karakterler ayrıntıya girilmeden verilmelidir.
- Önemli karakterlerin kişilik özelliklerine ve önemli çatışma anlarına yer verilmelidir.
- Hikâyenin gelişim çizgisi giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinin ana çatışmasıyla birlikte yazılmalıdır.
- Diyaloglara yer verilmemelidir.
- Dil bilgisi kurallarına uygun şekilde yazılmalıdır.
- Sade bir içerikle, gereksiz ayrıntılara girilmeden yazılmalıdır.
- Sürekli tekrar eden ve anlaşılması zor cümlelerden kaçınılmalıdır.
- Üçüncü şahıs dili kullanılmalı, "Courier New" yazı tipi ve 12 puntoda yazılmalıdır.

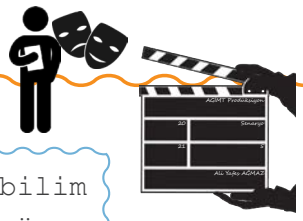
Filmin adı: Avatar

Yazar: James Cameron

Sinopsis:

22.yüzyıl dünyanın doğal kaynakları tükenmiş; Polyphemus gezegeninin uydusu olan Pandora'da unobtanium adlı zengin bir enerji kaynağı keşfedilmiştir. RDA adlı askerî bir şirket, bu enerji kaynaklarına ulaşmak için bir program yürütmektedir. Yarı felç-





li bir deniz piyadesi olan 30 yaşlarındaki Jake Sully bir bilim çalışanı olan kardeşinin hırsızlar tarafından öldürülmesi üzerine onun RDA şirketindeki görevini devralır. Görevi, Pandora adlı gezegende sinirsel bağlantılarla kontrol edilebilen mavi, uzun "avatar" bedeniyle Na'vi bölgesinde incelemeler yapmaktır. Bölgedeki silahlı şirketin askerlerinin misyonundan hoşlanmayan Jake, Bilim Grubu Başkanı Botanist Dr. Grace Augustine tarafından da hoş karşılanmaz. Gezegende bilim çalışanları ile askerî hareketi sürdürenler arasındaki amaçlar farklıdır. Bilim çalışanları uydudaki doğayı keşfetmek isterken program yürütücüleri bölgedeki zengin maden yataklarını yıkıcı yöntemlerle ele geçirmeyi istemektedir. Şirketin baskısıyla Jake bilim adamlarının ekibine dâhil edilir. Jake, avatar bedeninde yürüyebildiği için programa büyük bir coşkuyla girişir. Pandora'daki askerî şirketin ise Jake Sally hakkındaki planları farklıdır. Asker kökenli biri olarak bilim çalışanlarının arasında olması Jake Sally'nin kendilerine bilgi sızdıracak biri olarak görülmesine neden olur. Bölgede en zengin unabtanium yatağı olan Yuva Ağacı hakkında bilgi edinmelerine yardım edecektir. Ancak bilgi sızdırıcı olmak Jake Sully'nin hoşuna gitmez. Ama Albay'ın ona sağlık sigortasının karşılamadığı masrafları karşılayacağını söylemesiyle işler değişir.

Yeni gezegeni keşfe başlayan Jake Sally, Na'vi bölgesinin çok da güvenli bir yer olmadığını fark ettiği zamanda ekip arkadaşları tarafından yalnız bırakılır. Yerli halktan biri olan Neytiri, Jake'i düşman olarak görür. Ama kutsal ağacın tohumlarının ona zarar vermesine engel olur. Kutsal ağacın tohumlarının Jake'i karşılama şekli, Neytiri'nin onu düşman görmekten vazgeçip halkıyla tanışmaya götürmesini sağlar. Na'vi halkının liderleri olan anne ve babasının emriyle Neytiri, Jake'e halkı ve gezegenleri hakkındaki bilgileri öğretme görevini üstlenir. Bilim çalışanları Jake'in aralarına güvenli bir şekilde dönmesine şaşırırlar. Şirket sahipleri ise bu başarısı üzerine Jake'e gerçek planlarını açıklayıp üç ay içinde halkı zengin maden yatağı bölgesinden uzaklaştırmasını isterler. Yoksa Yuva Ağacı bölgesini ele geçirmek için savaş başlatacaklardır. Jake, Pandora halkının doğayla kurduğu ilişkisinin etkisi altına girmeye başlar. Birlikte hareket ettiği şirketin hedefleri artık onun için problem olmuştur. Sorunu çözmeyi amaçlarken şirket Jake'in bölgedeki görevine son verir. Bilim çalışanları şirketle yerli

halk arasında savaş olmadan durumu çözmek için yollar aramaya devam ederler. Şirket yöneticilerini ikna etmek için bölgenin yer üstü kaynaklarının yer altından daha zengin olduğunu anlatmaya çalışırlar. Şirket yöneticileri anlaşmaya yanaşmaz çünkü Jake'den yerli halkın o bölgeyi asla onlara bırakmayacağını öğrenmişlerdir. Jake bölgeyi korumak için yerli halka itirafta bulunur. Ancak yerli halk Jack'in ihanetini affetmez. Şirket Jack'in sızdırdığı bilgilerle bölgenin merkezine saldırır. Bölgede yangın başlar. RDA askerleri Neytiri'nin babasını öldürerek Yuva Ağacı'nı yok ederler. Yerli halkın morali bozulmuştur. Grace de şirket askerileri tarafından vurulmuştur. Jake doğayla iletişime geçer. Ejderha benzeri Toruk'un ona itaat etmesini sağlayarak onunla uçması üzerine yerli halk tarafından tekrar kabul görür. Ruhlar ağacından Grace için yardım ister ama Grace ölür. Jake halkı yeniden ikna ederek şirkete karşı savaş başlatır. Savaşın sonunda Jake; arkadaşları, yerli halk ve doğanın desteğiyle bölgeyi kurtarır. O ve arkadaşları, Na'vi bölgesinde yaşamaya devam ederler.

2.4.2. Sinopsis Oluşturma

Sinopsis oluşturmada genel kurallar dışında serbest bir yaklaşım izlenmektedir. Ancak çeşitli sorulara cevaplar vererek çalışmak yazarın işini kolaylaştırır.

Sinopsis yazımında ilk soru "Kim?" sorusudur. Bu soru ana karakteri ve diğer önemli karakterleri ortaya çıkarır. Senaryonun içeriğine göre bu soruya verilen yanıt farklılık gösterir. Karakter veya karakterler insan olabileceği gibi çeşitli varlık, hayvan veya eşyalar da olabilir. Örneğin "Çiçek Abbas" filminde karakterler Şakir ve Abbas iken "Kayıp Balık Nemo"da balıklardır. Karakterler tanıtılırken genel hatlarıyla yaşları, meslekleri, ayırt edici ve ilgi çekici özellikleri hakkında kısaca bilgi verilmelidir. Karakterin çatışmalı özellikleri varsa bu durum karakteri ilgi çekici hâle getirir çünkü dramanın temeli çatışmadır. Örneğin, yüzme bilmeyen ama tesadüf eseri plajda cankurtaran olarak görev alan bir karakter oldukça ilgi çekicidir.

Sinopsis yazımındaki ikinci soru "Hikâyede ne gerçekleşiyor?" sorusudur. Bu nedenle hikâyede gerçekleşecek eylem ve olaylar hikâyenin akışına göre sıralanmalıdır. Bu aşamada senaryonun giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden yararlanılır.

Giriş bölümünde ana karakter, mekân tanıtımı yapılır. Hikâye günlük zamandan farklı bir zamanda geçiyorsa zamanla ilgili bilgi verilir. "Film ne hakkında?" sorusunun cevabı verilmeye başlanırken hikâyenin çatışmasının tanımı ortaya konur.



Hikâyenin birinci dönüm noktasında olaylar dizisinin konusunun belirmesiyle gelişme bölümü başlatılır. Ana karakter hikâyedeki dramatik amacı doğrultusunda gelişme bölümünde eyleme geçer.

Gelişme bölümündeki engel ve çatışmalarla filmin karmaşıklığı geometrik olarak büyütülerek hikâyedeki gerilim, merak artırılır. Bu bölüm hikâyedeki meselenin iç yüzünü oluşturmak amacıyla yeni bir yön oluşturan ikinci dönüm noktasıyla tamamlanır.

Sonuç bölümünde ise olayların gerilimi, merak ve sürprizlerle yükselerek doruk noktasına ilerler. Doruk noktasından önce son bir dip noktası ve filmin doruk noktasından sonra kesin çözümle film sonlandırılır. Sinopsiste ana karakter değişip başkalaşır. Filmin anlamı öne çıkar.

8. UYGULAMA ADI: SİNOPSİS OLUŞTURMA

Sinopsis senaryo yazımında profesyonel yazıma başlangıç yapmanın ilk adımı olduğundan önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak sinopsis oluşturunuz.

Uygulama Aşamaları

1. Hikâyenizin zaman ve mekân bilgisini, önemli karakterlerini çatışma tanımıyla geliştirerek sinopsisin giriş bölümünü yazınız.

2. Sinopsisin gelişme bölümünü engellerle gerilimi yükselterek yazınız.



3. Hikâyenizin sonuç bölümünde son bir dibe iniş, doruk ve çözüm aşamalarını yazarak sinopsisi tamamlayınız.

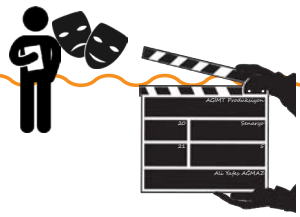
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sinopsisin giriş bölümü yazıldı.		
Sinopsisin gelişme bölümü yazıldı.		
Sinopsisin sonuç bölümü yazıldı.		





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 2

A) Aşağıdaki cümlelerde ( ) ile boş bırakılan yerlere cümleler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. ( ) Karakterlerin işlevlerini bilmek senaryo yazarının metni ilerletmesinde kolaylık sağlar.

2. ( ) Senaryoda ana karakter tek olmalıdır.

3. ( ) Sinopsiste hikâyenin sonuç bölümü yazılmaz.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşluklara uygun kelimeleri yazınız.

1. Hikâyede ana karakterin ..... yüzleşmesi için üzerindeki baskıların artması gerekir.

2. Hikâyede karakterin motivasyonunu belirlemek için karakterin dramatik amacına ..... sorusu sorulur.

3. Karakterin hikâye boyunca geçirdiği değişimin takip edilebileceği hayalî eğri ..... diye adlandırılır.

4. Senaryo metninin yazım aşamaları ..... , ... , ..., ... olarak sıralanır.

C) Aşağıdaki soruları dikkatle okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi hikâyelerde karakterin psikolojik özelliklerindendir?

A) Bedensel becerileri

B) Bedensel özellikleri

C) Duygusal hayatı

D) Gelir durumu

E) Hobi ve merakları

2. Senaryoda ana karakterin seyirci ile özdeşleşmesi için aşağıdaki özelliklerden hangisine sahip olması gerekmez?

A) Aktiflik

B) Gerçekçilik

C) Karmaşıklık

D) Kusursuzluk

E) Şaşırtıcılık



3. I. Aksiyonla diyalog birbirini tamamlamalıdır.

II. Diyaloglarda edebî cümleler kullanılmalıdır.

III. Diyalog sahnelerinde karakterler sabit olmalıdır.

IV. Sahne yavaşsa arka plan hareketlendirilmelidir.

Diyalog ağırlıklı sahnelerde yukarıdaki açıklamalardan hangilerinin uygulanmasına dikkat edilmelidir?

A) I ve IV **B)** II ve IV **C)** I ve III **D)** III ve IV **E)** II ve III





3.ÖĞRENME BİRİMİ

HİKÂYE KURMA

Konular

1.Senaryonun Temelleri

2.Hikâye Kurma

3.Hikâyeyi Başlatan Hadiseler

4.Dönüm Noktaları

5.Geliştirme Senaryosu



3. HİKÂYE KURMA

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

"Önce kuralları tam bir profesyonel gibi öğrenin. Sonra onları bir sanatçı gibi kırın." Pablo Picasso'ya ait sözü yorumlayarak sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

3.1. SENARYONUN TEMELLERİ

Gelişen bilgisayar teknolojisiyle birlikte film sektöründeki gelişmelerle senaryo metinlerinde de birtakım değişiklikler meydana gelmiştir. Günümüz sinemasında daha çok devamlılık zorunluluğu olmayan bağımsız filmlere doğru bir gelişme yaşanmaktadır.

Görsel hikâye anlatımında gerçekleşen tüm değişimler, filmin hikâyeden ibaret olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Günümüz senaryoları, romanlara özgü birçok tekniği kullanabilmek gibi bir çeşitliliğe sahipken iyi bir senaryo yazabilmenin asıl yolu her zaman hikâyenin güçlü bir yapıda kurulmuş olmasına bağlıdır. Yapı, senaryoya biçim veren unsurları bir arada tutan bir araç gibidir.

Jean Luc Godard'ın "Bir filmde giriş, gelişme ve sonuç bölümleri olmalıdır ama bu sıra izlenmek zorunda değildir." sözü senaryo yazımında başlangıcın klasik üç perdeli yapıyı anlamaktan geçtiğini hatırlatmaktadır.

Senaryo yazarı öncelikli olarak serbest çağrışımlarla giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşan genel anlamda yapılandırılmış, taslak bir hikâye oluşturur. Daha sonra yazarın en az 120 sayfalık hikâyeye devam edebilmesi için yazdığı senaryonun başlangıcı olarak dramatik yapıya ait hikâye temellerini güçlendirmesi gerekir. Bu temeller senaryo yazım sürecinde yazarın yolunu kaybetmesini engelleyen bir harita gibidir.

Senaryonun temelleri birçok ögeyle bağlantılı olmakla birlikte sonuç, başlangıç, birinci ve ikinci dönüm noktaları başlıkları altında sıralanmaktadır. Yazar senaryosunu yazmaya başlamadan önce hikâyesinin temellerini oluşturmayı aşağıdaki sıralamaya göre sürdürmelidir.

Senaryonun Bitişi
Senaryonun Başlangıcı
Senaryonun Birinci Dönüm Noktası
Senaryonun İkinci Dönüm Noktası

Senaryoda hikâye yazımına sondan başlamak, nereye gidileceğine karar vermek gibidir. Nereye gidileceğine karar verildikten sonra yolculuk için hazırlık yapılır.



Senaryosunun temellerini oluşturan yazar, içerikte izlediği soyut yaklaşımlardan uzaklaşarak hikâyenin daha somut bir dökümünü çıkarır. Ayrıca parçadan bütüne doğru ilerliyor olmak, hikâyede neler olacağını bilmeyen yazar için yazımda kolaylık sağlayacaktır.

Sürekli İlerleme Yasası

Sağlam bir dramatik yapıda oluşturulan hikâyelerin ileriye doğru hareket eden bir yapısı vardır. Hikayede gideceği yönün belli olduğu, adım adım çözüme kavuşan eylemler dizisi bulunur. "Sürekli ilerleme yasası" olarak adlandırılan bu yükseliş, Aristoteles'ten bu yana hikâyenin gelişiminde bir merdivene benzetilir. Dramatik yükselişi temsil eden her basamak, önceden sorulmuş sorulara yanıt verilerek ve yeni sorular sorularak çıkılır. Hikâyedeki dramatik yükseliş ve ilerleme bu şekilde bir nedensellik bağlantısıyla gerçekleştirilir.

Sürekli ilerleme yasası hikâyedeki her öge için geçerlidir. Nedensellik bağıyla ilerleyiş, dramatik çözülme; hikâyenin başlangıcından bitişine doğru, olay ve bölümlerin sebep-sonuçlarla ilerleyişiyle gerçekleşir. Hikâyenin ilerleyen aşamalarında alınan kararların sonuçları giderek ağırlaştırılmalıdır. Bu yükseliş düz bir doğrunun yükselişi gibi düşünülmemelidir, hikâyenin ilerleyişi merakla yükseltilir ve sürprizlerle alçaltılır (Görsel 3.1).



Görsel 3.1: Dramatik yapının yükselişi

Testere dişleri gibi ilerleyen dramatik yükselişte seyircinin gelişmeleri gözden geçirebilmesi için dinlenmesine olanak sağlayan sahnelerle hikayeye aralar verilir. Bu dramatik yükselişte her sahne bir basamak daha geliştirilmeli, hikâyenin konusuna göre olaylar daha iyi ya da daha kötü duruma getirilmelidir. Senaryo hikâyesinin geçmişe gittiği yapılar için de bu durum geçerlidir.

Burada dikkat edilmesi gereken, senaryonun başlangıcında çok yüksek bir çıkışın olmamasıdır. Çünkü böyle bir başlangıçla sonraki sahnelerde dramatik yükselişe devam edilmesi mümkün değildir. Dramatik yapıda ilerleme sürdürülemezse hikâye donar.

3.1.1. Hikâyenin Bitişi

Senaryoda hikâyenin bitişi, hikâyenin bittiği son sayfa veya son sahne demek değildir. Senaryoda çözülmenin başladığı, hikâyenin çözüme doğru ilerlediği bölüm hikâyenin sonudur.

Birçok senaryo yazarı, yazmaya başlamadan önce hikâyenin yönünü bilmek ve bu yönde ilerlemek için hikâyenin nasıl sonlanacağının bilinmesi gerektiği görüşünü savunur. Özellikle klasik yapıda sonuç bölümü hikâyenin verileriyle oluşur. Hikâyenin başlangıcı ile bitişi arasında etki ve tepkiye bağlı döngüsel bir ilişki bulunmaktadır. Senaryoda olaylar dizisi boyunca düğümlenen ve içinden çı-

kılmaz hâle gelen çatışmalar, çözüm bölümünde kahramanın amacına giden mantıklı yolu seçmesi ve bu yolda mücadele etmesiyle çözülür.

Kapalı Son

Kapalı sonlarda konunun içindeki düğümler kural gereği çözüm bölümünde çözülür. Bu durum, hikâyenin içeriğindeki her çıkmazın çözüleceği anlamına gelmez ama olay dizisindeki sorunlar bir kenarda unutulmamalıdır. Kapalı sonda başlangıç ve son arasında kurulan döngüsel ilişki (karakterin hikâyenin sonunda, başladığı yere dönmesi); hikâyenin sonunda başlangıçtan farklı, yeni bir dengeye dönüşür. Hikâye sabit bir dengenin bozulması ve tekrar bu dengenin sağlanma çabası üzerine kurulur. Fakat süreç tam olarak döngüsel değildir. Filmin sonunda kurulan ikinci denge, başlangıçtaki dengeyle eşit değildir.

Kapalı sonda, karakter amacına hikâyenin sonunda ulaşır. Klasik anlatıda başarılı bulunan birçok filmin sonuç bölümü tragedyalara özgü "Kaderinden kaçamazsın" düşüncesine dayandırılır.

Sonuç bölümü içerikten uzak, beklenmedik,sihirli bir sonla oluşturulmamalıdır. Böyle bir sonuç seyirci için düş kırıklığı olabilir. Yazar hikâyesinin sonunun net olmasına özen göstermelidir. Bulanık bitişler, klasik anlatıda seyirci üzerinde olumlu etki bırakmamaktadır. Aynı zamanda sonuç bölümü didaktik olmamalı, öğretmekten çok hikâyedeki bağlantıları öne çıkarmalıdır. Seyircide duygusal etki bırakmak da bitiş sahneleri için önemlidir. Bitişlerde kolay yöntemlere, klişelere karşı dikkatli olunmalıdır.

Açık Son

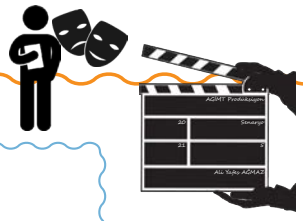
Açık sonda başlangıç ve sonu birbirine bağlayan nedenselliğin oluşturduğu devamlılık zinciri ve başlangıçla bitiş arasındaki döngüsellik yoktur. Olay dizisi nedensellik mantığına yer verilmeden devamlılıktan uzak, gevşek bir yapıda kurulur. Bitiş sahneleri ise genellikle içerikten bağımsızdır.

Açık yapının filmleri anlamayı kolaylaştıran yöntemlere karşı çıkışı, hikâyenin sonunu oluştururken de geçerlidir. Filmin sonu seyircinin zihninde tamamlanmak üzere belirsiz bırakılır.

Yazarın hikâyesinde inandırıcı bir bitiş yazabilmesi için kendi düşüncesinde nasıl bir son istediği önemlidir. İster açık ister kapalı son olsun, hikâyede çözüm bölümünün yazımı özen gerektirmektedir.

3.1.1.1. Hikâyede Bitiş-Başlangıç İlişkisi

Klasik yapıda sonuç ve başlangıç bölümü arasındaki nedensellik bağı, hikâye doğrusal ya da döngüsel zamanda ilerliyor olsa da geçerlidir. Hikâyenin başındaki bir sorun yeni bir dengede gösterilerek tamamlanır. Başlangıç ve bitiş arasındaki döngüsel ilişkide yeni denge, "Karmakarışık" filmi örneğindeki gibi kurulabilir.



Film Örneği: Karmakarışık

Başlangıç

Açılış görselinde bebekliğinde özel sihri için ait olduğu yerden, sarayından, kaçırılıp bir kulede saklanan Prenses Rapunzel gerçek kimliğini bilmeden büyütülür.

Rapunzel'in olağan dünyası, kuledeki hayatıdır. Kahraman neşeli, iyi ve eğlenceli karakteriyle kulede renkli bir hayat yaşamaktadır. Yine de yaşadığı tekrarlar ona hayatını sorgulatır. Zaman zaman kuledeki yaşamın kendine ait olmadığını düşünür çünkü dışarıdaki dünyayı çok merak eder. Kuledeki hayat ona yeterli gelmemektedir.

Bitiş

Rapunzel artık dışarda; gerçekte ait olduğu evinde, sarayındadır. İyi, adil ve kendisiyle barışık mutlu bir prensestir.

Senaryonun başında karakterin sıradan hayatının bozulmasıyla başlayan harekete geçiş, karşılaştığı engellerle hikâyeyi ikinci dönüm noktasına ulaştırır. Her şeyin bittiği bu noktada karakter yeni bir yöne doğru harekete geçer. Çözüm bölümündeki çaba ise karakterin hikâyenin başlangıcındaki durumuna yeniden dönme isteği yönündedir. Klasik yapıda nedensellik bağına bağlı olarak döngüsellik bu şekilde kurulur. Başlangıç ve bitişler döngüsellik içinde nedensellik bağı oluştururken karakterin değişiminin belirginleşmesi senaryodaki dramatik etkinin güçlenmesini de sağlar.

Klasik yapıda senaryo yazımına sonuç bölümüyle başlandığında senaryonun hikâyesi geliştikçe oluşturulan sonuç yeterli olmazsa değiştirilebilir. Ancak senaryo yazmaya mutlaka sonuç bölümünden başlanmalıdır. Çünkü bitişi oluşturan başlangıçtır.

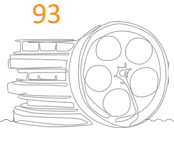
Senaryoda bitişin son on sayfası ile başlangıcın ilk on sayfasının sağlam bir yapıda oluşturulması sayfalarca senaryo yazma ile başa çıkmak için profesyonel bir yaklaşımdır.

Mutlu Son

Ana karakterin amacına ulaştığı filmlerdeki sonlara mutlu son denir. Aslında seyircinin gerçekleşmesini istediği son, mutlu sondur.

3.1.2. Hikâyenin Başlangıcı

Klasik anlatılı senaryoda başlangıçlar, hikâyede ana karakterlerin tanıtımıyla bazen de bu karakterlerin değişimlerinin ipuçları ile oluşturulmaktadır. Filmlerin atmosferi, akışı başlangıç aşamasında ortaya konur. Filmlerde başlangıcın açılış görseli oluşturarak yani filmin türü, hikâyesi veya ana fikri hakkında bir imge oluşturarak yapılması da yaygın bir seçimdir.





Karmakarışık
Açılış görseli, filmin ana karakteri Rapunzel'in geçmişine gidilerek dış ses aracılığıyla anlatılır.

Açılış

Açılış Görseli
Hasta ve yaralıları iyileştiren günışığı çiçeği, Gothel Anne tarafından saklanarak sadece kendini gençleştirmek için kullanılmaktadır. İyi kalpli kraliçe bebeğinin doğumuna yakın hastalanır. Kralın emriyle sarayın muhafızları kraliçeyi iyileştirmek için günışığı çiçeğini aramaya çıkarlar.

Sihirli altın çiçek bulunur ve kraliçe iyileşir. Gothel Anne çiçeğinin sihrinin yeni doğan Prenses Rapunzel'in altın saçlarında sürdüğünü fark eder. Fakat sihir Rapunzel'in saçı kesildiğinde kaybolacaktır. Gothel Anne sihri korumak ve kendine saklamak için Prenses Rapunzel'i kaçırır.

Rapunzel'i dışarda bencil ve kötü insanların olduğuna ikna edip bir kuleye kapatarak büyüten Gothel Anne, büyüdükçe Rapunzel'i kandırmakta zorlanır. Çünkü Rapunzel her doğum gününde gökyüzüne bırakılan fener alayını parlak yıldızlar olarak algılar, dışarıda o kadar da kötü bir dünya olmadığını düşünür.

Senaryoda hikâyenin açılış görseliyle başlatılması tercihtir. Açılış görselinden sonra hikâyenin olağan dünyadaki başlangıcı, başlangıç ve bitiş arasındaki döngüsel ilişkiyi tamamlar.

Filmde açılış görseli kullanılmayacaksa hikâye karakterin olağan dünyasının neden ve nasıl değiştiğiyle ilgili karşıtlıklar oluşturularak güçlü bir anlatımla başlatılmalıdır.

Filmin jeneriği hikâyesinden ayrıdır. Senaryoda jenerikle ilgili çalışmanın yer almasına gerek yoktur.

Bakış Açısı (Anlatıcı)
Bakış açısı kurmaca metinlerde içeriğin oluşturulduğu perspektiftir. Film dilinde bakış açısı, diğer kurmaca türleriyle etkileşim içindedir.

Senaryo yazımında çoğunlukla her şeyi bilen bakış açısı, tepeden ana ve yan olayların akışının bütünlüğünü göstermede kolaylık sağlar. Bu nesnel perspektif ana karakterlerle birlikte değişik karakterlerin bakış açısını göstermek için de tercih edilir. Yalnız bu bakış açısı karaktere empati duymayı güçleştirir. Bu durum seyircinin film karakteriyle özdeşim kurmasına engel oluşturabilir.

Öznel bakış açısını ya da birinci tekil anlatıyı kullanmak film dili için zor bir anlatıdır. Bu perspektif, karakterin gözüyle hikayenin anlatımı olarak tanımlanır. Seyircide empati duygusunu güçlendirir. Birden çok karakterin öznel bakış açısıyla da filmin hikâyesi geliştirilebilmektedir.

Birden çok anlatıcı perspektifi (öznel ve nesnel) senaryo yazımında tercih edilen bir yöntemdir. Fakat perspektif değişimleri belirgin şekilde gerçekleştirilmezse seyirci hikâyeyi değerlendirmede güçlük çekebilir.



Karmakarışık

Bakış Açısı
Filmin genelinde her şeyi bilen bakış açısı hâkimdir. Filmin bakış açısında öznel, nesnel, öznel ve nesnel perspektifler kullanılmıştır.

Nesnel Bakış Açısı
Rapunzel'in gökyüzünde gördüğü fenerlerin yıldız olmadığını öğrendiği sahne her şeyi bilen (nesnel) bakış açısıdır.

Öznel Bakış Açısı
Rapunzel, haydut Flynn Rider'i dolaba kapattıktan sonraki iç hesaplaşmasını aynada kendi kendine konuşarak yapar. Gothel Anne, Rapunzel'i dışarısı için güçsüz olduğuna inandırmış olsa da bu sahnede Rapunzel aslında dışarıya çıkabilecek gücü olduğunu fark eder. Burada birinci tekil (öznel) bakış açısı bulunmaktadır.

Yazarın senaryo yazımının başlarında anlatıcı seçimini belirlemesi, sahnelerin yazımında oluşabilecek sorunları azaltacaktır.

3.1.3. Dönüm Noktaları

Senaryo yazarı, hikâyeyi yazmaya başladığında konunun yönünü çizmek için bitiş ve başlangıcı oluşturduktan sonra hikâyede önemli büyük değişime neden olan dönüm noktalarını belirlemelidir. Öncelikli olarak hikâyenin bütününün akışında etkin kıvrılışlara neden olan birinci ve ikinci dönüm noktaları içerik olarak netleştirilmelidir. Profesyonel senaryo yazarlarının etkin olarak kullandıkları büyük dönüm noktaları, kuramcılar tarafından konum olarak da sabitlenmiştir (Görsel 3.2). Bu dönüm noktaları yazarın hikâyesini geliştirilmesinde yazara hem yön duygusu verir hem de hikaye bütünlüğü oluştururken kolaylık sağlar.



Görsel 3.2: Yapı üzerinde dönüm noktaları

Hikâye içinde dönüm noktaları; hikâyenin özelliğine göre bir olay, diyalog veya sessiz bir an şeklinde değişebilir. Konumu ve uzunlukları ne olursa olsun dönüm noktaları değişim oluşturur.

3.1.3.1. Birinci Dönüm Noktası

Senaryoda karakterin hikâye akışının yönünü değiştirerek olay akışını başlattığı ve bu doğrultuda gelişme bölümünün başladığı, ikinci dönüm noktasına doğru olayların yönlendiği, dramatik gerek-

sinimin karar olarak gösterildiği noktadır.

Karmakarışık

Birinci Dönüm Noktası

Olaylar Dizisinin Konu Başlangıcı
Rapunzel'in haydut Flynn Rider'la –zorla ikna eder- birlikte hayali olan yıldızları yani fenerleri yakından görmek için kuleden kaçmasıdır.

3.1.3.2. İkinci Dönüm Noktası

Birinci dönüm noktasında başlatılan olayların kuş bakışı olarak görüldüğü, hikâyenin yönünün değiştiği temeldir. İkinci dönüm noktasıyla birlikte dramatik yapının sonuç bölümüne yani çözüm sahnelerine geçilir.

Dönüm noktalarında iyi veya kötü olayın gerçekleşmesi diye bir sınırlandırma yapılmamaktadır çünkü bu durum hikâye içeriğiyle ilgilidir.

Karmakarışık

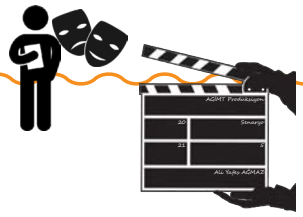
İkinci Dönüm Noktası

Çözüm Bölümüne Geçiş
Rapunzel hayaline kavuşmuştur, doğum gününde fenerlerin gökyüzüne bırakılışını yakından görebilecektir. Kral ve kraliçenin prensesi bulmak için halkıyla birlikte fenerleri gökyüzüne bıraktıkları sahne, Rapunzel'in hayalinin gerçekleştiği sahnedir. Bu sahnede filmin ikinci dönüm noktası gerçekleşir çünkü bu sahneden sonra olayların akış yönü değişir. Rapunzel ikinci dönüm noktasından sonra görünen değil görünmeyen amacı için mücadele eder.

İkinci dönüm noktası, yarattığı şok veya şiddete göre belirlenmemelidir. Çoğunlukla ikinci dönüm noktasının heyecan içermesi için hikâye akışında seyircinin bu bölüme hazırlanması gerekir. Fakat bazen hikâyenin gelişimine göre ikinci dönüm noktasında bir sürprizle de karşılaşılabilir.

İkinci dönüm noktası için gelişme bölümünde heyecanın en yüksek olduğu noktaya bakılmalıdır. Bu noktada gelişme bölümünün çatışma ve kargaşası filmin temposuyla artarak hikâye akışının tepe noktasına ulaşır.

Senaryo yazımına başlarken birinci dönümle birlikte ikinci dönüm noktasını belirlemek harita üzerinde takip edilecek yolu işaretlemek gibidir.



1. UYGULAMA ADI: BAŞLANGIÇLAR ve BİTİŞLER

Senaryo yazımında yazarın hikâyesinin temellerini net bir şekilde oluşturması önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryo hikâyenizin temellerini sağlamlaştırınız. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Yazdığınız sinopsisin bitiş ve başlangıç aşamalarını inceleyeniz.

Uygulama Aşamaları

1. Senaryo hikâyenizin bitiş aşamasını, ister sinopsisinizdeki gibi isterseniz de yeniden geliştirerek yazınız.

2. Hikâyenizin bitiş aşamasına göre döngüsel başlangıcınızı yazınız.

3. Hikâyenizin açılış görselini yazınız.



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Hikâyenin bitiş aşaması oluşturuldu.		
Hikâyenin bitişine göre döngüsel başlangıç oluşturuldu.		
Hikâyenin açılış görseli oluşturuldu.		

2. UYGULAMA ADI: KURULUŞ

Senaryo hikâyelerinin kuruluş bölümleri seyirciyi filme bağlama açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak hikâyenizin kuruluş bölümünü oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Oluşturduğunuz hikâye başlangıcınızı inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Ana karakterin olağan dünyasında dramatik amacına göre değişim ve karşıtlıklar oluşturunuz.





2. Ana karakterin kişilerle ilişkilerini yan karakter ve yan karakterin durum bilgisiyle geliştiriniz.

3. Hikâyenizin kuruluş bölümünü parça-bütün ilişkisine göre düzenleyiniz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Ana karakterin olağan dünyası oluşturuldu.		
Yan karakterin durum bilgisi oluşturuldu.		
Senaryonun kuruluş bölümü parça-bütün ilişkisine göre düzenlendi.		



3. UYGULAMA ADI: SENARYONUN TEMELLERİNİN OLUŞTURULMASI

Senaryonun temellerinin tamamlanması için yazarın dönüm noktalarını oluşturması önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryo hikâyenizin dönüm noktalarını oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Sinopsisinizdeki başlangıç ve bitiş arasındaki gelişim çizgisini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Hikâyenizin bitiş ve başlangıcı ile ana karakterin olağan dünyasına göre olay dizisinin konusunu oluşturup yazınız.

2. Hikâyenizin birinci dönümünü oluşturup yazınız.

3. Hikâyenizin bütününe göre ikinci dönümü geliştirip yazınız.





4. Bitiş, başlangıç, birinci dönüm ve ikinci dönüm sırasıyla senaryonuzun temellerinin bağlantılarını ilişkilendirip yazınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Hikâyenin bitiş ve başlangıç ile karakterin olağan dünyasına göre olay dizisinin konusu oluşturuldu.		
Hikâyenin birinci dönümü oluşturuldu.		
Hikâyenin bütününe göre ikinci dönüm oluşturuldu.		
Hikâye bitiş, başlangıç, birinci dönüm ve ikinci dönüm sırasına göre ilişkilendirildi.		

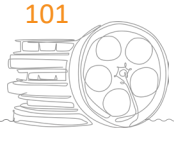
3.2. HİKÂYE KURMA

Senaryoda hikâye, karakterlerin belli bir düzen içinde birtakım olaylara yol açması ve bu olayların sebep olduğu başlarına gelen her şey olarak tamamlanır.

Dramatik yapıda hikâyenin mantığı, seyircinin izlediği yapıtın gerçek olmadığını bilmesine dayandırılır. İçeriğe göre hikâyelerde olağanüstü ögelere de yer verilebilir. Hikâye ne kadar hayalî olursa olsun kurulan her dünya içinde bazı olayları olası kılar. Yazar seçeceği olaylarda kuracağı dünyanın koşullarıyla sınırlıdır. Yazarın bilinebilir bir dünyayı sınırlaması, kurmacanın sınırlarını oluşturur. Sınır, yaratıcılığı besler. Kurmaca filmlerde seyirci hikâyeleri gerçekmiş gibi kabul ederek izler. Kurmacanın kendi içindeki mantık bağıyla sınırlı bir dünyada tutarlı bir biçimde işlenmiş olması önemlidir.

Senaryoda Akış

Senaryoda akış, filmin tempo ve ritminde oluşan değişikliklerle ilgilidir. Tempo, filmin ne kadar hızlı veya ne kadar yavaş olduğunu belirler. Hızlı filmler sürükleyici, heyecanlı, canlı bir yapıdadır. Yavaş filmler ise daha duygusal ya da düşündürücüdür.





Filmin bütününün içeriğe bağlı bir akışı varken sahnelerin filmin temposunu oluşturan ayrı bir ritmi vardır. Yazar senaryoda istediği akışı oluştururken düşündüğü etkiyi oluşturabilmek için filmin temposunu sahnenin ritmiyle dengelemelidir.

Filmlerde sahnenin özelliğine göre yavaş ve hızlı ritimler bir arada kullanılabilir. Yavaş sahneler karakteri tanımaya, atmosferi algılamaya ya da olayları gözden geçirmeye yardımcı olur. Hızlı sahneler ise daha çok çatışma içeriklidir.

Karmakarışık

Akış
Filmin temposu bütününde hızlıdır.

Yavaş Ritim
Rapunzel ile Flynn Rider'in muhafızlardan kaçıp gizli tünelden geçerken Rapunzel'in fenerlere yakın olma hayaliyle ilgili diyaloglarının geçtiği sahne yavaş ritimlidir.

Hızlı Ritim
Muhafızların peşlerinde olduğunu görüp kaçmaya başladıkları sahneler de hızlı ritimlidir.

Senaryo yazarı hikâyede konu, olay dizisi, çatışma, zaman, yapı, öyküleme teknikleri gibi birçok unsurla senaryosunun akışını oluşturur.

3.2.1. Olay Dizisi

Hikâyenin içinde barındırdığı ana ve yan olay sahnelerinin iç içe geçerek farklı zaman ögeleriyle ve bir mantık bağıyla düzenlenmesi olay dizisi olarak tanımlanır. Bir konuyu dramatik esere dönüştürmek için dramatik yapının aşamalarından ve öyküleme tekniklerinden yararlanılarak olay dizisi oluşturulur.

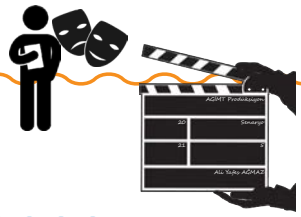
Olay dizisi bilinen bir örnekle şöyle açıklanabilir: "Kral öldü, ardından kraliçe öldü." cümlesi düz bir olayı anlatmaktadır. "Kral öldü, ardından üzüntüsünden kraliçe de öldü." cümlesinde ise olaya katılan bağlantı ve gerilimle olay dizisi oluşturularak olay hikâyeleştirilmiştir.

Senaryo yazarı öncelikle hikâyenin karakterini ve olay dizisinin konusunu belirler. Daha sonra senaryonun yapısına bağlı olarak öyküleme tekniklerinden yararlanıp parçadan bütüne doğru eylemler zincirini, olay dizisini kurabilir. Bu zincir oluşturulurken rastlantılara yer verilmeden neden-sonuç bağıyla ve parçadan bütüne belirli bir mantıkla gidilmesi önemlidir.

Olay dizisi oluşturulurken farklı zaman (çizgisel, sondan başa, ileri-geri dönüşler, paralel veya döngüsel) ve biçimlendirmelerden yararlanılır. Oluşturulan olay dizisi hikâyeye uygun olmalıdır.

Hikâyede yan olaylar, ana karakterin gelişim çizgisiyle bağlantılı olarak ilerlemelidir. Bu yan olay dizileri, ana olay dizilerini bazen doğrusal olarak desteklerken bazen de zıtı yönde gelişerek hikâ-





yeleşmeye katkı sağlar.

Karmakarışık

Ana Olay Dizisinin Konusu
Rapunzel'in fener alayını yakından görmek için mücadele etmesidir.

Ana Olay Dizisi
Rapunzel'in cesaret bularak fenerleri yakından görmek için kuleden dışarı çıktığında ormanda çok mutlu olması, Flynn Rider'in Rapunzel'den kurtulmak için onu ürkütücü bir yere yemek yemeye götürmesi, muhafızların Flynn Rider ve Rapunzel'i kovalamaya başlaması, Rapunzel ve Flynn Rider'in muhafızlardan kaçarlarken birbirlerini daha iyi tanımaya ve güvenmeye başlamalarıdır.

Yan Olay Dizisi
Gothel Anne'nin Rapunzel'in kaçtığını öğrenmesi, Gothel Anne'nin prenses tacının çantasını bulup Rapunzel'in Flynn Rider'la kaçtığını anlaması, Gothel Anne'nin Flynn Rider'ı yakalamaları için haydutlarla anlaşmasıdır.

Yan olay dizileri; bilgi verme, merak uyandırma, aldatmaca gibi çeşitli öyküleme tekniklerinin işlevlerini hikâyeye yansıtmanın bir yoludur.

Yazar senaryo yapısının ana ya da yan olay dizisini oluştururken karakter gelişiminden çok fazla uzaklaşmamalıdır. Çünkü hikâyeye duygu katmayı sağlayan öge karakterdir.

Geri Dönüşler (Flashback): Seyirciye anlatı içinde yer almayan bilgilerin görsel geçişlerle verilmesidir. Geriye dönüşler, karakter hakkında bilgi vermek veya olay dizisini ileriye taşımak için olabilir. Her iki durumda da bu dönüşler mekân, zaman, eylem arasında bağlantı kurmaya yarar. Ayrıca karakterin bakış açısından verilir.

İleri Sıçramalar (Flash Forword): Karakterlerin gelecekte yaşayacakları olası durumları, olayları gösteren bir yöntemdir. Bu yöntemle karakterin gelecekle ilgili planları yaşanmış gibi gösterilebilir. Yöntemin son yıllarda kullanımı artmıştır.

Geriye dönüş ve ileri sıçramaların kullanım zamanına hikâye akışına göre karar verilir.

Paralel Kurgu
Farklı olay dizisi olan sahnelerin kısa sürelerle art arda dizilmesiyle yorumsal dramatik anlatıların ortaya konmasıdır. Paralel kurgu kullanımı; aksiyonu yükseltir, hikâyeyi doruğa taşır ve seyircinin anlatıyı farklı bakış açılarıyla görmesini sağlar.



3.2.2. Çatışma

Çatışma, dramatik hikâyelerin yakıtı gibidir. Çatışma olmazsa hikâyede hiçbir şey ilerlemez. Karakter olağan dünyasında çatışma kuralının yarattığı bir dünya ile karşılaşır. Karakterin gereksinimi, amacının önüne çıkan engeller ve bu engellere karşı karakterin verdiği mücadele çatışmayı geliştirir.

Çatışmasız hikâye, düz bir hikâye olur. Böyle hikâyelerde hiçbir kırılma veya yön değiştirme bulunmaz. Hikâye betimleme sınırlarında kalır ve seyircinin ilgisini toplayamaz.

Seyircinin hikâyeye ilgi duyması, bu ilgisini sürdürebilmesi için ana karakterin çatışma kuralını giriş bölümünde öğrenmesi ve benimsemesi gerekir. Çatışmanın birinci dönümden sonra gelişme bölümüyle doruğa kadar yavaş-hızlı, basit-karmaşık, seyrek-sık gibi bir yükselişi bulunur.

Hikâyede tek bir çatışma yer almaz. Ana olayın yanı sıra yan olay dizisiyle de çatışma gelişir. Bu çatışmalar etki ve yoğunluk olarak birbirini dengelemelidir. Örneğin, ana çatışma çok sıksa yan çatışma daha seyrek olabilir. Bu denge dramatik hikâyelerde sürekli çatışmaya yer verileceği anlamına gelmez. Karakter amacına farklı oyun ve yollarla ilerleyebilir.

Çatışma her zaman gerilim, zora girme, bağrış çağrış gibi düşünülmemelidir. Sessizlik, sevgiyle bakma, tartışma, kabul etme, ceza alma, yarışma gibi birçok seçenekle de oluşturulabilir.

3.2.3. Neden-Sonuç İlişkisi

Çatışma kurulumunun heyecan, gerilim yaratması ve seyircinin ilgisini toplaması için neden-sonuç ilişkisine ihtiyacı vardır. Sahneler arası geçişte o sahnede anlatılan olayla birlikte sonra gelen sahnedeki olayların sebebi de verilir. Hikâye doruk noktasına doğru gelişen sahne aksiyonlarıyla ilerlerken parça-bütün ilişkisi de bu nedensellikle kurulur.

Sahne üzerinde çalışırken tek bir neden-sonuçla ilerlenmez. Alt hikâyelerin neden-sonuçlarıyla da harmanlanmış olarak olay dizisine devam edilir. Eylemler zincirinde karakterin dramatik gereksiniminin oluşturduğu noktalara odaklanılarak parça parça ikinci dönüme doğru ilerlenmelidir.

Senaryo yazarı, nedensellik bağını kurarken oluşturduğu sonucun başka bir sebebin önünü açacağını göz önünde bulundurmalıdır. Yazar, ana karakterlerin olaylar zincirindeki sebep-sonuç ilişkilerini -hepsini kullanmayacak olsa bile- farklı şekillerde sıralayarak hikâye taslağını oluşturmaya devam etmelidir. Bu şekilde seçenek oluşturarak çalışmak yazarı daha yaratıcı çözümlere götürür.

Karakter eylemlerine karşı tepkilerle oluşan çatışmalar, sebep-sonuç bağıyla olaylar zincirini kurar. Sahneler arası geçişte nedensellik, sebep-sonuç ilişkisinin sıkılığı hikâyedeki anlatıyı daha sağlam geliştirir.

3.2.4. Öyküleme Teknikleri

Senaryoda ana karakterin dramatik gereksinimi ve dramatik amacıyla başlatılan hikâye; ileriye,





doruk noktasına doğru bir gelişim çizgisinde devam ederken farklı zaman kullanımlarıyla birlikte farklı öyküleme tekniklerinden yararlanılır.

Dramatize Etme

Senaryoda hikâyenin konusu ister gerçek bir olaydan esinlenilmiş ister hayal ürünü olarak kurulmuş olsun seyircide istenen etkiyi oluşturabilmek için içerik dramatize edilmelidir. Burada anlatılmak istenen konunun ilginçliği değil, dramatize edilmiş olmasıdır.

Dramatik yapıda hikâyenin dramatize edilebilmesi için ilk olarak hikâyedeki bilgiler basitten karmaşığa doğru sıralanarak bütünlüğü sağlayan bir eğride ilerletilmelidir. İkinci olarak da hikâyede ana karakterle ilgili olaylar yoğunlaştırılarak seyircinin ana karakterle özdeşim kurması sağlanmalıdır. Böylelikle filmi izlerken duyulan heyecan artacaktır.

Hikâyedeki duygu, durum ve aksiyonun abartılı verilmesi de içeriğin dramatize edilmesini sağlar.

Eksilti

Senaryo hikâyesinde bazı bilgilerin atlanarak eksik verilmesi, hikâyenin gelişimindeki etkisiz zamanların çıkarılması seyircinin hikâyeden sıkılmasını engeller.

Eksilti tekniğinin filmlerin temposunu canlandırma gibi bir özelliği vardır. Sahneler oluşturulurken de giriş, gelişme, sonuç bölümlerinden biri atlanarak eksiltinin ritmi hızlandırma etkisi kullanılır. Eksilti filmin içeriğinde geçen zamanın oluşumunu da etkiler.

Eksilti, seyirciye sürpriz hazırlamak veya seyircide merak uyandırmak için de kullanılabilir.

Tahmin ve Aldatmaca

Hikâyede gelecek, bazen de geçmiş hakkında merak uyandırarak seyircinin tahminlerde bulunması sağlanır. Hikâyede bu teknik kullanılıyorsa tahminlerin bir olay veya açıklamayla yanıtı verilmelidir. Eğer tahminin sonunda bir boşluk bırakılacaksa bunun da bir açıklaması olmalıdır. Tahmin tekniği seyirciyi yanıltma amaçlı da kullanılabilmektedir.

Yinelemeler

Kişi veya olayın hikâyede etkin olabilmesi için başvurulan bir tekniktir. Yinelemeler, hikâyede bazı bilgilerin sağlamlaşmasını, filmde birlik ve bütünlük hissinin artmasını sağlar. Zamanla yaşanan değişime dikkat çeker.

Öyküleme teknikleri; karşıtlıklar, uzatma, dinlenme, gerilim, sürpriz gibi seçeneklerle devam ettirilebilir. Bu tekniklerin kullanımı hikâyeye göre değişir, kullanım biçimleri sonsuz seçenektedir.

3.2.5. Senaryoda Yapı

Senaryo yazarı oluşturduğu senaryo temelleriyle olay dizisini belirledikten sonra elindeki malzemeyi giriş-gelişme-sonuç bölümlerinden oluşan bir yapıya göre düzenlemelidir. Bu düzenleme hikâyenin biçimidir.

Klasik anlatıda filmin giriş ve sonuç bölümü 20-30 dakikalık bir süreyi kapsarken gelişme bölümü



bunun iki katı uzunluğundadır. 110-120 dakikayı geçen filmlerde durum böyleyken filmin uzunluğuna göre bu bölümler bazen yedi bazen de dokuz parçaya kadar çoğaltılabilir. Anlatı yapısı, senaryo yazarının hikâyeyi bir forma yerleştirmesini sağlar.

Klasik yapıda hikâyenin iskeleti oluşturulurken duygu ve düşünceden çok uzaklaşmamaya dikkat edilmelidir.

Senaryoda klasik yapının bölüm ve aşamaları; açılış veya başlangıç, birinci bölüm (giriş), birinci dönüm noktası, ikinci bölüm (gelişme), birinci odak noktası, orta nokta (kriz), ikinci odak noktası, ikinci dönüm noktası, üçüncü bölüm (çözüm, sonuç) şeklinde sıralanmaktadır.

Açılış veya Başlangıç

Senaryoda ilk on sayfa açılış görseli veya ana karakterin olağan hayatıyla başlayabilir. Her ikisi de seyircinin filme ilgisini toplamak açısından oldukça önemli birer bölümdür. Açılış veya başlangıçlar eldeki senaryonun iyi bir film olup olmayacağının göstergesidir.

Etkili bir başlangıcın yapısında; ana karakterlerden birinin tanıtımı, filmin tonuyla birlikte ruh hâlinin ortaya konması, karakterin olağan hayatının bozularak hikâyedeki çatışmanın kurulması gibi aşamalar yer almaktadır.

Birinci Bölüm (Giriş)

Senaryonun ilk 20-30 sayfasında ana karakter; durumu, ilişkileri veya geçmişi gösterilerek tanıtılabilir. Filmin atmosferinin, türünün ortaya konması ana karakterin olağan hayatının başarılı bir şekilde anlatımıyla olur. Ana karakterin sıradan hayatındaki hoşnutsuzluklarının belirdiği tetikleyici hadise ve bu hoşnutsuzlukların tanımlandığı anahtar hadise bu bölümün içinde yer alır.

Birinci Dönüm Noktası

Birinci bölümün son sayfalarına rastlayan bu dönüm noktası bazen anahtar hadiseyle birleşir. Hikâye bu aşamadan sonra ikinci bölüme geçer.

İkinci Bölüm (Gelişme)

Giriş bölümünde hazırlanan olay dizisinin konusunun gelişme bölümünde yaşanan yüzleşmelerle çözüme doğru ilerlediği bölümdür. Senaryonun en uzun bölümüdür. Ana karakterin engellerle mücadele ettiği, bu engellerin artan bir güç ve hızda olduğu bölümdür. Hikâyenin güçlenmesi için eylem yoğunluğunun ayarlanması gerekir.

Birinci Odak Noktası

Gelişme bölümünün birinci aşamasında gerilimin yükseldiği veya alçaldığı belirgin bir noktadır. Bu odak noktası seyirciye ana karakterin amacını hatırlatır. Senaryonun 45. sayfasına denk gelir.

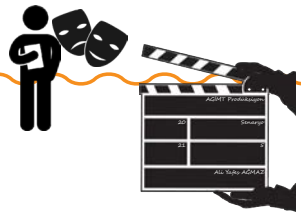
Orta Nokta (Kriz)

120 sayfalık senaryo metninin yaklaşık 60. sayfasına denk gelen, senaryoyu ikiye bölen bu nokta olayların gerginliğini artırır veya azaltır. İkinci dönüm için hazırlık noktasıdır. Bu nokta, dönüşü olmayan iyi veya kötü bir yolun başlangıcı gibidir.

İkinci Odak Noktası

Senaryonun yaklaşık 75. sayfasına denk gelen bu bölümde ilk odak noktasını hatırlatma ya da çöz-





me gibi bir girişimde bulunulur.

İkinci Dönüm Noktası

Ana karakter bu aşamada hedefinden en uzak noktaya düşer, hikâyenin akışına göre hedefine çok yakın da olabilir.

Üçüncü Bölüm (Çözüm, Sonuç)

Ana karakterin düşüşüyle biten ikinci dönüm noktasının ardından çözüm bölümünde karakter kendini toparlar. Bu bölüm, yeni bir yönelişle sorunlara hızlı bir şekilde çözüm geliştirilerek veya hikâyedeki belirsizlikler çözümlenerek sonuçlanır. Sonuç bölümü 110-120 sayfalık senaryoda yaklaşık 20-30 sayfadır.

"KARMAKARIŞIK" FİLMİNİN YAPI İNCELEMESİ	
Birinci Bölüm	Rapunzel'in Gothel Anne tarafından kaçırılması ve kulede hapsedilerek büyütülmesiyle başlar. Gothel Anne, Rapunzel'e sevgisiyle baskı uygulamaktadır. Dışardaki dünyanın onun için çok tehlikeli olduğunu, güçsüz biri olarak bu kuleden ayrılmaması gerektiğini sıkı sıkı tembihler. Rapunzel, haydut arkadaşlarından kaçıp kurtulmak isteyen Flynn Rider'ın kuleye saklanmasıyla annesinin dediği gibi dışarıdaki hayat için çok da güçsüz biri olmadığını anlar. Flynn Rider'la tek başına baş edebilmiştir.
Birinci Dönüm Noktası	Rapunzel, fenerleri yakından görebilme hayali için Rider'a ona yardım etmesini-o zaman onu özgür bırakacaktır- zorla kabul ettirmesidir.
İkinci Bölüm Birinci Aşama	Rapunzel hayaline ulaşmak için kuleden dışarı çıktığında Flynn Rider'ın ondan kurtulmak için geri dönmeye ikna çabalarını, Rider'ın saray muhafızlarından kaçma çabası takip eder.
Birinci Odak Noktası	Flynn Rider'ın Rapunzel'e gizli yolda geçmişini sormasıdır.
Orta Nokta	Flynn Rider'ın Rapunzel'le suyun içinden geçerken Rapunzel'in saçlarının parladığını görmesi ve korkmasıdır.
İkinci Bölüm İkinci Aşama	Rapunzel'le Flynn Rider'in ilişkileri onları takip eden muhafızlara ve Gothel Anne'ye rağmen güçlenir. Rapunzel'in hayaline yaklaşması Flynn Rider'ın muhafızlarca yakalanıp götürülebileceği korkusuyla ilerler.



İkinci Odak Noktası	Kasaba meydanında Rapunzel'in bilmediği gerçek anne ve babası olan kral, kraliçe ve kendi bebekliğiyle oluşturulmuş duvar süslemesini görmesidir.
İkinci Dönüm Noktası	Rapunzel'in hayali olan fener alayına katılarak fenerleri yakından görmesidir. Rapunzel hayalinin gerçekleşmesinden korkar. Filmin felsefesi bu aşamada verilmiştir: İşin en güzel tarafı hayalin gerçekleştikten sonra kendine yeni hayaller bulursun. İkinci dönümden sonra her şey bitti aşaması, ana karakterin yanıldığını düşünmesiyle başlar. Rapunzel fener alayı gösterisinden mutlu ayrılır. Flynn Rider onun yanından kısa bir süre uzaklaşır. Rapunzel'in yanına haydutlar gelir. Haydutlar, Flynn Rider'in Rapunzel'in saçlarının sihirli olduğunu kendilerine söylediğini ve bir taç karşılığında Rapunzel'i onlara teslim ettiğini söylerler. Rapunzel haydutlardan kaçmaya çalışırken Gothel Anne onu kurtarır. Rapunzel bu aşamada Gothel Anne'nin söylediği gibi dışarıdaki dünyanın kötü olduğunu kabullenir.
Üçüncü Bölüm	Gothel Anne tarafından kuleye geri dönmeye tuzağa düşürülerek ikna edilen Rapunzel, fener alayından elinde kalan bir mendildeki güneş sembolünden kayıp prenses olduğunu hatırlar. Ve son kez ait olduğu yere dönmek için mücadeleye karar verir. Rapunzel, Gothel Anne'nin karşısına kararlı bir duruşla çıkar. Gothel Anne'ye kendisi için asıl tehlikenin o olduğunu bildiğini söyler. Gothel Anne sevgi maskesini düşürür ve Rapunzel'i esir alır. Flynn Rider, Rapunzel'i kurtarmaya gelir ama o da Gothel Anne'nin tuzağına düşer ve yaralanır. Rapunzel, Gothel Anne'den özgürlüğü karşısında Flynn Rider'ı saçlarının sihiriyle kurtarmak için izin ister ama Flynn Rider son gücüyle Rapunzel'in saçlarını keserek buna engel olur. Gothel Anne yalnız ve sihirsiz kalır. Rapunzel Flynn Rider'la birlikte gerçek ailesinin yanına, döner.





"Karmakarışık" filminin ana karakteri Rapunzel'in dramatik gereksinimi, ait olduğu yeri bulmaktır. Dramatik amacı, fener alayını yakından izlemektir. Dramatik motivasyonu, hayallerinden vazgeçmemektir.

4. UYGULAMA ADI: PARÇA-BÜTÜN İLİŞKİSİ

Senaryo hikâyesinde bütünlük oluşturmak için nedensellik bağı kurmak önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzda parça-bütün ilişkisine göre nedensellik bağı kurunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Oluşturduğunuz senaryo temellerini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Hikâyenizin olay dizisi konusunu nedensellik bağıyla ikinci dönüme kadar devam ettirerek yazınız.

2. Birden fazla olay dizisi sıralama seçeneği oluşturunuz.

Yan olay dizisi oluşturulabilir.



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Olay dizisinin konusu nedensellik bağıyla devam ettirildi.		
Oluşturulan olay dizisinde sıralama seçenekleri geliştirildi.		

5. UYGULAMA ADI: YAPI OLUŞTURMA

Senaryo yazımında oluşturulan yapı, hikâyeyi bir arada tutma açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryo hikâyenize göre yapı geliştiriniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

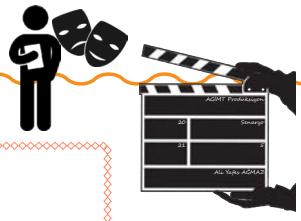
- Oluşturduğunuz olay dizisi seçeneklerinden birine karar veriniz.

Uygulama Aşamaları

1. Hikâyenizin olay dizisinin gelişimine göre yapısını oluşturunuz.

Açılış	
Birinci Bölüm	
Birinci Dönüm Noktası	
İkinci Bölüm Birinci Aşama	
Birinci Odak Noktası	





Orta Nokta	
İkinci Bölüm İkinci Aşama	
İkinci Odak Noktası	
İkinci Dönüm Noktası	
Çözüm	

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryo hikâyesinin yapısı oluşturuldu.		

3.3. HİKÂYEYİ BAŞLATAN HADİSELER

Karakter ve eylemlerin güçlü bir şekilde başladığı birinci perdede yer alan hadiseler "hikâyeyi başlatan hadiseler"dir. Senaryoda da diğer kurmacalarda olduğu gibi hikâyeyi başlatan hadiseler, tetikleyici hadise ve anahtar hadise adlarıyla olay dizisinin başlamasını sağlar. Hikâyede doruk, hikâyeyi başlatan hadiselerden dolayı olmak zorundadır.

3.3.1. Birinci Perde / Birinci Bölüm

Giriş bölümü olarak da adlandırılan birinci perde hikâyenin başladığı bölümdür. Bu bölümde; ana karakterin tanıtımı, durumu, diğer karakterlerle ilişkileri, motivasyonu, dramatik gereksinimi yer alır yani hikâyenin kuruluş bölümü ortaya çıkar. Ana karakterin değişim nedenleri ve bu nedenlerin nasıl oluştuğu açıklanır.

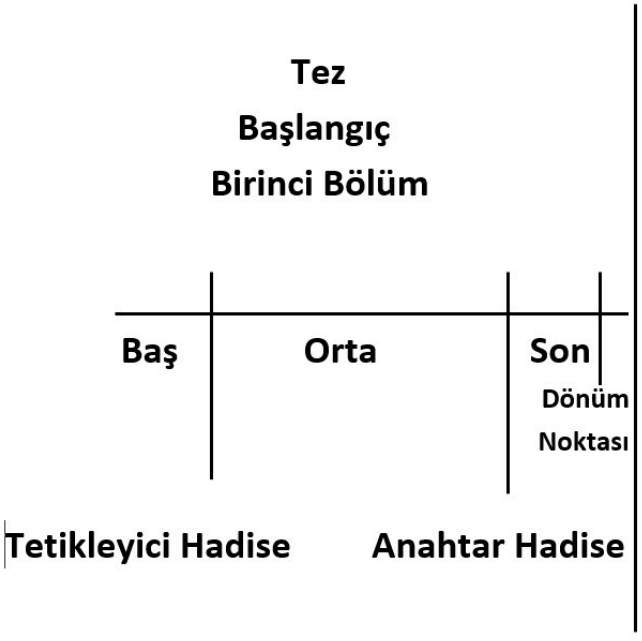
Ana karakterin tanıtımında geriye dönüşler veya yan hikâyeler kullanılabilir. Bu aşamada kullanılan



yan hikâyeler filmin bütününde de etkili olur.

Ana karakterin olağan dünyasında tetikleyici hadise ile başlayan kırılma, çatışmayı ortaya koyar. Anahtar hadiseyle birlikte olay dizisinin konusu belirlenirken sonraki aşamada birinci dönüm noktası, hikâyenin yönünü değiştirerek olay dizisini başlatır.

Birinci bölüm senaryoda hikâyenin tezini oluşturarak hikâyeyi geliştirir. Bu bölümün yapısındaki hadiseler hikâyenin ne hakkında olduğunu ortaya koyar (Görsel 3.3).



Görsel 3.3: Birinci bölümün yapısı

Başlangıç hadiseleri seyirciye "Bundan sonra ne olacak?" dramatik sorusunu sordurmalıdır. Birçok dramatik yapıda anahtar hadiseyle birinci dönüm noktası aynı olay, durum ya da sahnedir. Senaryo hep bu bölümdeki hikâyeyi ortaya koyan hadiseler etrafında döner. Başlangıç hadiseleri birinci dönümden bir bütün olarak hikâyeyi ikinci dönüme ilerletir.

Birinci Bölümde Yapının Hikâyeyi Başlatan Hadiselerle İlerleyişi

Açılış Görseli

Senaryoda açılış görseli; filmin türü, konusu ve hikâyenin nasıl gelişeceği hakkında bilgi veren aşamadır. Filmin ritim, atmosfer ve hikâyesini açığa vuran simge, metafor veya karşılaştırmalardır. Açılış, karakterin dilinden dış ses yoluyla veya ekran yazısı şeklinde oluşturulabilir.

Açılış görselinin bazen ana karakterin geçmişi hakkında bilgi içermesi tercih edilmektedir. Bu görselde özellikle tetikleyici olay ve karakterin amacına uygun bir açılış oluşturulmalıdır.



Film Örneği: Kayıp Balık Nemo

Açılış görseli; filmin türü, ana karakter Marlin'in kişiliği ve geçmişi hakkında bilgi içerir. Açılış görselliyle ana karakter tanıtılır.

Açılış Görseli

Palyoça balığı Marlin, karısı ve yumurtalarıyla birlikte okyanusta vadi adında bir yere taşınmıştır. Burada Marlin'in kaygılı karakterinin ön bilgileri ve karısının doğacak çocuklara Nemo adını vermek istediği öğrenilir.

Vadide deniz canavarı saldırısında Marlin'in karısı ile yumurtalar yem olur. Bu olay sırasında Marlin deniz canavarıyla mücadele ederken darbe alıp bayılır. Kendine geldiğinde yuvasında son yumurta Nemo'dan başka kimse kalmamıştır.

Hikâye karakter veya film zamanının öncesinden bir başlangıçla (prolog) seyirciye bilgi verilerek de başlatılabilir. Karakter ve olayların öncesi -mitolojik tarihe kadar gider- bilgisiyle filmin tür ve konusu hakkında bilgi verilerek filme etkileyici, büyülü bir giriş yapılabilir.

Açılış görseli her hikâyede gerekli değildir. Ana karakter olağan dünyasında gösterilerek de hikâye başlatılabilir.

Kayıp Balık Nemo

Birinci Bölüm

Başlangıç

Palyoça balığı Marlin (kaygılı, sıkıcı biri) oğlu Nemo'yu tek başına, üstüne aşırı düşerek büyütmektedir. **Okula başladığı gün** Nemo -babasının ilgisinden sıkılmıştır ve ondan nefret etmektedir- babasıyla tartıştığı bir anda insanların eline geçer ve kaybolur.

Üçüncü Bölüm

Bitiş

Marlin oğlu Nemo'yu **yine okula gönderir.** Ancak başlangıçtaki kaygılı, sıkıcı Marlin yerini neşeli, rahat bir kişiye bırakmıştır. Nemo'nun babasına duyduğu nefret de yerini sevgiye bırakır.

Önerme

Başlangıçta verilmesi önerilen önermenin bu aşamada kullanımı filmin neyi anlatacağı konusunda seyircide netlik oluşturur. Filmlerde önerme, içerikte tutarlılığı sağlar.

Önermenin senaryonun başlangıç yani ilk on sayfasına yerleştirilmesi senaryo yazarının hikâye yazma sürecini kolaylaştırır. Bu yaklaşımla senaryo yazımının ilerleyen aşamalarında oluşabilecek karışıklık ve tutarsızlıkların önüne geçilmiş olur.



Önermenin hikâye içine yerleşimi yazarın tercihine göre değişir. Önerme, senaryoda yargı bildiren bir cümle olarak kullanılmaz. Bir soru ya da karakterin rastgele söylediği bir diyalog şeklinde farklı yaratıcı kullanımları vardır.

Kayıp Balık Nemo
Önerme filmin başlangıç aşamasında, Marlin'in oğlu Nemo'yu okula gönderdiği ilk günün telaşı içinde verilmiştir. Sahnede Marlin, çocuklarını okula gönderen diğer ebeveynlerle birlikte Nemo'yu yolcu etmektedir. Önerme, bu sahnede Marlin'in diğer ebeveynlerle diyaloğu sırasında soru şeklinde verilmiştir.

Önerme
Önerme film sürecinde yinelenmektedir.

Marlin:

"Çocuklarımız büyüyor."

...

"Sonsuza kadar yanımızda kalamazlar değil mi?"

Olağan Dünya
Olağan dünya, filmin birinci bölümünde karakterle olay dizisi arasında bir bağlam sunan aşamadır.

Karakter alışılmışın dışında, özel bir dünyada gösterilmeden önce olağan dünyasının sıradanlığı, sıkıcılığı ile seyirciye gösterilmelidir. Karakterin olağan dünyası ile maceraya atılacağı özel dünyası arasındaki karşıtlığı güçlendirmek için bu aşama önemlidir. Karakterin geçireceği dramatik değişim, dönüşüm bu şekilde güçlü anlatılır.

Olağan dünyada, ana karakterin ikinci bölümde karşılaşacağı özel dünyaya göndermeler yapılarak hikâyede ritmik bir dil oluşturulabilir.

Kayıp Balık Nemo

Olağan Dünya
Olağan dünya Nemo'nun okula gideceği ilk günün heyecanında tanıtılmaya başlar. Marlin'in baba karakterinin tam büyümediği, durumları panik, korku ve kaygıyla karşıladığı bilgisi verilir. Marlin oğlu Nemo'yu sürekli kontrol eden baskıcı bir babadır.

Yan karakter Nemo, uğurlu yüzgeci olan -bir yüzgeci diğerinden küçük, engelli- bir karakterdir. Nemo zeki, meraklı ve coşkuludur.





Bu aşamada her iki karakterin değişimlerinin güçlü bir şekilde verilebilmesi için kişiliklerinin temel yapısı netleştirilir.

Ritmik Dil Unsuru

Örnek Diyalog

Marlin ve Nemo okula giderken oğlu Nemo'nun meraklı sorularına Marlin'in verdiği cevaplar, olağan dünyadan özel dünyaya göndermeler yaparak hikâyenin ritmik dilini oluşturur.

Nemo:

"Sen hiç köpek balığı gördün mü?"

Marlin:

"Hayır, görmek de hiç istemem."

...

Nemo:

Kaplumbağalar kaç yıl yaşar?

Marlin:

"Deniz kaplumbağası görürsem sorarım."

Karakterin motivasyonu ve dramatik gereksinimi bu diyaloglarla zıtlık kurularak seyirciye hissettirilmiştir.

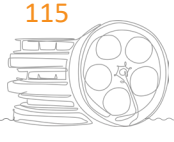
Marlin değişmek, korkularını yenmek ve maceraya atılmak istemektedir.

Hikâyenin başlangıç aşamasında karakterin motivasyonu, karaktere sorular yöneltilerek hikâyeye dâhil edilebilir.

Bu aşamada ve filmin bütününde filme olan merakı da artırması bakımından ana karakter hakkında birçok soruya yer verilebilir. "Kahraman düşmanı yenecek mi? Duygularını ifade etmeyi öğrenebilecek mi?" gibi karakterin amacına veya hikâyenin içeriğine yönelik sorular, filmin seyircide merak uyandırmasını sağlar. Aynı zamanda, seyirci karakterlerle bu şekilde empati kurar.

Tetikleyici Hadise

Ana karakterin olağan hayatını değiştiren bir sorunun ortaya çıkması veya hikâyenin harekete geçmesi tetikleyici hadise olarak adlandırılmaktadır. Bu aşama çoğunlukla kötü bir haber şeklinde gerçekleşir. Tetikleyici hadise, mutlaka ana olay içeriğinde oluşturulmalıdır. "Karakterin başına gelebilecek en kötü şey nedir?" veya "Karakteri arayışa ne sürükleyebilir?" gibi sorular tetikleyici





hadiseyi belirlemede kolaylık sağlar.

Kayıp Balık Nemo

Tetikleyici Hadise

Kararlı Gidişin Kırılması
Marlin'in oğlu Nemo'nun öğretmeniyle vadiye -karısının öldüğü yere- gittiğini öğrenmesiyle başlar.

...

Marlin:

"Vadiye göndereceğimize çocuklarımızı balık tava yapalım daha iyi." şeklinde olaya tepki veren cümlesiyle oğlu Nemo'nun peşinden vadiye gider. Tetikleyici hadise tamamlanır.

Tetikleyici hadise, karakterin psikolojik dünyasında bir değişim veya düşler şeklinde de verilebilir. Birinci dönüm noktasında görünen sorun bu aşamada belirir. Karakter evrensel gereksinimi fark eder. Örneğin; karakter yaşantısından bıkmıştır, rahatsız edici durumlar onu maceraya yönlendirene kadar artmaya devam eder.

Tartışma-Çatışma Kurulumu
Karakterin hikâyede gelişecek tehlikelerden korunmak için son şansı gibidir. Karakter burada alacağı risklerden kaçınmak için mazeret bulma yollarını arayabilir. Bu aşamada bir duraksamayla macera veya yolculuğun tehlikesi seyirciye hissettirilir.

Kayıp Balık Nemo
Nemo vadide merak içindedir. Arkadaşlarıyla oyun oynarken babasının onaylamayacağı bir davranışta bulunur. Tedirgin olduğu anda babası gelir ve aralarında tartışma başlar.

Tartışma

Ana Çatışmanın Kurulumu
Marlin, Nemo'yu korumak için yetersiz olduğunu ona vurgular. Okula gitmek için bir iki yıl daha beklemesi gerektiğini söyler. Nemo babasına "Senden nefret ediyorum." der. Aralarındaki tartışmaya arkadaşları da karışır.

Marlin, Nemo'nun öğretmeniyle de vadinin tehlikeleri üzerine tartışır.

Hikâyede tartışmanın soru ve cevabı verilmelidir.





Anahtar Hadise

Anahtar hadise, tetikleyici hadisedeki sorunun tanımlanmasıdır. Anahtar hadise, tetikleyici hadisenin görsel olarak anlatıldığı belirli bir sahne ya da sekanstır. Anahtar hadise de ana olay dizisinde görselleştirilmelidir. Anahtar hadiseyle birlikte hikâye hep bu noktaya çarparak ilerler.

Kayıp Balık Nemo

Anahtar Hadise

Nemo'nun babası Marlin'e kızarak tekneye gidip dokunması ve bu esnada dalgıçlar tarafından yakalanıp götürülmesidir.

Hikâyedeki tartışmanın cevabı anahtar hadisedir.

Anahtar hadiseyle birlikte olay dizisinin konusu da verilmiştir.

Olay Dizisinin Konusu

Marlin'in insanlar tarafından götürülen oğlu Nemo'yu kurtarma çabalarıdır.

Rehberle Karşılaşma

Dramatik yapıda hazırlık-inandırıcılık olarak da bilinen bu aşamada karaktere bir rehber yardım eder. Bu aşamada olay dizisinin konusu ortaya çıkmıştır.

Karakteri korumak, eğitmek, sınamak gibi işlevleri olan rehberlerin karakterlerin iradelerini yönlendirmede de etkileri vardır. Hikâyede rehber yanlış yönlendirme veya kahramanla çatışma şeklinde de ortaya çıkabilir.

Kayıp Balık Nemo

Rehber

Birinci perdedeki rehber Marlin'e tekneyi bulmasında yardım edeceğini söyleyen katolizör karakter Dory'dir.

Filmlerde birden fazla rehber bulunabilir. Rehberler hikâyenin diğer bölümlerinde de ortaya çıkabilir.

Hikâyelerde rehber karakterinin klişelerden uzak olmasına dikkat edilmelidir.

Senaryo yazarının kuruluş aşamasını hikâye yapısının gelişimine göre devam ettirmesi yazımda kolaylık sağlayacaktır.



6. UYGULAMA ADI: TETİKLEYİCİ HADİSE

Senaryo hikâyesinde tetikleyici hadise hikâyeyi harekete geçirmek için önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzda tetikleyici hadise oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Senaryonuzun yapısını gözden geçiriniz.

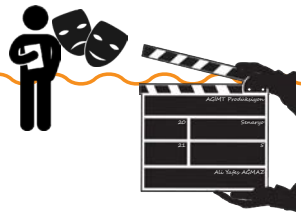
Uygulama Aşamaları

1. Senaryonuzun birinci bölümünde ritmik dil unsuru aşaması oluşturunuz.

2. Senaryonuzun tetikleyici hadisesini yazınız.

3. Senaryonuzun çatışma kurulumunu oluşturunuz.





Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryonun birinci bölümünde ritmik dil unsuru aşaması oluşturuldu.		
Senaryonun tetikleyici hadisesi oluşturuldu.		
Senaryonun çatışma kurulumu oluşturuldu.		

7. UYGULAMA ADI: ANAHTAR HADİSE

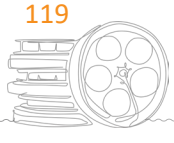
Senaryo hikâyesinde anahtar hadise, tetikleyici hadiseyi tamamlaması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzda parça-bütün ilişkisine göre anahtar hadise oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Hikâyenizdeki tetikleyici hadise ile çatışma kurulumunu inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Senaryonuzun tartışma aşamasıyla anahtar hadisesini oluşturunuz.

2. Senaryonuzun hikâyesinin olay dizisi konusunu rehber aracılığıyla tamamlayınız.



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

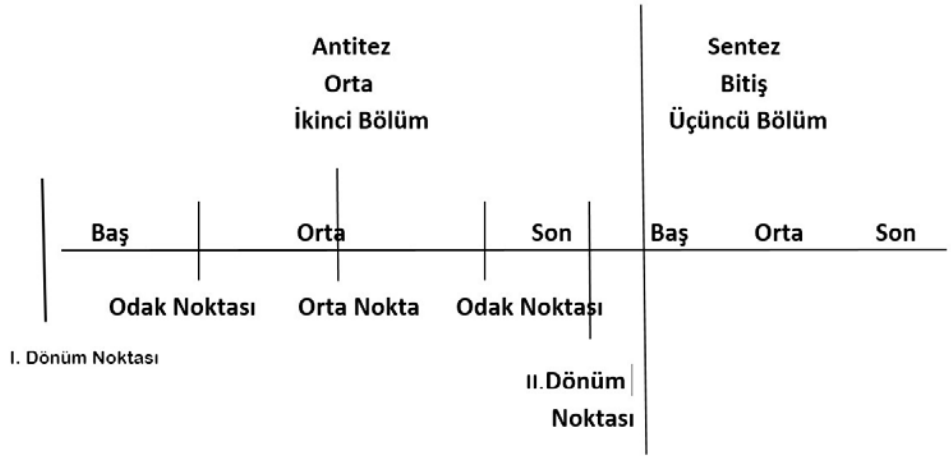
Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryonun anahtar hadisesi tanımlandı.		
Senaryoda rehberle olay dizisinin konusu bağlandı.		

3.4. DÖNÜM NOKTALARI

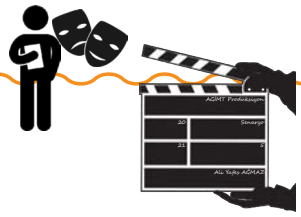
Dönüm noktaları, hikâyenin zaman ve mekân devamlılığında çatışma oluşturarak karakterin değer yükünü değiştiren aksiyonlardır. Dönüm noktaları; bir sahne veya kısa bir aksiyon olabilir. Bu noktalar amaç, aksiyon, çatışma etrafında birleşir. Bir hikâyede etkisi bakımından büyüklü küçüklü birçok dönüm noktası bulunur. Bu noktalardan gelişme bölümünün başlangıç ve bitişindeki iki büyük dönüm noktası (birinci ve ikinci dönüm noktaları) hikâyenin yönünü artan merakla yeni bölümlere taşır.

Büyük dönüm noktaları olaylar dizisinin başlangıç-bitiş noktaları gibidir. Birinci dönüm noktası hikâyeyi ikinci dönüm noktasına doğru yönlendirir. Tezin antitezi olarak iki dönüm noktası arasında gelişen ikinci bölüm, hikâyeyi çözüm bölümüne yani senteze ulaştırır (Görsel 3.4).



Görsel 3.4: I. ve II. dönüm noktaları arasında gelişen ikinci bölümün yapı ilerleyişi

Dönüm noktalarında ana karakter, etken yani olayları başlatandır. Ana karakter, dış olayların etkisi ve iç dünyasının birleşimiyle birinci bölümde aldığı kararla hikâyenin yönünü değiştirerek hikâyeyi ikinci bölüme taşır. Böylelikle birinci dönümle birlikte ikinci dönüm noktasına doğru olay dizisinin gelişimi başlar. İki dönüm noktası arasındaki gelişim ile ana karakterin ve olaylar dizisinin gelişim eğrisi bir etkileşim içindedir. Birinci ve ikinci dönüm noktalarıyla senaryonun ikinci bölümü tamam-



lanarak hikâyenin son bölümü başlar.

Birinci Dönüm Noktası

Birinci dönüm noktası başladığında ana karakter amacına giden yolculuk ve maceranın eşiğine kadar gelmiştir. Ana karakter bazen zorlayıcı nedenlerle bazen de kendi seçimiyle yön değiştirerek ilgili kararını verir.

Kayıp Balık Nemo

Ana karakter Marlin zorlayıcı bir sebeple birinci dönüm noktasını oluşturur. Oğlu Nemo'yu dalgıçların götürdüğü yerden bulup kurtarmak zorlayıcı bir sebeptir.

Birinci Bölümün Bitişi

Birinci Dönüm Noktası

Birinci dönüm noktası ışık metaforuyla başlar.

....

Marlin "Çok mutlu hissediyorum benim için alışılmadık bir durum." diyerek değişimin haberini verir.

Dalgıçların Nemo'yu Syndney'e götürdüklerini Marlin'in Dory'le birlikte öğrenmesiyle birinci dönüm noktası tamamlanır. İkinci bölüm başlar.

Marlin artık Sydney'e gidecektir. Hikâyenin yönü değişmiştir.

3.4.1. İkinci Perde / İkinci Bölüm

Birinci dönüm noktasıyla başlayan gelişme bölümü, olaylar dizisinin çözüme geçeceği ikinci dönüm noktasına kadar devam eder. İkinci bölüm oluşturulurken üçüncü bölüme doğru giden çözüme ulaşacak güçlü bir hikâye de oluşturulmalıdır.

İkinci perdede ana karakter amacına ulaşmak için eylemlerde bulunur. Ana karakterin eylemlerinin önünde engeller yaratılır. Olay dizisi çatışmalarının dramatik noktaları böylelikle geliştirilir. Ana karakterin eylem-tepki (aksiyon-reaksiyon) ilişkisi hikâyede çatışmayı ikinci dönüm noktasına kadar sürdürür. Çatışma, sebep-sonuç ilişkisiyle hikâyenin olay dizisinin çizgisini devam ettirir.

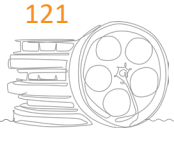
Kayıp Balık Nemo

Engel Yapısı

Oğlu Nemo'yu bulmak isteyen Marlin yola Dory'den ayrı devam etmek ister.

Çatışma Dramatik Noktası Oluşturma

Marlin "Bana zaman kaybettiriyorsun." diyaloğuyla **çatışmayı** başlatır. Dory hafıza problemi





olduğundan her şeyi çabuk unutur. Bu duruma Dory çok üzülür, Marlin'den ayrılmak istemez, ağlamaya başlar.

Bir balık topluluğunun Dory'nin ağlamasıyla çatışmaya dâhil olup Marlin'e karşı güç oluşturmaları da **çatışmanın dramatik noktası yani aksiyon noktasıdır.**

Dory'nin ağlaması üzerine balık topluluğunun onlarla ilgilenmeye başlamaları **sebep**, yol göstermeleri de **sonuçtur.**

Ana karakterin aksiyon-reaksiyon ilişkisi aksiyon noktalarını oluşturacak bir sebep yaratır. Sebep-sonuç ilişkisi bu şekilde hikâyeyi ikinci dönüme ilerletir. Bazen bu aksiyon noktaları gösterilmez, ima edilir. Bazen de ima edilerek seyircinin bir sonraki sahneyi tahmin etmesi sağlanır.

Senaryo yazarının yüzleşme bölümünün yazımında da birinci perdede olduğu gibi aşamalara göre çalışması kendine kolaylık sağlayacaktır. Birinci dönümle başlayan ikinci dönüme doğru ilerleyen tüm bu aşamalarda yazar varış noktasını gözden kaçırmamalıdır.

İkinci Perdenin Birinci Aşaması

Ana karakter ikinci bölüme geçtiğinde karar verdiği yolculuk, macera ya da özel dünyada dramatik amacına ulaşmak için yetersiz olduğunun farkında değildir. Bu yolculukta en kolay yolu, üzerinde çok düşünmeden seçer. O an için değişmesi gerektiğini düşünemez. Bu bölümde birtakım sınavlardan geçip mücadele edecektir.

Kayıp Balık Nemo

Engeller

İlk Engel: Marlin ile Dory, Sydney'in nerede olduğunu aramaya başladıklarında Marlin'in Dory'nin kendisine engel olduğunu, zaman kaybettirdiğini söylediği diyaloglarıyla gelişir.

İkinci Engel: Marlin ve Dory'nin Sydney'e gitmek için tehlikeli bir vadiden geçmek zorunda kalmalarıdır.

Üçüncü Engel: Marlin ve Dory'nin denizanası sürüsünün içinde kalmalarıdır. Engellerin riski, artan oranlardadır. Engelleri aşma, oyun ve eğlenceyle karıştırılmıştır. Hiçbir engel yok edilmez, geçilmez sadece atlatılır.

Bu aşamada karakterin karşılaşacağı engeller filmin fikrine uygun oyun ve eğlenceler şeklinde de planlanabilmektir. Hikâyede kaybedilecek ve kazanılacaklara ara verilip filme odaklanılır.





İkinci perdede hafif başlayan bir aşamadır. Ana karakter dramatik amacına ulaşmak için karşılaştığı zorlukların farkında değildir.

İlk aşamada ana karakterin verdiği kararların çoğunlukla yanlış olması, ana karakteri daha ciddi çözüm aramaya iter. Burada artan riskler almaya başlayan ana karakter, hikâyeyi orta noktaya doğru taşır.

Ana karakter, engelleri aşarak amacına doğru yaklaşmaktadır. Umutludur, planları istediği şekilde ilerlemektedir. Aksiyonun yükselen bir grafiği vardır.

Orta Nokta (Kriz)

Orta nokta, senaryonun ikinci bölümünün tam ortalarına denk gelir. Senaryonun ikinci bölümünün ilk aşaması, 60 sayfalık gelişme bölümünde 30 sayfa civarındadır. Birinci aşamanın uzadığı hikâyelerde bu orta noktada gecikme olabilir.

Hikâyedeki her olayın iyi ya da kötü şekilde zirve yaptığı ama bu yükselişin gerçek olmadığı bir bölümdür. Bu noktada karakter en büyük korkusuyla yüzleşir. Ana karakter bir yanılsama yaşamaktadır. Kararlarını yeniden gözden geçirerek yeni bir plan yapmalıdır.

Ana karakter hikâyeye göre orta noktada bazen cesur adımlarla daha yüksek risklere yönelebilir. Bazen de yeni bir özel dünyayla -özel dünyanın içinde özel bir dünya şeklinde bir sahnelemeyle- karşılaşabilir.

Kayıp Balık Nemo

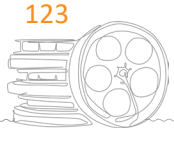
Filmdeki orta nokta, özel dünyanın içinde bir özel dünyadır.

Orta Nokta

Kriz

Denizanası sürüsünün içinden geçerken zarar görüp baygın düşen Marlin kendine geldiğinde Crash adında bir deniz kaplumbağasının üzerindedir. Uyandığı yerin Sydney'e gitmek için ulaşıp geçmeye çalıştığı "Doğu Avusturalya Akıntısı" olduğunu öğrenir.

Kriz noktası doruk noktası değildir. Senaryonun merkezi gibi düşünülmelidir. Ana karakter düştüğü bu yanılgıdan ya da zor durumdan o kadar kolay çıkamaz. Orta noktadan sonra ana karakterin çevresindeki içeriden ve dışarıdan düşmanlar baskılarını artırır. Üzerine gelen düşmanlar vazgeçmeye niyetli değildir. Karakterin yardım alabileceği hiçbir seçenek yoktur. Kötüler daha da güçlenmektedir. Ana karakterin ekibinin uyumsuzluklarıyla dağılmaya başladığı noktadır. Bazen de kriz noktasında birinci aşamadaki engeller hikâyeyi olumsuz yönde ilerletmişse hikâyeyi ters yöne çevirerek ana karakterin yardım, destek alması şeklinde hikâye ilerletilir.





Kayıp Balık Nemo

İkinci Bölüm İkinci Aşama

Filmde ilk aşamada Marlin, oğlu Nemo'yu ararken yardım bulmakta zorlanır. Orta noktadan sonra ise okyanusun tüm canlıları ona yardım etmek için el ele verir.

Filmde bu aşamada ekipler oluşur, uyumsuzluklar ortadan kalkar.

İkinci Dönüm Noktası

İkinci dönüm noktası hikâyenin içeriğine göre olumlu ya da olumsuz olabilir; bu nokta, kriz noktasının içeriğinin tersi yönünde gelişir. Olumsuz bir içerikte bu nokta ana karakter için her şeyin bittiği noktadır. Ana karakter, amacına en uzak olduğu yerdedir. Hikâyede ana karakterin amacına ulaşmak için hiç umudu kalmamıştır. Çoğunlukla bir ölüm korkusu vardır.

Kayıp Balık Nemo

Pelikan Nemo'yu tanıdığı konusunda Marlin'i ikna eder. Marlin ve Dory'yi Nemo'nun yaşadığı yer olan akvaryuma götürür.

İkinci Dönüm Noktası

Dip Nokta

Marlin oğlu Nemo'nun öldüğünü görür. Nemo okyanusa geri dönebilmek için hediye olarak konduğu su dolu poşette ters dönerek ölü taklidi yapmaktadır. Marlin'in hiç umudu kalmamıştır.

Ana karakter evrende yalnızdır. İnsan olmanın doğası, yaşanılanlardan ders çıkarabilmek için yenilgiyi kabul etmenin gerekliliği vurgulanır. Ana karakter çözüm için yanlış yolu seçmiştir ya da yanlış yerdedir. Son eylem zamanıdır.

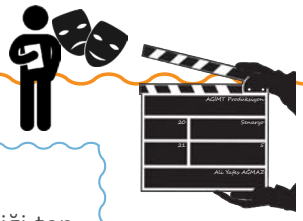
Olumlu bir dönüm noktası oluşturulduğunda da karakter yine asıl çözüme giden ana çatışmaya ilerleyecektir.

3.4.3. Üçüncü Perde / Üçüncü Bölüm

Çözülme, hikâyenin akışının çözüme doğru hız kazandığı bölümdür. Ana karakterin son şansıdır. Ana karakter bu sahnede bir kez daha değişmek zorundadır. Ana karakterin yeni benliği yaratılmalıdır.

Tez ve antitezin ardından senteze geçilmiştir. Sentezle birlikte bu bölümde filmin hikâyesinin felsefesi ortaya konur.





Kayıp Balık Nemo
Filmin felsefesi, Marlin'in Dory'den ayrılarak evine geri dönme kararına Dory'nin verdiği tepkiyi içeren sahnededir.

Filmin Felsefesi
Filmin önermesiyle uyumlu olmalıdır.
Dory'nin "Sana bakınca rahatlıyorum."cümlesiyle filmin felsefesi olarak insanın sevdiklerinin sadece yanında olmasının dahi mutluluk olduğu bilgisi verilir.

Ana karakter, yan hikâye ve hikâyedeki önermeyle ilgili gelişmelerle birlikte kötü adamlara karşı son bir gayretle güçlü bir çözüm arar. Değişmek için son kararını vermelidir.

Kayıp Balık Nemo
Marlin,oğlu Nemo'nun ölmediğini onun okyanusa dönmesiyle öğrenir.Marlin'in oğluna kavuştuğu anda teknede balık avlamak için sarkıtılan ağa balık grubuyla birlikte Dory de yakalanır. Nemo ağın deliklerinden geçebildiği için Dory'ye yardım etmek ister. Marlin oğlunu korumak için izin vermez.

Ana Çatışma
...

Marlin

"Seni tekrar kaybedemem."

...

Nemo

"Başaracağımdan eminim."

Marlin

"Haklısın, tabii ki başaracaksın."

Yukardaki diyalogla Marlin'in değişim kararı bilgisi verilir.

Son kez büyük değişime kalkışılır. Eski dünyanın yerine yeni dünyanın yaratıldığı aşamadır.



Kayıp Balık Nemo

Büyük Son

Dory ve ağa yakalanan diğer balıklar Nemo'nun önderliğinde kurtulur. Marlin ve Dory, onun ağın içinde ölü gibi yattığını görür.

Marlin ve Dory telaşla Nemo'nun yanına giderler. Nemo bayılmıştır, yavaş yavaş kendine gelir.

Marlin

"Çok üzgünüm Nemo." sözüyle değiştiğinin bilgisini verir.

Bazen sürpriz bir gelişme hikâyenin yönünü değiştirebilir. Büyük son, çıkarılan tüm derslerin uygulandığı sahnedir. Ana karakterin kişiliği ustalaşır. Hikâye ana ve yan karakterler için sonlanır. Büyük son tamamen sürpriz olmamalı ama sürpriz barındırmalıdır. Hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktır.

Senaryo yazarının senaryoya hikâyenin sonunu yazmakla başladığı düşünülürse bu noktaya geldiğinde hikâyenin sonunu değiştirebilir. Senaryonun sonu için basit olanın daha iyi olacağı bilinmelidir.

8. UYGULAMA ADI: BİRİNCİ AŞAMA

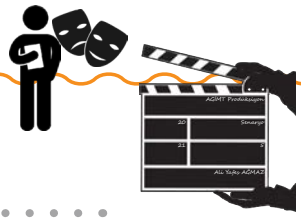
Senaryo hikâyesinde gelişme bölümünün aşamalarıyla oluşturulması yazara yol göstermesi açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzda gelişme bölümünün birinci aşamasını kurunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Senaryonun birinci bölümünü tetikleyici hadise, anahtar hadise ve ikinci dönüm noktalarını göz önünde bulundurarak inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Senaryonuzun ikinci bölüm birinci aşamasını engellerle yükselen aksiyon çizgisinde ilerleterek yazınız.





2. İkinci bölüm birinci aşamasında ana karakterin değişiminin dökümünü yapınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryonun ikinci bölüm birinci aşaması, engellerle yükselen aksiyon çizgisinde ilerleyerek yazıldı.		
İkinci bölüm birinci aşamasında ana karakterin değişiminin dökümü yapıldı.		

9. UYGULAMA ADI: ORTA NOKTA VE İKİNCİ DÖNÜM NOKTASI

Senaryo hikâyesinde gelişme bölümünün orta noktası, hikâyeyi ikinci dönüm noktasına taşıması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzda orta noktayı ikinci dönüm noktasıyla birlikte geliştiriniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- İkinci bölüm birinci aşama taslağınızı gözden geçiriniz.

Uygulama Aşamaları

1. Ana karakterinizin en büyük korkusuna göre hikâyenizin orta noktasını yazınız.



2. Senaryonuzun orta noktasını hikâyenizin ikinci dönüm noktasına doğru geliştirip ikinci dönüm noktasıyla tamamlayınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryonun orta noktası, ana karakterin en büyük korkusuna göre oluşturuldu.		
Senaryonun orta noktası, ikinci dönüm noktasına doğru geliştirildi.		

10. UYGULAMA ADI: ÇÖZÜM BÖLÜMÜ

Senaryonun çözüm bölümü hikâyeyi doruk noktasına ulaştırarak sonlandırma açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzda çözüm bölümünü geliştiriniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Senaryonuzun birinci bölümünden başlayarak geçirdiği aşamaları okuyunuz.

Uygulama Aşamaları

1. Senaryonuzun felsefesini ortaya koyunuz.





2. Ana karakterinizin son bir çabayla dramatik amacına ulaşmak için hikâyenin yönünü değiştirecek çözüm arayışını yazınız.

Senaryonuzun çözüm bölümü için sürpriz bir gelişme ekleyebilirsiniz.

3. Senaryonuzun ana ve önemli yan olay örgülerinin çözüme ulaşıp ulaşmadığını kontrol ederek senaryonuzu yeniden sonlandırınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

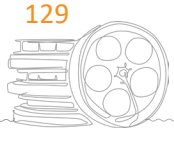
Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryonun felsefesi ortaya kondu.		
Ana karakterin son bir çabayla dramatik amacına ulaşmak için hikâyenin yönünü değiştirecek çözümü oluşturuldu.		
Senaryonun ana ve yan olayları sonlandırıldı.		

3.5. GELİŞTİRME SENARYOSU

Senaryo yazmada, geliştirme senaryosu geliştirim senaryosu veya tretman olarak adlandırılır. Geliştirim senaryosu sinopsisin sahnelere göre yazılmış şeklidir. Sinopsisten sonra ayrımlama senaryosuna geçmeden önce yapılan bir ön çalışma gibidir. Bu aşamada her ayrıntıya yer verilmeden



sahneler özet şeklinde yazılır. Yine de karakterlerin öne çıkan özelliklerine, hikâyenin duygu akışını korumak amacıyla davranışlarının sebeplerine yer verilir.

Senaryo uzunluğuna göre geliştirim senaryosunun uzunluğu da değişir. 4-5 sayfadan 50-60 sayfaya kadar değişik uzunluklarda olabilir. Önerilen 20 sayfayı geçmemesidir. Bazen kendi içinde detaylı veya hızlı içerik özelliğine göre de sayfa sayısı değişir. Geliştirim senaryosu daha çok yazarın kendi çalışmasını kolaylaştırmak içindir. Sinema sektöründe çok istenen bir çalışma olmamakla birlikte dizi sektöründe ihtiyaç duyulan bir çalışmadır.

3.5.1. Geliştirim Senaryosu Yazma

Geliştirim senaryosu; görsel, sinematografik ve aksiyon odaklı bir metindir. Belirsizlik oluşturacak, karışıklığa neden olacak durumlara yer verilmez. Temelde diyalogsuz bir metindir. Eğer hikâye akışını etkileyen önemli bir diyalog olduğu düşünülüyorsa geliştirim yazımında diyaloğa da yer verilir.

Şimdiki veya geniş zamanda üçüncü kişi diliyle yazılır. Ana karakterlerin betimlemelerine, senaryonun ana olay dizisinin ayrıntılarına, hikâyeyi geliştiren aksiyon noktalarına dramatik yapıyla birlikte yer verilir. Karakter betimlemeleri karakterin hikâyede yer aldığı sahnelerde yapılır. Ana karakterlerin tam bir biyografisine girilmediği gibi yan karakterlerin de sadece ana olay dizisini etkileyen kısımlarına yer verilir. Yan hikâyelerin başlıklarının da belirdiği geliştirim senaryoları, yazara hikâyede özellikle olay dizisi problemlerini önceden görüp düzeltme için avantaj sağlar.

"Kim, ne, nerede, ne zaman, nasıl, niçin" (5N,1K) sorularının cevaplandığı bu içeriğin yazımında tercihe göre sahne numaralarına, zaman ve mekân bilgisine de yer verilebilir. Üzerinde çok fazla değişiklik yapılabilecek bir aşamadır.

Tretman, filmin çok detaya inmeden nasıl görüneceğinin bilgisini veren, edebî eserden ayrılıp sinematografik malzemeye dönüşen bir metindir. Tretman "Courier New" de ve 12 puntoyla tek boşluk verilerek yazılır.

Rodriggo Blass'ın Yönettiği "Alma" Adlı Kısa Filmin Geliştirme Senaryosu

ALMA

TRETMAN

01.DIŞ.KASABA,SOKAK.GÜNDÜZ

Kar, evlerin çatılarından sokaklara hızlı bir şekilde yağmaktadır. Yedi sekiz yaşlarında Alma isimli bir çocuk sıkı sıkı giydiği kar kıyafetlerinin içinde, binaların arasında kalmış dar yollarda kar yığınlarının üstünde zıplayarak ilerlemektedir.



Alma, bir dükkân vitrinin camından görünen yazı tahtasının önünde kayarak durur. Yazı tahtasına ”Alma” yazar. Alma, yazdığı yazıdan mutlu olmuştur. Bir çıtırtıyla irkilir. Arkasını döner, dükkân vitrinin içinde oyuncak bir bebek yükselmiştir. Alma merakla dükkâna yaklaşır. Oyuncak bebeği izlerken şaşkınlaşır çünkü oyuncak bebek giysileri dâhil olmak üzere tıpatıp kendisine benzemektedir.

Alma şaşkınlıkla üzerindeki kıyafetlere bakmaya başlar. Heyecanlanır, tekrar vitrine baktığında oyuncak bebek kaybolmuştur.

Alma daha da heyecanlanarak bebeği görebilmek için vitrinin camından içeriye bakarak dükkânın kapısına kadar ilerler. Dükkânın kapı camından oyuncak bebeği yeniden görür. Alma mutlu olur. Heyecanla dükkânın kapısını açmaya çalışır fakat kapı açılmaz. Alma ısrarla kapıyı açmaya çalışsa da başaramaz. Alma kızar, sinirle yerden bir parça kar alıp kapıya fırlatarak dükkânın önünden uzaklaşır. Alma uzaklaşırken dükkânın kapısı yavaşça açılır. Sesi duyan Alma, gülümseyerek duraksar. Mutlu bir şekilde geriye döner.Koşarak dükkânın kapısına gider. Kapıyı yavaşça açar.

02.İÇ.OYUNCAKÇI DÜKKANI.GÜNDÜZ

Alma, oyuncakçı dükkânına şaşkın bir merakla yavaşça girer. Arkasında dükkânın kapısı gıcırdamaktadır. Raflardaki oyuncak bebekleri seyre dalar. Bir an kendisine benzeyen bebeği görür, heyecanla ona doğru giderken bir şeye takılıp tökezler.

Yere düşmüş bisiklet süren bir çocuk oyuncağı, durmadan pedal çevirmektedir. Alma mutlu bir ifadeyle eğilip yerdeki oyuncağı düzeltir. Bisikletli çocuk oyuncağı, dükkânın kapısına doğru gider. Dükkânın kapısı kendiliğinden kapanır. Bisikletli oyuncak bebek, kapıya çarpmaya başlar.

Alma gülümser, tekrar kendine benzeyen oyuncak bebeğe doğru ayaklanır. Ama bebek yine kaybolmuştur. Alma telaşlanır, etrafta bebeği arar. Bebek yoktur.

Oyuncak bebeğin yüksek bir rafta olduğunu görür. Yeniden mutlu olur. Bebeğe ulaşmak için bir koltuğa çıkar, koltuğun üzerindeki diğer oyuncak bebekleri aşarak eldivenini çıkarıp uzanır.



Kapıya çarpan bisikletli oyuncak bebek, kapıya çarparak gürültü çıkarmaya devam etmektedir. Alma zar zor raftaki oyuncak bebeğin burnuna yetişip dokunur.

Bir dalga oluşur. Yuvarlak bir camın arkasından oyuncakçı dükkânını korkulu nefes sesleri kaplar(Alma kendini dükkânın içine bebeğin gözlerinden bakarken bulur). Kamera Alma oyuncak bebeğin yüzüne yaklaşır. Bebeğin göz bebekleri canlı insan gözleri gibidir. Dükkândaki bütün bebeklerin gözlerinin insan gözü gibi oynadığı görünür. Alma kaybolmuştur.

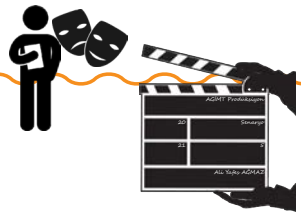
Vitrinde yeni bir oyuncak bebek yükselir.

Yukarıda geliştirme senaryosunda ana karakterlerin hikâyeye etki eden yönleri sahneye göre verilmiştir. Olay dizisi ve çatışma, dramatik yapıyla birlikte gelişmektedir. Hikâye bu aşamada tamamlandıktan sonra ayrımlama senaryosuna, yan hikâyelerin geliştirilmesi ve diyalogların yazılmasına geçilebilir.

Senaryo yazmanın bir formülü yoktur. Bu konuyla ilgili oluşturulan formlar profesyonel yazarların çalışmalarından geliştirilmiştir. Christoper Vogler'in (2009, s. 281) "Kahramanın Yolculuğu"nun karakter eğrisiyle hikâye gelişiminin ilerleyişinin sıralanışı yazara yol gösterici olacaktır.

Karakter Eğrisi	Kahramanın Yolculuğu
Sorunun kısmen farkına varmak	Sıradan dünya
Artan farkındalık	Maceraya çağrı
Değişime karşı gönülsüzlük	Reddetmek
Gönülsüzlüğü aşmak	Rehber ile tanışma
Değişime karar vermek	Eşiği geçmek
İlk değişimi geçmek	Sınavlar, müttefikler, düşmanlar
Büyük değişime hazırlanmak	Mağaranın en derin yerine yaklaşmak
Büyük değişime kalkışmak	Çile
Değişimin sonuçları (gelişim ve aksaklıklar)	Ödül
Değişime yeniden karar vermek	Dönüş yolu
Büyük değişime son kez kalkışmak	Diriliş
Sorunun nihai çözümü	İksirle dönüş





11. UYGULAMA ADI: TRETMAN YAZMA

Senaryo yazma aşamalarında ayrımlama senaryosuna geçmeden önce geliştirim senaryosu oluşturmak aşamaların sağlam gelişmesi açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak hikâyenizin geliştirim senaryosunu oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- İzlediğiniz bir kısa filmin geliştirim senaryosunu yazınız.

Uygulama Aşamaları

1. Geliştirim senaryonuzu adını belirleyerek yazınız.

2. Geliştirim senaryonuzu hikâyenizin dramatik yapısına göre yazınız.

3. Ana karakterin olay dizisini oluşturunuz.

4. Önemli bulduğunuz yan olay örgülerini de geliştirim senaryonuza ekleyiniz.

5. Gelişimi etkileyen aksiyon noktalarına da geliştirim senaryonuzda yer veriniz.

6. Önemli diyaloglara hikâyenizde yer veriniz.

7. Geliştirim senaryonuzu sınıfta paylaşıp eksik yönlerini ve inandırıcılığını arkadaşlarınızla birlikte sorgulayınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Geliştirim senaryosu dramatik yapıyla birlikte geliştirildi.		
Olay dizisi ayrıntılı olarak oluşturuldu.		
Hikâyenin aksiyon noktaları belirlendi.		
Geliştirim senaryosunda önemli olan diyaloglara yer verildi.		
Geliştirim senaryosunun eksik yönleri, inandırıcılığı test edildi.		



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 3

A) Aşağıdaki cümlelerde ( ) ile boş bırakılan yerlere cümleler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. ( ) Tetikleyici hadisedeki soru görsel olarak anahtar hadiseyle tamamlanır.

2. ( ) İkinci dönüm noktası her zaman olumsuz bir içerikte planlanmalıdır.

3. ( ) Senaryoda nedensellik bağı hikâyeye bütünlük sağlar.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşluklara uygun kelimeleri yazınız.

1. Film ilerlerken karakterin amacını seyirciye hatırlatmak için ..... oluşturulur.

2. Tetikleyici hadiseden sonra hikâyede ..... kurulur.

3. Senaryoda çözüm bölümünün başlangıcında hikâyenin ..... verilir.

4. Filmin sahne sahne görünümü ..... senaryosuyla oluşturulur.

C) Aşağıdaki soruları dikkatle okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Aşağıdaki açıklamalardan hangisi kapalı sonun özelliklerinden biri <u>değildir</u>?

A) Ana karakter hikâyenin sonunda amacına ulaşır.

B) Başlangıç ve bitiş arasında döngüsel ilişki vardır.

C) Hikâyenin sonunda bazı sorunlar yoruma bırakılır.

D) Sonuç bölümü didaktiklikten uzak olmalıdır.

E) Sürprizle gelişen sonlar tercih edilmemelidir.

2. Aşağıdaki açıklamalardan hangisi dönüm noktasını karşılamaktadır?

A) Hikâye ilerledikçe ana karakterin karşılaştığı engelleri zorlaştırır.

B) Hikâyenin yönünü değiştirir.

C) Kurmacanın mantığını güçlendirir.

D) Olayların ilerleyişinde nedensellik bağı kurar.

E) Seyircinin tahminde bulunmasını sağlar.

3. Aşağıdakilerden hangisi senaryo yapı aşamalarından biridir?

A) İnandırıcılık

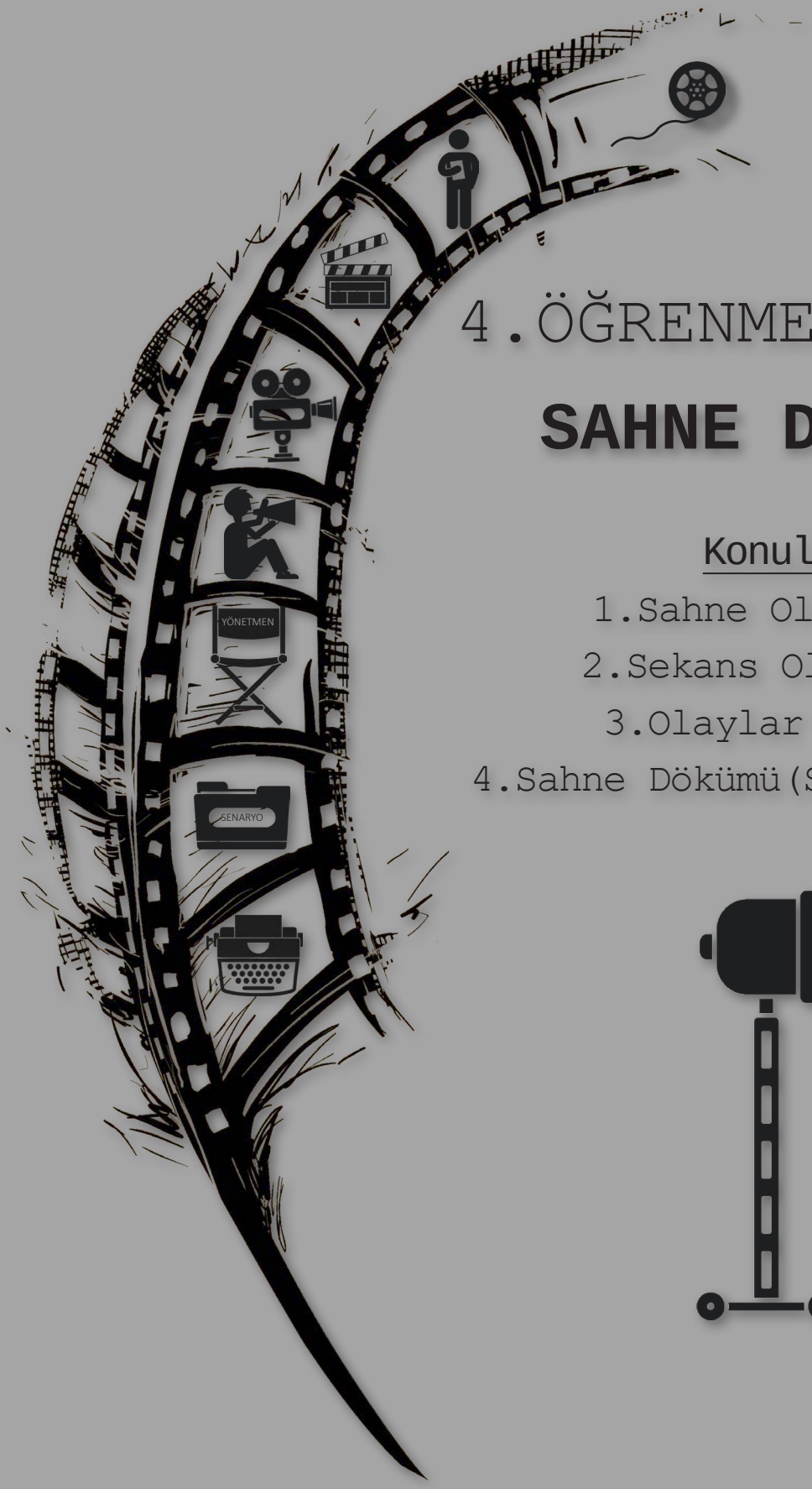
B) Kriz

C) Olay dizisi

D) Sürekli ilerleme

E) Tempo





4.ÖĞRENME BİRİMİ

SAHNE DÖKÜMÜ

Konular

1.Sahne Oluşturma

2.Sekans Oluşturma

3.Olaylar Dizisi

4.Sahne Dökümü(Step Outline)



4. SAHNE DÖKÜMÜ

4.1. SAHNE OLUŞTURMA

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

"Hayat yaptıklarınızdır, eylemlerinizdir." Aristo

Aristo'nun sözünden hareketle bir gününüzün eylemlerini içeren bir paragraf yazarak arkadaşlarınızla paylaşınız.

Senaryo yazarı, hikâyesini taslak hâlinden ayrıntılı bir geliştirim senaryosuna dönüştürdüğünde senaryo yazımında bir sonraki aşamaya yani senaryoyu sahne ve sekanslar hâlinde detaylandırmaya hazırdır.

Film senaryosu yazımına geçildiğinde hikâye başlangıçtan itibaren sahneler hâlinde yazılır. Senaryo bir anlamda sahnelerin zamana göre sıralanmasıdır.

4.1.1. Sahne

Sahne; senaryonun karakter, zaman, mekân gibi dramatik yapıya özgü ögelerini barındıran ve kesintisiz, tek bir dramatik eylem içeren en küçük birimidir.

Sahnenin içeriğinde tek bir çekim yer alabileceği gibi birbiriyle bağlantılı birden fazla çekim de bulunabilir.

Örnek Film Sahneleri: Yukarı Bak

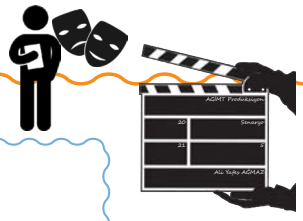
78 yaşındaki ana karakter Carl Fredricksen'ın mahkeme salonunda yürüdüğü sahne, tek çekimden oluşmaktadır.

Carl Fredricksen'ın duruşma sonrası polis memuru tarafından evine bırakılarak emeklilerin evinde yaşaması gerektiğinin söylediği sahne ise 7 çekimden oluşturulmuştur.

Bir filmde hikâyenin ihtiyacı kadar sahne kullanılabileceği gibi sahne sürelerinin ne kadar uzun veya kısa olacağı da senaryo içeriğine bağlıdır. Ortalama bir sahne uzunluğu 2,5 dakikadır. Bu süre 1 ve 4 dakika arasında değişir.

Yukarı Bak

Ellie'nin (Carl'ın gelecekteki eşi) çocukluklarında Carl'a macera defterindeki "Cennet Şelalesi"nin resmini gösterip, oraya giderek defterin devamına kendi maceralarını yazacağı hayalini anlattığı sahne, hikâyenin dramatik önermesini içerdiği için uzun süren bir sahne olarak tasar-



lanmıştır.

Carl ve Ellie'nin evlendikten sonra birlikte geçirdikleri iyi ve kötü günlerle akan zamanın sekansı hızı yansıtmak için kısa sahnelerle ilerletilmiştir.

Sahneler oluşturulurken hikâyenin gelişim çizgisinde hep aynı uzunlukta sahnelerin kullanılması filmi yavaşlatır. Sahne uzunlukları senaryonun ritmini oluşturur.

Senaryo yazarı sahneyi oluştururken sahnenin içeriğini senaryonun bütünüyle bağ kurarak geliştirmelidir. Senaryonun bütünü gelişim çizgisinde sahnelerle iç içe geçerek ilerler.

Yukarı Bak
Filmin başlangıcında Carl'ın çocukluğunda elinde mavi balonla mahallelerinde içindeki macera tutkusuyla koşup oynadığı sahne, filmin bütününde balonlarla uçurduğu eviyle ve Güney Amerika'ya gitme macerasıyla iç içe geçen bir bağ kurmaktadır.

Sahnede karakterin eylemleri ile zaman, mekân devamlılığı vardır. Mekân ve zaman değiştiğinde sahne de değişir. Karakterlerin giriş ve çıkışı tek başına sahne değişimini sağlamaz. Karakter değişimi hikâyeyi yeni bir olaya doğru yönlendiriyorsa sahne değişir.

Yukarı Bak
Carl adliye koridorunda beklerken, görevlinin gelerek duruşma salonun kapısını açtığı sahnede, hikâyenin yöneliş ve mekânı değiştiğinden sahne de değişmiştir.

Senaryoda sahne, sahnenin ne hakkında olduğundan çok kimin (hangi karakterin) hakkında olduğuyla ilgilidir. Sahne ister doğrudan ister dolaylı yoldan olsun, mutlaka ana karakterle ilgili olmalıdır.

Yukarı Bak
Filmin yıkık ev sahnesi, Carl'ın gelecekte evleneceği ve kendisi gibi macera tutkunu olan Ellie ile tanışmasıyla hem karakterin macera tutkusunu güçlendirmiş hem de filmin hikâyesini ilerletmiştir.

Güney Amerika haritası üzerinde pusulanın güneyi gösterdiği sahne, ana karakterin yolculuk yönünü gösteren bir ara sahne olarak tasarlanmıştır.

Sahnede mekân ve zaman değişimiyle sahne değişiminin nedeni, bu değişimin filmde yeni bir çekim planı gerektirmesidir. Senaryoda mekân, zaman veya karakter değişimine göre sahneleri



oluşturup numaralandırmak film ekibine mekân, zaman ve oyuncuya göre çekim planı hazırlamakta kolaylık sağlar.

Senaryonun bütününde aynı mekân tekrar kullanılacak olsa bile sıra değiştiği için sahne yeniden numaralandırılarak yeni bir sahne olarak yazılmalıdır.

Yukarı Bak
Posta kutusu boyama sahnesi, Carl ve Ellie'nin evlerinin önünde posta kutusunu boyadıkları sahnedir.

Posta kutusunun yıkılış sahnesi, inşaat arabasının posta kutusunu devirmesi üzerine Carl ile inşaat çalışanının tartıştığı sahnedir.

Sahnelerin mekânları aynı olmasına rağmen farklı sırada, farklı sahneler olarak oluşturulmuştur.

Sahne başlığı; mekân, dekor ve zaman sıralaması ile büyük harflerle yazılır. Örneğin,

"12.DIŞ.SOKAK.GECE" şeklinde oluşturulur.

Sahnede zaman değiştiğinde mekân veya karakter aynı olsa dahi sahne değişir.

Yukarı Bak
Carl'ın yıkım kararı çıkan evinde geçirdiği son gecede evin dış çekiminden sabaha geçiş verilir. Mekân aynı olmasına rağmen zaman değiştiği için sahne de değişmiştir.

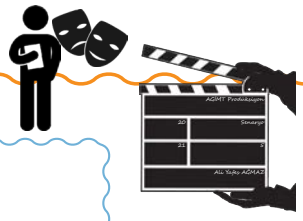
Sahnede karakter ve mekân ilk kez veriliyorsa sahne mizanseninde karakter özellikleri ve dekor hakkında bilgi verilmelidir.

3.İÇ.APARTMAN GİRİŞİ.GÜNDÜZ

Sevda (Uzun siyah saçlı, esmere yakın bir teni var. Kırk yaşlarındadır; pantolon ve tişört tarzında, koyu tonlarda giyinmiştir.)pazardan gelmiştir.

Aşırı yüklü pazar arabası, açık tonda kirli bir renktedir. Geniş apartman girişinden pazar arabasını taşımaya çalışırken bir taraftan da ona daire kapısını açan Mine'ye (Mine altı yaşlarında ince yapılı bir çocuktur.) çıkışır.





SEVDA

Kaç kez söyledim sana "Kim o?" diye

sormadan kapıyı açma!

Sahne başlığı oluşturulduktan sonra sahne yazımında sahnenin içeriği, mizansen yazımı ve diyalog yazımı şeklinde ikiye ayrılır. Mizansen, devinim diye de adlandırılmaktadır. Senaryoda mizansen; atmosferden eyleme, efektten oyunculuğa kadar tüm sahne ögelerini kapsar.

Mizansen yazımında senaryo yazarı, teknik detaylara fazla girmeden yönetmene düşlediği sahneyi aktarmalıdır. Sahneler sinematografik bir dille, görsel olarak yazılır. Sinematografik dilde eylemler gibi soyut kavramlar da görselleştirilir. Dil, geliştirim senaryosunda olduğu gibi geniş zamandadır.

Sahnede diyalog yazımı, hiçbir kelime atlanmayacak şekilde gerçekleştirilmelidir. Diyalog ağırlıklı bir sahnede, sahne yazımının uzun olması önerilmez. Böyle bir durumda, diyaloglar sahnelere dağıtılabilir.

Sahnenin biçimsel özellikleri, senaryonun sektörde ortak bir algılayış oluşturmasını sağlar. Senaryo yazarı, sahnenin biçimsel özelliklerini göz önünde bulundurarak sahnenin içeriğini oluşturmalıdır. Sahnenin içeriği; senaryonun bütününde olduğu gibi sahnenin amaç, konu, zaman, mekân bileşenleri ve yapısının geliştirilmesiyle tasarlanabilir.

4.1.1.1. Sahnenin Amacı

Sahnenin amacı; hikâyeyi geliştirmek, ana karakter hakkında bilgi vermek, atmosfer yaratmak, seyirciyi dinlendirmek, dramatik süsleme yapmak ya da tamamen hikâyeden bağımsız bir sahne oluşturmak şeklinde olabilir.

Senaryo yazarı oluşturduğu sahnenin amacını belirlerken hikâyede neyi geliştirdiğine, değiştirdiğine veya fark ettirdiğine dikkat etmelidir. Tasarladığı sahne, hikâyede hiçbir şeyi değiştirip geliştirmiyorsa yazarın "Senaryoda bu sahneye gerek var mı?" diye yeniden düşünmesi gerekir.

Sahnenin tek amacı olabileceği gibi birden fazla da amacı da olabilir. Tek amaçlı sahnelerde amaç, seyirciye yön duygusu vermek (bir apartman girişinin gösterilmesi gibi) olabilir. Çok amaçlı sahnelerde ise yazarın amacı ön ve arka plan ile sahnede derinlik oluşturmak olabilir. Filmlerden akılda kalan sahneler, bu çok amaçlı sahnelerdir.

Yukarı Bak

Carl'ın balonlarla uçan evinin penceresinden aşağıdaki şehri seyredip sonra yukarıda evini uçuran balonlara baktığı sahne, iki amaçlı bir sahnedir. Sahnede ana karakterin hayali peşinde ilerlerken duyduğu mutluluğun gösterilmesi, hikâyenin ilerlemesi ve karakter bilgisi şeklinde



iki amacı gerçekleştirmektedir.

Balonlarla uçan evin gökyüzünde göründüğü sahne, tek amaçlı ve hikayenin ilerleyişini gösteren bir sahnedir.

Carl'ın uçan evinin kapısının çalması üzerine şaşkınlıkla kapıyı açtığı sahnede, dört farklı amaç seyirciye sunulmaktadır.

Carl'ın izci çocuk Russel'ın da yanlışlıkla onunla birlikte yolculuğa çıktığını görmesiyle hikâyede yeni bir yön oluşturulmuş, bu şekilde sahne senaryonun bütünüyle bağlanmıştır.

Sahnedeki fonla atmosfer bilgisi aktarılmıştır.

Evin gökyüzünde uçarken rüzgârdan etkilenmesi ve çocuğun dışarıda kapının önünde kalması, hikâyedeki durumun tehlikesi hakkında bilgi vererek dramatik gerilim oluşturmuştur.

Ana karakterin çocuğu istemese de evin içine almasıyla karakterin sorumluluk sahibi biri olduğu bilgisi verilerek karakter tanıtılmıştır.

Yazar birden fazla amacı olan sahnelerin içeriğini oluştururken bu sahnelerin diğer sahnelerle nasıl bağlanacağını da kolaylıkla belirleyebilir.

4.1.1.2. Sahnenin Konusu ve Bileşenleri

Sahnede konu basit olmalıdır. Sahne içeriğindeki konu, çok fazla detaylandırılıp çeşitlendirilmemelidir. Konu, basitten uzaklaştıkça sahnenin ilgi çekiciliği kaybolur. Karakterin kararı sahnenin konusunu oluşturur.

Yukarı Bak
Russel'ın Carl'ın uçan evinin içine girdiği sahnenin konusu, Carl'ın Russel'la birlikte yola devam etmeyi kabullenişidir.

Senaryo yazarı, sahnenin konusunu oluştururken içeriğini de ortaya koymalıdır. Yazar, konuyu oluşturduktan sonra sahnenin içeriğinde kullanacağı bileşenleri belirlerken ana karaktere ve hikâyede neyin değişip gelişeceğine de karar verir.

Yukarı Bak
Russel'ın uçan evin içine girdiği sahnede -mekân ve dekor ögelerinden destek alınarak- ana karakter ile yan karakterin hem yaşça hem davranışça zıt oluşu, evin nasıl uçtuğunun bilgisi ve Carl'ın Russel'ı kabulleniş tarzı sahnenin bileşenleri olarak geliştirilmiştir.





Konu oluşturulduktan sonra sahne bileşenlerinin geliştirildiği aşamada, yazar "Neden?" sorusunu sık sık sormalıdır. Bu şekilde sahne içeriğinin senaryo bütünüyle tutarlı bir biçimde gelişimi sağlanır.

Yukarı Bak

Russel, evin eşyalarını neden karıştırır? Meraklıdır.

Russel, neden balonun dümenini yönlendirmeye başlar? Zekidir.

Carl neden sessiz kalır? Yaşlandığından çocuğun enerjisine yetişemez.

Carl durumu neden kabullenir? Bulundukları yer tehlikelidir ve çocuğun zarar görmesini istemez. Onu koruması gerekmektedir.

Sahne, hem kendi içinde hem de hikâyenin bütünüyle -neden sorusu ile- tutarlı bir bağ kurmaktadır.

Sahnede başlatılan nedensellik bağı ilerleyen sahnelerde sonuçlandırılabilir.

Yukarı Bak

Carl'ın Rusell'a, bahçesine zarar veren çulluk kuşunu yakalama görevini verdiği sahnenin oluşturduğu nedensellik bağı ikinci bölümde Carl ve Russel'ın Güney Amerika'ya birlikte gitmek zorunda kaldıkları sahneyle sonuçlandırılmıştır.

Yazar sahnenin bileşenlerini oluşturduktan sonra sahneyi daha da geliştirebilir. Sahnede genel olarak ana karakter aktiftir. Ancak sahne düzenlemesinde, ana karakter ve onun hikâyesi ile birlikte yan karakter ve hikâyesinin de verilmesi sahneye boyut katar.

Yukarı Bak

Carl, yola Russel (yan karakter) ile devam etmek zorunda kaldığında Russel'ın maceraları (yan olay) onun ertelediği macera yaşama amacını güçlendirmiştir.

Ana ve yan hikâyelerin nedensellik ilişkisi veya gelişim oranları tek bir sahnede verilmemelidir. Ancak ana ve yan hikâyelerdeki olaylar aynı sahnede sonuçlandırılırsa seyirci üzerinde daha etkili olur. Çoğunlukla karakterle ilgili bilgi aktarımı da yan hikâye sahnelerinde verilir. Karakterlerin kararlarını nasıl aldığı, seçimlerinde hangi baskılar altında olduğu bu yan hikâyelerde geliştirilir.

Sahnede eylemlerin karakterlerin psikolojisiyle birlikte verilmesi hikâyede daha güçlü bir anlatım oluşturur. Sahne içeriğinde çatışma yaratacak kaynaklar da oluşturulmalıdır. Sahnedeki ana çatışma tek olmalıdır.

Yukarı Bak
Carl'ın yıkık evin çatı katında kaçan balonuna ulaşmak için Ellie'nin zoruyla kalas üzerinde yürüyüp yürümeme ikilemi, sahnenin ana çatışmasıdır.

Metafor
Sahnelerde metafor yaratmak, görsele seyircide yaratacağı ilk anlam yerine farklı bir anlam yüklemektir. Metaforlar filmde anlatımı güçlendiren yardımcı ögedir. Tek başına anlam oluşturmaz, filmin hikâyesiyle birlikte bir anlam geliştirir. Görsel anlatımda soyut olan birçok kavramın somutlaştırılmasını da sağlar. Seyircinin filme bakış açısını geliştirir. Seyirci hem gördüğünü hem de hayal ettiğini birlikte algılar. Ancak filmlerde aşırı metafor kullanımı hikâyenin inandırıcılığını sarsabilir.

Yukarı Bak
Filmde kullanılan mavi balon görselleri karakterin macera yaşama isteğinin bitmediğinin metaforudur.

4.1.1.3. Sahnede Zaman ve Mekân

Sahnede zaman ve mekân; sahnenin konu ve bileşenlerini bir arada tutar.

Filmsel zaman, sahnenin zamanı ve sahneler arasındaki geçiş zamanı olarak ikiye ayrılır. Sahnenin zamanı, akış olarak gerçek zamana denktir. Filmlerde montajla sahnelerin önemli anları gösterilerek zaman akışı hızlandırılabilir.

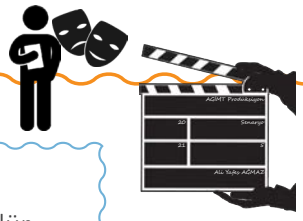
Yukarı Bak
Filmde Carl'ın yaşlılığındaki kahvaltı sahnesi, masaya tek bir tabak koyması ve masada yalnız başına bir yudum kahve içmesi çekimleriyle gösterilir. Bu sahne, önemli anların gösterilmesiyle hızlandırılmıştır.

Sahneler arasındaki geçişlerin oluşturulmasında zamanın gerçekteki akışı ile yakınlık kurulur. Örneğin, sahneler arasında uzun bir zamanın geçtiği anlatılmak istendiğinde kararma etkisi oluşturulur.

Sahnede zaman kullanımı, ister geriye dönüş ister ileriye sıçrama gibi düş sahneleriyle kurulmuş olsun, her zaman sahne ileriye dönüktür.

4.1.1.4. Sahnenin Yapısı

Sahnenin yapısı, küçük bir hikâye gibi düşünülebilir. Her dramatik hikâyede olduğu gibi sahnenin içinde de bölümler, dönüm noktaları yer almaktadır. Yani senaryonun bütününde ve sahnelerinde bir iç yapı bulunur.



Yukarı Bak
Carl'ın yaşlılar evine taşınacağı gün görevlilerin kapıya gelmesi, sahnenin giriş bölümüdür.

Carl'ın görevlilerden izin istemesi, sahnenin birinci dönüm noktasıdır.

Görevlilerin Carl'ı anlama çabaları ve ardından eleştirmeleri, sahnenin gelişme bölümüdür.

Carl'ın evinde görevlilerin şaşkın bakışları arasında gürültü kopması, sahnenin ikinci dönüm noktasıdır.

Evin çatısında binlerce renkli balonun ortaya çıkarak evi yerinden oynatıp uçurmaya başlaması da sahnenin sonuç bölümüdür.

Sahnede birden fazla dönüm noktasına yer verilebilir. Merak uyandırmak için sahnelerin başlangıç veya bitişinde dönüm noktaları tasarlanabilir.

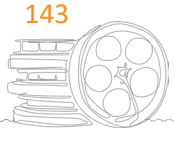
Yukarı Bak
Carl'ın evinin önündeki posta kutusunu inşaat aracının geri geri gelirken çarpıp kırması ve Carl'ın sinirlenip, bastonuyla inşaat çalışanın kafasına vurarak onu yaralaması sahnede birden fazla dönüm noktası olarak planlanmıştır.

Sahnenin nerede başlayıp nerede biteceğini belirleyen, sahnenin ana çatışmasıdır. Sahne senaryoda içeriğin aktarılışında önemli bir role sahiptir. Dramatik etki, merak uyandırma, gerilim sağlama ve hikâyenin koordinesi gibi dramatik teknikler sahnenin senaryo içindeki rollerine örnek verilebilir.

Yukarı Bak
Carl'ın eşi Ellie öldükten sonra mavi balonla tek başına evine girdiği sahne, dramatik etki oluşturmaktadır.

Eğer sahne olumlu başlamışsa olumsuz bitirilmelidir.

Yukarı Bak
Carl, evini "Cennet Şelalesi"ne taşımayı başardığı sahnenin başlangıcında kendini mutsuz hissetmektedir. Amacına ulaşmıştır ama arkadaşlarının sevgisini kaybetmiştir. Evini Cennet Şelalesi'ne taşımayı başarmıştır ama hem evi hem de kendisi darmadağınık olmuştur. Yalnız ve bencil birine dönüşmüştür. Olumsuz bir girişle başlayan bu sahnede Carl, Ellie'den kalan macera





defterine bakarken defterin sonunda Ellie'nin en büyük macerasının Carl'la birlikte geçirdikleri zaman olduğu yazısını görür. Asıl gereksiniminin, maceranın sevgi olduğunu anlar ve sevdikleri için mücadeleye karar verir. Böylelikle sahne, olumlu bir sonuçla bitirilir.

Bir sahne olumlu bitmişse diğer sahnenin olumsuz başlaması önerilir. Sahnelerin art arda gelen sahnelerin bitişinin üst üste olumlu ya da olumsuz olması önerilmez.

4.1.2. Sahne Geliştirme

Sahneleri oluştururken yazar neye odaklanacağını net belirlemelidir. Eğer sahne gereksizce erken başlatılır veya uzatılırsa senaryoda hikâyeyi ilerletemeyeceği gibi çatışmayı derinleştiremez, gerilimi yükseltemez veya merak uyandıramaz. Sahnenin nerede başlayacağının belirlenebilmesi için nerede biteceğine karar verilmelidir.

Sorularla Sahne Geliştirme:
"Sahne senaryoya ne katıyor?" sorusunun cevabı sahnenin amacıdır. Amaç, sahnenin odağını ve bitişini oluşturur. Bu aşamada sahnede zaman ve mekân seçimi de önemlidir.

Sahne karakterin okula başlamasıyla ilgiliyse sahnenin amacı, okulun ilk günü heyecanını vererek hikâyeyi ilerletmek şeklinde oluşturulabilir.

"Sahnenin vereceği bilgi nedir?" sorusunun cevabı ise yazara sahnenin konusunu belirlemede yardımcı olur. Sahnede neyin bilinmesi gerektiği belirlendiğinde sahnenin nerden başlayacağına da karar verilmiş olur. Örneğin, yazar sahnenin konu ve amacını "şehre yeni taşınan bir gencin şehrin uzağındaki küçük bir liseye başlaması" şeklinde oluşturduğunda sahnenin başlangıç ve bitişini de oluşturmuş olur.

"Sahnenin bileşenleri nelerdir?" sorusunun cevabıyla aksiyon, heyecan, merak ve duygu değişimlerini yaratan ögelerle sahnede neyin değişeceği de belirlenir.

"Sahnenin bileşenleri ile sahnenin doruğa ilerlemesi için hangi olaylar gereklidir?" diye içerik düşünülmelidir. İçerikle birlikte sahnede heyecan yaratacak unsurlar ile nelerin değişeceği de belirlenmelidir. Örneğin, karakter küçük bir lisede okula başlayacağı ilk gün evde annesi ve babası tartıştığından okula geç kalmıştır. Okulun kapısı kilitlidir, okulda veya bahçede hiç kimse yoktur, etrafta yoğun sessizlik vardır. Ana karakter geç mi kalmıştır yoksa yanlış bir zamanda mı okula gelmiştir? Bu aşamada karakterin düştüğü ikilem sahnenin çatışması olabilir. Çatışma, sahnede aksiyona yol açar. Aksiyon da reaksiyonla yeni aksiyonlar oluşturarak aksiyon hattını geliştirir.

Yapı "Sahne nereye gidiyor?" sorusunun cevabıdır. Sahnenin yapısıyla başlangıcı, ortası, sonu, çatışması ve aksiyon hattı geliştirilir. Sahneyi yazarken karakterin seçim yapması önemlidir. Ka-





rakter evine geri dönebilir, başka bir yere gidip vakit geçirmeye karar verebilir veya okulun duvarından atlayarak bahçeye geçmeye çalışabilir. Karakterin bahçeye geçmeye çalışmasıyla alarm sesi gibi başlayan bir zil sesi duyulabilir. Karakter duvardan düşüp okuldan hızlıca uzaklaşmayı seçebilir veya olduğu yerde şaşkınlıkla duraksayabilir. Ya da vazgeçtiği anda okul kapısı kendiliğinden açılabilir.

Sahnenin yapısında aksiyon ve duygu değişimiyle dönüm noktasına ilerlemek tercih edilirken sahneler arasında zıtlıklar oluşturulmasına da dikkat edilmelidir. Sahneyi bütün göstermek de her zaman gerekli değildir.

1. UYGULAMA ADI: TEK AMAÇLI SAHNE

Sahne oluştururken sahnenin senaryo bütünlüğünü destekleyen bir amacının olması önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak sahne başlığı oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzda hikâyenin bütünüyle gelişen ya da geliştirilebilecek olan tek amaçlı bir sahne belirleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Sahnenin amaç ve odağını belirleyiniz.

2. Sahnenin zaman ve mekânını belirleyiniz.



3. Sahnenin konu ve bileşenlerini geliştiriniz.

4. Sahnenin yapısını geliştirerek sahneyi oluşturunuz.

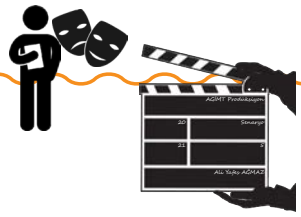
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahnenin amaç ve odağı belirlendi.		
Sahnenin zaman ve mekânı belirlendi.		
Sahnenin konu ve bileşenleri belirlendi.		
Sahnenin yapısı geliştirilerek sahne oluşturuldu.		





2. UYGULAMA ADI: ÇOK AMAÇLI SAHNE

Sahne oluşturulurken sahnenin senaryo bütünlüğünü geliştiren birden fazla amacının olması hikâyeyi ilerletmek açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak çok amaçlı bir sahne oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzda hikâyenin bütünüyle gelişen ya da geliştirilebilecek olan çok amaçlı bir sahne belirleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Sahnenin amaçlarını ve odağını belirleyiniz.

2. Sahnenin zaman ve mekânını belirleyiniz.

3. Sahnenin konu ve bileşenlerini oluşturunuz.



4. Sahnenin yapısını geliştirerek sahne oluşturunuz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahnenin amaçları ve odağı belirlendi.		
Sahnenin zaman ve mekânı belirlendi.		
Sahnenin konu ve bileşenleri belirlendi.		
Sahnenin yapısı geliştirilerek sahne oluşturuldu.		

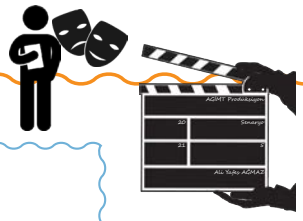
4.2. SEKANS OLUŞTURMA

Senaryonun içeriği birbiriyle ilgili parçalardan (sahne, sekans, bölüm) oluşmuş bir bütündür. Sekans, aynı düşünceyi yansıtan sahneler dizisi olarak tanımlanmaktadır. Sekanslar filmin içeriğini oluşturan kısa film dizisi gibidir. Sekansların kendi içlerinde de giriş, gelişme, sonuç bölümleri ile çatışma ve gerilimi bulunmaktadır. Sekansın tamamlanmış bir filmden farkı, çözülmüş problemlerin yerini yeni problemlerin almasıdır.

Sekanslar yazara senaryo metinlerinin yazımındaki giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden bağımsız hareket etme fırsatı verir. Sekans yazımına odaklanan yazar, parçadan bütüne daha kolay ilerleyebilmektedir.

Sekansın birbirinden bağımsız olaylardan oluşan tek bir fikir etrafında toplanması önemlidir. Sekanslar fikir ve konu olarak senaryo içeriğinde bir iki kelimeyle ifade edilerek (kaçış sekansı, tanışma sekansı, ayrılık sekansı vb.) diğer sekanslardan ayrılabilir.





Örnek Film

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Açılış ve Başlangıç Sekansı

Tanıtım Sekansı

Filmin açılış sekansı; mekân, zaman, karakter ve durum bilgisiyle birlikte ana karakter Hıçkıdık'ın dış sesiyle verilmiştir.

4.2.1. Sekans Planı

Sekans, senaryonun parçalarını bir arada tutar. Kendi içinde bir fikrin etrafında bütünlük geliştirir. Bu bütünlük birbiriyle bağlantılı farklı anlatı planlarıyla kurulabilmektedir. Sekans planları, hikâyenin bir fikir etrafında anlamlı ilerleyişinde farklı zaman ve mekândaki sahnelerin bütün oluşturmasıyla geliştirilir.

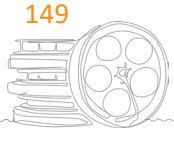
Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Ejderhayla Dostluk Sekansı

Filmin ikinci sekansı, değişik zaman ve mekânlarda geçen sahnelerle ejderha ve insanların dostluk kurabileceği fikri etrafında bütünlük oluşturmaktadır. Bu sahneler şunlardır:

- Hıçkıdık'ın babasıyla ejderha avcılığı eğitimini almak istemediğini tartışmaya çalıştığı sahne
- Hıçkıdık'ın köylerindeki gençlerle ejderha avcılığı eğitimine başladığı sahne
- Hıçkıdık'ın önce yakalayıp sonra serbest bıraktığı Gecenin Öfkesi adlı ejderhanın neden uçamadığını anlamaya çalıştığı sahne
- Hıçkıdık'ın eğitim grubundaki arkadaşlarıyla akşam yemeğini ayrı yediği sahne
- Hıçkıdık'ın ejderha tanıma kitabında Gecenin Öfkesi'ni araştırdığı sahne
- Babasının köy halkıyla ejderhaların yuvalarını bularak yok etmek için denize açıldığı sahne
- Hıçkıdık'ın ejderhalara bakış açısının değişmesinin arkadaşları ile arasındaki sorunları artırdığı sahne
- Hıçkıdık'ın Gecenin Öfkesi'yle dostluk kurduğu sahne

Sekanslar tamamlayıcı ögeler içinde planlanabilir.



Yukarı Bak
Carl ile Ellie'nin tanışıp arkadaş olmalarını, sonrasında evlenip birlikte geçirdikleri zamanları anlatan sekans mavi balonla başlatılıp mavi balonla bitirilmiştir.

Mavi balon macera tutkularını gösteren tamamlayıcı öge olarak kullanılmıştır.

Sekans, kendi içinde paralel sahnelerle eş zamanlılık duygusu verilerek de düzenlenebilir.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?
Babası ve savaşçıları tarafından Gece'nin Öfkesi'nin ejderha yuvalarını bulmaya sürüklenişiyle Hıçkıdık'ın onu kurtarmak için köyde arenadaki ejderhaları eğittiği sahneler, sekans içinde paralel olarak eş zamanlık duygusuyla verilmiştir.

Sekans, kısa sahnelerinin ilişkilendirilerek kronolojik bir sırayla bağımsız bir şekilde dizilmesiyle de oluşturulabilir.

Yukarı Bak
Carl ve Ellie'nin evlendikten sonraki zamanları kronolojik sırayla bağımsız bir şekilde dizilerek sekans tamamlanmıştır.

4.2.2. Sekansın Görevi

Sekans, senaryonun içeriğindeki aksiyonları bir fikir etrafında tutar. Sekans kavramı senaryo yazarının olmazsa olmazıdır. Senaryo yazımında ilerleme ve düzenlemeyi kolaylaştıracak bir hat görevi üstlenir. Bu hat başarılı bir senaryo yazımının kontrolünü sağlar. Sekans, senaryoda neden-sonuç ilişkisinin sürdürülmesinin yanı sıra dramatik tekniklerin uygulanmasını da kolaylaştırır.

Senaryoda başarıyı artıran dramatik teknikler, sekanslar arasında merak ögesi artırılarak geliştirilebilir. Sekansların neden-sonuç ilişkisi, filmin sonuna kadar gösterilmeyerek hikâyede artan merakla birlikte seyircinin filme olan ilgisi korunur. Sahneye göre daha güçlü bir etkiye sahip olan sekanslarda birçok öyküleme tekniği bir arada kullanılabilir.

Dramatik Gerginlik: Ana karakterin amacına ulaşmak için mücadele ettiği karakter merkezli hikâyelerde en çok kullanılan yöntemdir. Hikâyede karakter, bazen amacına ulaşabilmek için zorluklar yaşarken bazen de sorunlardan kaçarak amacına ulaşma yöntemini kullanılır.

Dramatik gerginlik soru sorma yöntemiyle gerçekleştirilebilir. "Acaba ana karakter amacına ulaşabilecek mi?" vb. sorular. Bu sorularla sahne ve sekanslarda seyircide gerginlik oluşturulur. Amaç filmin önermesine ulaşmaktır.



Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?
Hıçkıdık'ın ejderhaların insanlarla dost olabilecek canlılar olduğunu anlaması ve bunu köy halkı ile babasına anlatma çabaları karakterin amacını oluşturmaktadır. Filmde ana karakterin bu amacının yarattığı dramatik gerginlik (Hıçkıdık'tan başka kimse ejderhaların dost olabileceğini düşünmemektedir.) işlenmektedir.

Birinci sekansta ejderhalarla köy halkının geçmişten gelen mücadelesi dramatik gerginlikle anlatılırken filmin atmosferi tanıtılır.

İkinci sekansta konu, ana karakter Hıçkıdık'ın Gecenin Öfkesi'yle dostluğunun başlamasıdır. Hıçkıdık'ın ejderha avcısı olmak istememesi hikâyede dramatik gerginlik oluşturarak ana çatışmanın temelini oluşturur.

Üçüncü sekansta Hıçkıdık'ın tüm ejderhalarla dost olunabileceğini anlaması konu olarak işlenir. Bu durumu kimseye açıklayamayacağını düşünmesi ve ejderhalarla dostluğunu yakın çevresinden gizlemesi dramatik gerginliği artırır. Çatışma gelişir.

Dördüncü sekansta ise Hıçkıdık'ın ejderhası ile kendi halkı arasında kalışı dramatik gerginlik olarak işlenir.

Beşinci sekansta ana karakter, ejderhalara yardım etmek zorunda olduğunu anlar. Sekansın dramatik gerilimi yükselir.

Altıncı sekansta Hıçkıdık'ın babası ile ejderhası karşı karşıya gelir. Burada dramatik gerilim, Hıçkıdık'ın artık ailesi ve çevresi için hain olmasıdır. Sonuç bölümünün hazırlığı yapılır.

Yedinci sekansta Hıçkıdık'ın ejderhası babası ve köy halkı tarafından esir alınır. Bu durumun ana karakteri harekete geçirmesi sonucu dramatik gerginlik ana çatışmayla birlikte verilir.

Sekizinci sekansta Hıçkıdık hem ejderhasını (babasının desteğiyle) hem de halkını korumayı başarır.

Dramatik İroni: Burada seyircinin bildiği ama filmdeki karakterlerin bilmediği bir durum, gelişme vardır. Dramatik ironi, seyircide tahmin ettirme yöntemiyle filme olan ilgiyi artırır. Karakterin gerçeğin farkına varacağı ana kadar seyircide gerilim artırılabilir. Seyircide gerilimi artırma amacıyla kullanılan dramatik ironi yanlış anlamalarla seyirciyi güldürmeyi de hedefleyebilir.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?
Ana karakter Hıçkıdık'ın ejderhalarla olan dostluğunu babası ve arkadaşları dâhil kimsenin bilmiyor olması bir dramatik ironidir.

Sekanslar aracılılığıyla hikâyede neler olacağını işaret etme, bazen de seyirciyi yanıltma teknikleri sık kullanılan dramatik tekniklerdendir.

4.2.3. Sekans Oluşturma Yöntemi

Senaryonun içeriğindeki sekansların bir fikir etrafında başlangıç, orta ve son bölümlerinin oluşturularak geliştirilmesi sekansları işlevsel kılar. Dramatik içerikte sorunların çözülmesini sağlayan sekans, senaryoda olduğu kadar kendi içeriğinde bütünlüğü sağlayamazsa başarılı bir film ortaya çıkmaz.

Sekansların gelişimindeki bütünlük senaryo hikâyesinin de geliştiği izlenimini verir. Senaryonun bütünü, oluşturan sorular, tesadüfler, küçük resimler sekanslarda gösterilme imkânı bulur.

Senaryonun temellerini oluşturan başlangıç, bitiş, birinci ve ikinci dönüm noktaları yazara başta dört sekans verir. Giriş ve sonuç bölümleri ikişer sekansa, gelişme bölümü ise dört sekansa denk gelmektedir. Bir film toplam sekiz sekanstan oluşabileceği gibi sekans sayısı on iki, on sekiz, yirmi gibi artış gösterebilir. Bir filmde kaç sekans olacağına hikâye karar verir. Sekansların uzunluğu da hikâyeye ve filmin süresine göre değişir.

Klasik Anlatıda Sekiz Sekansın Gelişimi

Başlangıç Bölümü

Sekans A

Filmlerin ilk 10-15 dakikasında seyirciyi etkilemek için daha çok merak unsuru oluşturulur. İlk sekanslar, mekân bilgisiyle birlikte hikâyede merak ögesi kullanılarak tamamlanır. Ana karakterin tanıtıldığı, geçmişi ve yaşantısıyla ilgili detayların verildiği bu sekansta etkili bir başlangıç yapmak seyirciyi filmin hikâyesine bağlayacaktır.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Birleştirici zaman ve mekân tanıtımı

Ana karakter ve karakterlerin tanıtımı

Dramatik sorun: Berk Adası'nda halkın yiyeceklerini çalan ejderhalarla savaş.

Ana karakterin amacı: Ejderha avcısı olabileceğini ispatlamak.

Tanıtım Sekansı

Filmin ilk sekansında açılış, ana karakterin dış sesi ile yaşadıkları köyün yer aldığı Berk Adası'nın tanıtımıyla yapılır. Mekân bilgisiyle birlikte köyün sürekli ejderhaların saldırısına uğradığı dile getirilir. Köyde değer görebilmek için köylülerin yiyeceklerinin çalındığı bu saldırılarda ejderha avcısı olmanın önemi vurgulanarak filmin hikâyesi hakkında durum bilgisi verilir.

Ana karakter olan Hıçkıdık köy halkının beklentilerine göre güçsüz, sorun çıkaran bir gençtir.



Köyün lideri olan babası Zebella tarafından zarar görmemesi için koruma altında tutulmaktadır. Bir demircinin çırağı olan, her sorundan uzak tutulan Hıçkıdık onu dışlayan bu yaklaşımdan hoşlanmamaktadır. Köy halkı ile ejderhalar arasında mücadelenin olduğu bir sırada kendisinin de bir ejderha avcısı olabileceğini babasına ve köy halkına göstermek ister. Bunun için "yiyecek çalmayan, ıskalamayan ve kendini göstermeyen ejderha Gecenin Öfkesi"ni vurma girişiminde bulunur. Ejderhayı bir çeşit top atış silahıyla vurduğuna inanır. Ama kimse onun avcı olduğunu görmemiştir. Üstelik ortalıkta gezerek babasının dikkatini dağıtmış, ejderhalarla olan mücadelenin köyün aleyhine sonuçlanmasına neden olmuştur. Hıçkıdık'ın yaşantısı ile ilgili verilen bu bilgiyle birlikte filmin hikâyesi, halkın ejderhalarla süren mücadeleleri ve yiyeceklerini korumak için ejderha yuvalarını yok etme planlamalarıyla ilerletilir. **Tetikleyici hadiseyi** ana karakter Hıçkıdık'ın vurduğu Gecenin Öfkesi'ni yaralı bir şekilde ele geçirmesi başlatır. Fakat Hıçkıdık ejderha öldürmenin kötü bir şey olduğunu hisseder. "Ejderhalar gerçekten düşman mıdır?" diye düşünerek Gecenin Öfkesi'ni düşürdüğü tuzaktan kurtararak serbest bırakır.

Bu sekans tetikleyici olay ve ana karakterin bu olaya verdiği tepkiyle tamamlanır. Sekans, seyirciye filmin ilerleyen aşamalarında sorulan soruların cevaplandırılacağını üstü kapalı olarak belirtir.

Sekans B

Filmin ikinci sekansında ana olaya doğru filmin sorusunu oluşturacak sahneler geliştirilir. Hikâyenin ilk sekansındaki tetikleyici olay, artan merak ögesiyle ikinci sekanstaki birinci dönüm noktasına doğru ilerler. Ana karakterin tetikleyici olaya karşı geliştirdiği, sorunu çözüme yönelik çaba ve beklentileri bu sekansta verilir.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Birleştirici dramatik gerilim: Hıçkıdık'ın köylülerin aksine ejderha avcısı olmamayı seçmesi.

Ana karakterin amacı: Hıçkıdık'ın Gecenin Öfkesi'nin ona niye zarar vermediğini anlaması ve ona yardım etmesi.

Ejderhaları Tanıma Sekansı

Tetikleyici olayın ardından ejderha öldürmeme kararı alan Hıçkıdık, bu düşüncesini babası Zebella'ya açıklamak ister. Ancak babası da sonunda onun ejderha avcısı olarak eğitilmesine -Hıçkıdık'ın çok istediğini düşünerek- karar vermiştir. Zebella Hıçkıdık'ı dinlemediği için onun fikrinin değiştiğini anlamaz. Kendisi köy halkıyla ejderha yuvalarını bulmaya giderken oğlunu da ejderha avcısı olarak eğitilmesi için arkadaşına bırakır.

Filmin **anahtar hadisesi** ejderhanın kuyruğunun zarar görmesi nedeniyle köyün çevresinden uzaklaşamadığını Hıçkıdık'ın anlamasıyla gerçekleşir. Hıçkıdık, aldığı avcı eğitimini Gecenin Öfkesi'ni tanıma ve ona nasıl yardım edebileceğini düşünmeye yönlendirmeye başlar. "Gecenin Öfkesi neden ona zarar vermemiştir? Ejderhalara nasıl yaklaşılır?" gibi soruların cevabını araştırırken arkadaşları tarafından dışlanmaya devam eder. Bir süre sonra ejderhalara zarar vere-

meyeceği ve bir avcı olamayacağının anlaşılmasıyla da arkadaşları tarafından "Hangi tarafta olduğuna karar ver!" şeklinde bir uyarı alır. Hıçkıdık'ın Gecenin Öfkesi'ne yaklaşma çabalarının cevap bulmasıyla da filmin birinci dönüm noktası oluşturularak ikinci sekans tamamlanır.

Ana karakterin daha iyi tanıtıldığı bu sekansta karakter ana olayla yüzleşecektir.

Gelişme

Sekans C

Senaryonun üçüncü sekansında ana karakter asıl problemini çözme yolları arar. Fakat bulduğu çözüm yolları başlangıçta en kolayı seçme şeklinde gelişir. Karakterin bu girişimleri onu daha da büyüyen sorunlara doğru götürür.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Birleştirici dramatik gerilim: Hıçkıdık'ın ejderhalarla dostluğunun ilerlemesi ve bu durumun onu yaşadığı köyle daha da yabancılaşmaya götürmesi.

Ana karakterin amacı: Tepki yaratacağını düşündüğü için Hıçkıdık'ın yaşadığı köyün halkından ejderhalarla dost olduğunu saklama çabası.

Gizli Dostluk Sekansı

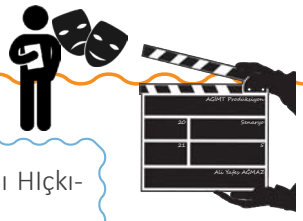
Hıçkıdık, Dişsiz adını verdiği Gecenin Öfkesi adlı ejderhanın kuyruğunu daha iyi bir duruma getirmek için çözümler aramaya devam eder. Onun için çalıştığı atölyede yeni bir kuyruk oluşturmaya çalışır. Çabaları ejderhayı yeniden uçurur, Hıçkıdık da ona yardım etmeye çabalarken ejderhalarla nasıl arkadaş olabileceğini öğrenmeye başlamıştır. Hıçkıdık, Dişsiz'in onunla uçmasına izin verecek kadar evcilleşebildiğini keşfeder. Ejderha avcısı eğitiminde de bu durum dikkat çekmeye başlar. Hıçkıdık, Dişsiz ve diğer ejderhalarla dostluğunu geliştirdikçe köy halkının onlarla ilgili bildiği her şeyin yanlış olduğunu anlar. Ama bu gizli bilginin onu nereye götüreceğini daha bilmemektedir.

Sekans D

Ana karakter bu sekansta çoğunlukla başarısız olur ve yaşantısını dengede tutmak için çabalamaya devam eder. Filmin dördüncü sekansı karakterin başarısızlıklarını, durumunu yeniden gözden geçirmesi gereken bir dönemdir. Bu sekansın sonunda filmin orta noktasına geçilir. Bu krizde işler daha da zorlaşacaktır.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Birleştirici dramatik gerilim: Hıçkıdık'ın ejderha avcısı olmaya zorlanmasının şiddetlenmesi ve bu durum onu köyden kaçış planları yapmaya yöneltir.



Ana karakterin amacı: Ejderhaların yiyecek çalmak için köylerine neden saldırdıklarını HIçkıdık'ın anlama çabası.

Krize Doğru Sekansı

Hıçkıdık'ın babasının komuta ettiği ejderha yuvasını ele geçirme seferleri boşa çıkmıştır. Hıçkıdık ise avcılık eğitimleri sırasında ejderhaları iyi tanıdığından onları yenme başarısıyla köy halkının ilgi merkezi olmuştur. Hıçkıdık'ın babasının da izlediği son ejderha avcılığı eğitimindeki başarısı ejderha öldürme görevi ödülüyle (kriz noktası) son bulacaktır. Ancak Hıçkıdık bu görevi istememektedir. Durumu babasına anlatamayacağını düşündüğünden Dişsiz ile köyden uzaklaşmaya karar verir. Çünkü kimse köylerinden yiyecek çalan bu ejderhalarla dost olmayı istemeyecektir.

Sekans E

Beşinci sekansta orta noktadan sonra ana karakterin başarılı olup olamayacağı görünür. Bazen bu sekansta hikâyeye yeni karakterler, yeni olaylar eklenir. Bazen de orta noktadan sonra ana karakterin amacı tamamen değişir.

Bu sekansta diğer sekanslarda başlayan gerilim daha da artar.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Birleştirici dramatik gerilim: Hıçkıdık'ın Astrit'le yaptığı yolculukta ejderhaların neden onların yiyeceklerini çaldığını öğrenmesi.

Ana karakterin amacı: Hıçkıdık'ın ejderhalara yardım etmenin bir yolunu bulması.

Mağaranın Keşfi Sekansı

Hıçkıdık'ın eğitim grubundan arkadaşı Astrit onu takip ederek gizli gerçeğini öğrenir. Hıçkıdık artık gizlenerek, kaçarak kolayı seçemeyecektir.

Hıçkıdık ve Astrit tartışırken Dişsiz'le ejderhaların yuvasına plansız bir yolculuk yaparlar. Orada asıl düşmanlarının ejderhaların yiyecek götürmek zorunda oldukları dev ejderha olduğunu anlarlar.

Hıçkıdık, Dişsiz'i ve diğer ejderhaları kendi halkına karşı korumak zorundadır. Ama bunu başarabilecek midir? Merak ögesi gerilimi artırır.

Sekans F

Bu sekans gelişmenin son bölümünü oluşturur. Karakterin dramatik sorununun cevaplanması bu sahnede gerçekleşir. İkinci dönüm noktasının da yer aldığı bu sekansta orta noktadan sonra seyirciye filmin sonu ile ilgili bilgi verilir. İkinci dönüm noktası filmin sonu için bir seçenek oluşturur.



Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?
Birleştirici dramatik gerilim: Dişsiz'in arenada zor durumda olan Hıçkıdık'a yardıma gelmesi üzerine Zebella ile karşılaşması.

Ana karakterin amacı: Hıçkıdık'ın hem babası Zebella'yı hem de ejderhası Dişsiz'i koruma çabası.

Reddedilme Sekansı
Hıçkıdık'ın arenada ejderha öldürmek istememesiyle başlayan kargaşada onu korumaya gelen Dişsiz, Zebella'yla karşılaşır. Hıçkıdık her ikisini de korumaya çalışır ama Dişsiz köy halkı tarafından yakalanır. Zebella Hıçkıdık'tan (Hıçkıdık'ın amacı Dişsiz'i korumaktır.) Dişsiz'in onları ejderha yuvasına götürebileceğini öğrenir. Zebella oğlunun ejderha yuvasının yerini bilip kendilerinden saklamış olmasını ihanet olarak kabul eder ve oğlunu artık bir düşman olarak görür. İkinci dönüm noktasıyla hikâyenin sonuç bölümü başlar.

Bu noktada filmin sonuyla ilgili ters köşe yapılır. Filmin ikinci dönüm noktası seyirci üzerinde düşük bir etki oluşturursa filmin devamına olan ilgi kaybolur.

Sonuç

Sekans G
Çözüm bölümünün başladığı bu sekansta seyircinin beklemediği durumlar ortaya çıkar. Ana karakter bu sahnede yeniden harekete geçer, olayların çözüm hızı artar. Bu sekansın sonuna doğru işler iyice karışır.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?
Birleştirici dramatik gerilim: Ejderha yuvasına gelen Hıçkıdık ve arkadaşlarının Dişsiz'i kurtama çabaları.

Ana karakterin amacı: Dişsiz'i kurtarmak.

Ana Çatışma Sekansı
Hıçkıdık, Dişsiz'in babasının emriyle esir alınarak savaş gemileriyle ejderha yuvasına doğru götürülmesi karşısında tüm umudunu kaybeder. Astrit'in ona kim olduğunu hatırlatmasıyla köylerindeki diğer gençlerin yardımını da alan Hıçkıdık, Dişsiz'i kurtarma hazırlıklarını başlatır. Zebella'nın ejderha yuvasında karşılaştığı dev ejderhayla umutsuzca sürdürdüğü savaşa Berk Adası'nın gençleri yetişir. Herkesin şaşkınlığı içinde gençler dev ejderhayla mücadeleye girişir. Arkadaşları dev ejderhayla mücadele ederken Hıçkıdık, Dişsiz'i yangından kurtarmaya yönelir. Bu aşamada ejderhasıyla birlikte suya batan Hıçkıdık, babası tarafından kurtarılır. İşlerin iyice karışma noktasında Dişsiz ve Hıçkıdık'ın dev ejderhayla kapışmaları ana çatışmayı oluşturur.





Sekans H

Son sekansta hikâye çözülerek sonuca ulaşır. Senaryonun orta noktası ile ikinci dönüm noktasında artan gerginlik bu sekansta doruğa ulaşarak sonuçlanır. Sonuç sekansında ana karakter amacına ulaşır veya tamamen vazgeçer. Yan hikâyeler de kısa sahnelerle sonuçlandırılır. Bu sekansta son söz (epilog) kullanılır.

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?

Birleştirici dramatik gerilim: Hıçkıdık ve Dişsiz, dev ejderhayla mücadelelerinden sağ çıkabilecek midir?

Ana karakterin amacı: Hem köy halkını hem de ejderhaları dev ejderhadan kurtarmak.

Büyük Final Sekansı

Hıçkıdık'ın dev ejderhanın çıkardığı yangında onu kurtarmaya çalışan Dişsiz'le birlikte kaybolma sahnesiyle başlar. Zebella küllerin arasında oğlunu aramaktadır. Onu köy halkıyla birlikte Dişsiz'in kanatları arasında bayılmış olarak bulur.

Hıçkıdık kendine geldiğinde Dişsiz başında neşe içinde koşturmaktadır. Evinde uyanan Hıçkıdık, babasının Dişsiz'in evin içinde gezdiğinden haberi olup olmadığını merak eder. Hıçkıdık yatağından kalkmak için doğrulduğunda ise ayağının birini kaybettiğini anlar. Kendini güçlü tutmaya çalışarak evin kapısına doğru ilerler. Kapıyı açtığında ise şaşkınlaşır. Yaşadıkları köyün her tarafında ejderhalar dolaşmaktadır. Şaşkınlığı devam ederken evinden çıkan Hıçkıdık, babası ve köy halkının ilgi ve sevgisiyle karşılanır. Bu sekansta Hıçkıdık amacına ulaşmıştır. Filmin son sözü ana karakterin dış sesiyle verilir: "Ejderhalar Berk Adası'nın evcil hayvanları olmuştur."



3. UYGULAMA ADI: SEKANS OLUŞTURMA

Sekans, senaryo hikâyesinin bütünlük içinde ilerlemesi açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak sekans oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzdan üzerinde çalışabileceğiniz bir sekans seçiniz.

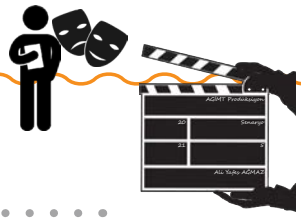
Uygulama Aşamaları

1. Sekansın zaman ve mekân bilgisini oluşturunuz.

2. Sekansın ana karakterinin amacını belirleyiniz.

3. Sekansın soru ve çatışmasını belirleyiniz.





4. Sekansın dramatik görev ve gerilimini belirleyiniz.

5. Sekansın planını oluşturunuz.

6. Sekansı yazınız.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sekansın zaman ve mekân bilgisi oluşturuldu.		
Sekansın ana karakterinin amacı oluşturuldu.		
Sekansın sorusu ve çatışması oluşturuldu.		



Sekansın dramatik gerilim ve görevi oluşturuldu.		
Sekansın planı oluşturuldu.		
Sekans yazıldı.		

4.3. OLAYLAR DİZİSİ

Senaryoda olaylar dizisi oluşturulurken olayların hikâyenin konu ve önermesine göre nasıl işlenip gösterileceği belirlenir. Olaylar dizisi, senaryo metninde sahnelerin bölünüp birleştirilmesine de yön verir. Bu aşamada yazarın olaylar dizisinde üslubunu ve hikâye mantığını geliştirirken senaryo bütününe göre ilerlemesi gerekmektedir. Yazar bu ilerleyişi içerikte tekdüzelik kusuruna doğru götürmemeye dikkat etmelidir.

Olaylar dizisini oluşturulurken yoğun, yorucu olayların ardından seyircinin dinlenmesi, gelişmeleri pekiştirmesi ve karakterle özdeşleşmesi için senaryoda kısa araların verilmesi gerekir. Bu tür işlevleri yerine getiren sahneler olaylar dizisini başlatmaz veya sürdüremez.

Senaryo yazarı seçilmiş olayları düzenleyip tasarlayarak olaylar dizisini oluşturur. Olay dizisinde nedensellik bağı değişen sahne sıralarına rağmen içeriğin anlamını korur.

Nedensellik Bağının Değişmezliği

Ayşe, ayakkabısı kaybolduğu için okula ablasının ayakkabısıyla gider.

Ayşe, okula ablasının ayakkabısıyla gider çünkü ayakkabısı kaybolmuştur.

Cümlelerde olayların sıralaması değişmiştir ama her iki cümlede de anlam aynıdır.

Nedensellik bağı hikâyede öykülemeyi olanaklı kılar. Olaylar dizisini oluşturan öykülemede olayların dramatik amaçlı sıralanması -nedensellik- kronolojik sıralamanın önüne geçer. Seyirci filmi seyrederken olaylar dizisinin bütününde her olaydan sonra ne geleceğini zihninde nedensellik bağı kurarak merak eder. Filmin hikâyesine ilginin devamı bu şekilde gerçekleştirilir. Yazar, olaylar dizisini oluştururken seyircinin algılamasını da göz önünde bulundurmalı ve olay dizisini en çarpıcı biçimde sunmanın yollarını araştırmalıdır. Hikâyelerde nedensellik bağı kurulmadan rastlantısal gelişmelere yer verilmesi pek önerilmez. Eğer içerikte rastlantısal gelişmeler zorunluluk hâline gelmişse çok fazla tekrar edilmemelidir. Olaylar dizisinde nedensellik bağı belirginleştikçe seyirci filmi daha kolay takip eder.

Senaryonun her bir parçası gibi olaylar dizisinin gelişimi de kendi içinde baş, orta ve son bölümlerini içererek hikâyenin gelişim çizgisini ilerletmektedir. Bu yapıdaki gelişimin anlaşılır bir biçimde oluşturulması da önemlidir.





Senaryoda giriş bölümünde dramatik durumun verilmesiyle başlayan olaylar dizisi başlangıç, orta ve son parçalarıyla gelişir.

Nedensellik bağında her olayın bir önceki olayın sonucu, bir sonraki olayın sebebi olduğu unutulmamalıdır.

Örnek Film: Sevimli Canavarlar

Giriş Bölümü

Dramatik Durum

Canavarların kendi dünyalarındaki enerji kaynakları, dolap canavarı olarak korkuttukları çocukların çığlıklarıdır. Ana karakter James Sullivan enerji kaynağı fabrikasında çalışan bir dolap canavarıdır. James işini önemseyen ve işinde oldukça başarılı bir çalışandır. Dolap canavarlarının sırları ise korkuttukları çocuklardan asıl onların korkuyor olmalarıdır. Çocuklar canavarlar için tehlikeli ve zehirlidirler.

Olaylar Dizisinin Nedensellik Bağları

Başlangıç: James Sullivan, dolap canavarı şirketinin başarılı bir çalışanıdır. Şirketinde en korkunç dolap canavarı rekorunun değişmez sahibidir ***(sebep).***

James'in yaşadığı şehirde ve iş yerinde başarılarına hayranlık duyan ve takdir eden geniş bir çevresi vardır. James işteki başarısını özel hayatında özenli, çevresiyle ilgili, yardımsever bir karakter olarak tamamlar. Hem ev arkadaşı hem de iş arkadaşı olan Mike ile ilişkisi de bu periyottadır ***(sonuç).***

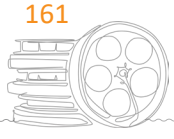
James'in iş yerinde değişmez rekorundan memnun olmayan ve onun bu rekorunu bir alt sırada takip eden iş arkadaşı Randall'ın James'e olan yaklaşımları ise kaygı uyandırıcıdır. Randall, James'in en korkunç dolap canavarı olma rekorunu geçme hırsı içindedir ***(sebep).***

Orta: James, Randall'ın onu geçmek için sarf ettiği çabaları görmezden geldiği gibi daha çok ona destek olan insanları önemsemeyi seçer. James, Mike'ın teslim etmeyi unuttuğu raporlarını yardım amaçlı yerlerine bırakmak için mesai bitiminde çalışma sahasına geri döner ***(sonuç).***

İş sahalarında dolap kapılarından birinin açık bırakıldığını görür. James'in ilgili, yardımsever tutumu bu sefer işe yaramaz çünkü içeride canavar olup olmadığını kontrol amaçlı açtığı dolap kapısından canavarlar dünyasına bir çocuk geçer ***(sebep).***

James kimse görmeden canavarlar dünyasına giren çocuğu (Çocuk hem işini hem de sağlığını kaybetmesine neden olabilir.) kendi dünyasına geri gönderir ***(sonuç).***

James çocuğu kendi evine göndermeyi başardıktan sonra üzerinde çocuğa ait birtakım eşyalar kaldığını görür. Panikle tehlikeli madde grubuna giren bu eşyalardan kurtulmanın yollarını arar. Tam eşyalardan kurtulduğunu düşündüğü anda ise asıl tehlikeyi, çocuğun yanında olduğunu,





fark eder. James çocuğu bu sefer de çantayla taşıyarak (Çocuğa dokunması tehlikelidir.) tekrar kendi dolap kapısına götürür ***(sebep).***

Sonuç: Dolap kapısına yaklaştığında açılan kapıdan Randall çıkar. James, Randall'a güvenmediğinden ve kendi durumu da karışık olduğundan ona görünmemeyi seçer. Randall, James'in çocuğu bırakacağı kapıyı kapatıp kaldırır ***(sonuç).***

Bu aşamada gelişme bölümünün olaylar dizisinin konusu, anahtar hadise ve birinci dönüm noktasıyla oluşmuştur. Gelişme bölümünde ise çatışmanın yükselişi, karışıklığın artışı; başlangıç, orta ve sonucu oluşturan olaylar dizisiyle gelişir.

Sevimli Canavarlar

Gelişme Bölümü

Çatışma

Olaylar Dizisinin Nedensellik Bağları

Başlangıç: James dolap kapısını kullanım bilgisi olmadığından çocuğu çantada saklamaya devam ederek, Mike'ı (James'in kapı görevlisidir.) yemek yediği yerde bulup ondan yardım ister ***(sebep).***

James, Mike'a gelişmeleri anlatmaya çalıştığı sırada çantada sakladığı çocuk dışarı çıkar. Çocuğun restoranda, canavarların dünyasında gezinmeye başlamasıyla ortalık karışır ***(sonuç).***

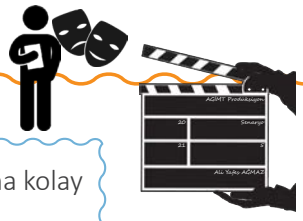
Orta: James ve Mike bu durumdan zararlı çıkmamak için çocuğu kendi evlerinde saklamak zorunda kalırlar. Bu arada çocuktan kurtulmanın yollarını araştırmaya devam etmektedirler. James çocuğu ağlatmamaya çalışırken (Çığlık, yerlerinin belli olmasına sebep olur.) çocuk kahkahasının çığlığa göre dünyaları için daha yüksek bir enerji olduğunu fark eder. Çocuğun evlerinde misafir olduğu akşam çocukların aslında o kadar da tehlikeli olmadığını, üstelik sevimli ve sevgi dolu olduklarını düşünmeye başlar ***(sebep).***

Çözüm olarak çocuğu iş yerlerine gizlice götürüp kendi dolap kapısından odasına kimse görmeden gizlice bırakmaya karar verirler. İş yerlerinde canavar kostümüyle kamufle ettikleri çocuğu dolap kapısına ulaştırmanın yollarını ararlar ama kimse görmeden bunu başarmak o kadar da kolay değildir ***(sonuç).***

Bu sırada Mike, Randall'ın çocuğun dolap kapısını bilerek açık bıraktığını öğrenir. Çocuğu odasına geri bırakmak için Randall'la anlaşma yapar. James ise Randall'a güvenmez ***(sebep).***

Boo'nun (James'in çocuğa verdiği isim) odasına Mike'ı gönderir ve Randall'ın Boo için kurduğu tuzağa Mike düşer ***(sonuç).***





Randall çığlık toplama makinesi yapmıştır. Makine aracılığıyla çocukların çığlıklarını daha kolay toplayacak ve James'in rekorlarını geçecektir ***(sebep).***

James ve Mike yardım için yöneticileri Henry Waternoose'a gerçeği anlatırlar ***(sonuç).***

Sonuç: Yöneticilerinin çığlık makinesinin üretilmesini destekleyen kişi olduğunu öğrenirler, bu gelişmeyle düşündüklerinin aksine Randall yerine James ve Mike cezalandırılarak sürülürler ***(sebep).***

Çözüm bölümü sonuca ulaşan olaylar dizisinin başlangıcı, ortası ve sonuyla kurulur.

Sevimli Canavarlar

Çözüm Bölümü

Olaylar Dizisinin Nedensellik Bağları

Başlangıç: James ve Mike insanların dünyasına, Himalaya Dağları'na sürülürler. Mike, onları bu duruma düşürenin James olduğunu düşündüğü için ona kızgındır. Onunla tartışmaya başlar ***(sonuç).***

Orta: James ise Boo'yu Randall ve Henry'nin elinden kurtarmaya kararlıdır. Canavarlar dünyasına dönmenin yollarını arar ***(sebep).***

James kendi dünyasına dönmeyi başarır ama Boo'yu kurtarmak için Randall'la mücadele etmesi gerekmektedir. Mike da yaptığına pişman olup dönmüştür, James'in Randall'la mücadelesine yardım eder. James yöneticileri olan Henry'yi tuzağa düşürüp gerçek yüzünü ortaya çıkarır. Henry iş başarısını etik değerlerden üstün görmektedir ***(sonuç).***

Sonuç: Büyük son gerçekleşir.

Olaylar dizisinde çatışmaların dramatik noktalarında "Bundan sonra neler olacak?" sorusuyla sonun geciktirilmesi seyircide merak uyandırır.

Bazen olaylar dizisi oluşturulurken çok fazla karakter, sahne kullanımı veya gereksiz çatışmalarla bu dizinin fazla uzatılması hikâyenin gelişiminde problemler çıkarır. Bu durumda filmde birçok olay olup giderken seyirci neye odaklanacağını anlamakta zorlanır.

Olaylar Dizisinde Geçişler

Senaryoda olaylar dizisi dramatik bir mantıkla inandırıcı bir şekilde oluşturulurken hikâyeyi etkin bir görsellikle anlatmanın yolları bulunmalıdır. Burada hikâyenin görsel olarak ifade edilmesinin yolları geliştirilirken bu görsel anlatının sahne, sekans geçişleri de içerikle bütünlük kuracak biçimde oluşturulmalıdır. Geçişler, aksiyonların hikâyedeki zaman ve mekânının daha hızlı ve görsel bir

biçimde bağlanmasını sağlar.

Senaryoda geçişler, görüntüden görüntüye veya sesten sese kararma, açılma, kesme gibi çok çeşitli tekniklerle gerçekleştirilebilir. Günümüz senaryolarında yapı ve zamandaki faklı arayışlar, geçişlerin daha da yaratıcı bir biçimde kullanımının önünü açmaktadır.

Sevimli Canavarlar
James ve Mike çocuğu evlerinde saklamak zorunda kaldıkları gece onu kimse görmeden, evine göndermenin yollarını ararlarken koltukla aynı desenden oluşan çocuğun canavar kostümüne geçiş yapılmıştır. Çocuk, James ve Mike tarafından iş yerine koltuk örtüsünden yapılan canavar kostümüyle kamufle edilerek getirilmiştir.

Senaryoda parça-bütün ilişkisi kurulurken filmlerin resimlerle anlatılan anlatım özelliklerine odaklanılmalıdır. Bu açıdan olay, sahne, sekans arasında geçişlerin seyircinin dikkatini çekmeden hikâyenin bütünlüğünü bozacak herhangi bir etki oluşturmaması önemlidir. Senaryo yazarı, hikâyesinde parça-bütün ilişkisini güçlendirirken işe yarayacak geçişi kurmalıdır. Hikâyedeki bu geçişler seyirci tarafından fark edilmemelidir.

4.3.1. Olaylar Dizisi ve Çatışma

Hikâyeyi somutlaştıran çatışma, içerikte zıtlıklar ağı veya sorunlar olarak geliştirilebilir. Ana çatışmayla mücadele filmin sonuna kadar hikâyeye ilgi uyandırarak ilerlemeyi sağlar.

Senaryoda ana çatışmanın çok katmanlı gelişmesi hikâyeye derinlik katar. Karakteri ana çatışmaya hazırlayan çatışmalar, engellerle birlikte karakterin ısrar ettiği ve direndiği çatışmalar şeklinde kurulabilir. Olaylar dizisi içinde yer alan çatışmalar, krize doğru ilerlerken artan engellerle derinleşmeye, bunalıma dönüşürler.

Sevimli Canavarlar

Ana Çatışma İlerleyişi
James; işinde üstün başarılı, çevresinde çok sevilen, kendisiyle de barışık görünen bir dolap canavarıdır. Filmde James'in iş arkadaşlarından birinin üzerinde çocuk çorabının kalmış olması ve bu durumun iş yerinde büyük tepki görmesi şeklinde oluşturulan ana çatışmanın kurulumu iş arkadaşı Randall'ın kıskançlığıyla tamamlanır.

Çatışma, James'in mesai bitiminde açık kalan kapıyı kontrol ettiği sırada bir çocuğun canavarlar dünyasına geçmesiyle karışmaya başlar.



Ana karakterin amacı ortaya çıktığında filmin ana çatışması da netleşir. James'in iki amacı vardır. Birincisi kendine ve kariyerine herhangi bir zarar gelmeden çocuğu evine geri göndermek, ikincisi ise çocuğun canavarlar dünyasında zarar görmemesini sağlamaktır.

Çatışma, karakterin iç ve dış çatışması olarak gelişir. Karakterin kişilik özelliklerine dayanan iç çatışması, çocuğun ve kendinin zarar görebileceği korkusudur. Dış çatışması ise işini kaybetme korkusudur.

Filmde çatışma adım adım zorlaşan, karışan olaylarla orta noktaya doğru ilerler. Orta noktada çocuğun canavarlar dünyasına yanlışlıkla geçmediğinin ve Randall tarafından kaçırılan bir denek olduğunun anlaşılması, çocuğun canavarlar dünyasında zarar görmeden evine dönmesini zorlaştırmaktadır. Orta noktadaki bu kriz, olayları patronları Henry'nin çocuğun kaçırılmasındaki asıl sorumlu kişi olduğunun anlaşıldığı ikinci dönüm noktasına doğru ilerletir. İkinci dönüm noktasından sonraki çatışmalar olayların çözüm hızını artırır.

Filmin ana çatışması, James'in yöneticilerinin gerçek amaçlarını ortaya konmasıyla iş yaşamındaki üstün başarının sayılarla değil "işin nasıl yapıldığıyla" sağlandığını anladığının gösterilmesiyle tamamlanır.

Hikâye, karakter ve olaylar dizisini ilerleten ana çatışmanın üzerine kurulur. Film anlatısında nedensellik bağı içinde sorulara cevap aranması, dramada çatışmanın gelişiminin önemini ortaya koyar.

Filmin ana karakterinin tanıtıldığı, sorunun ortaya konulduğu giriş bölümü ana çatışmanın temelini oluşturur. Çatışmanın ana karakteri ne kadar zorlayacağını, hikâyenin ne kadar inandırıcı olacağını ana karakterin tanıtıldığı giriş bölümü belirler.

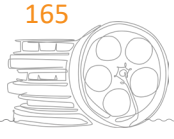
Gelişme bölümünde ana karakterin sorununun büyüklüğünü fark etmemesi ve karşılaştığı engeller, çatışmanın derinleşmesine ve kargaşaya dönüşmesine neden olur. Çatışma, kargaşa, yan olay ve krizler gelişme bölümünde artan bir yoğunlukla seyircinin ilgisini devam ettirir. İkinci dönüm noktası çatışmanın derinleşerek bunalıma dönüştüğü, karakterin ana çatışmayla yüzleştiği ve büyük mücadeleye hazırlandığı aşamadır.

Anlatının son kısmında filmin ana çatışmasıyla dramatik bir yüzleşme ya da meydan okumaya varılmaktadır.

4.3.2. Aksiyon-Reaksiyon İlişkisi

Senaryo yazarı daha en başta hikâye ile ilgili araştırma yaparken aksiyonlarının çerçevesi konusunda da düşüncelerini geliştirmelidir. Karakter aksiyonla birleştiğinde seyirci açısından daha güzel bir film ortaya çıkar.

Senaryo yazarı olay örgüsünü kurduktan sonra çatışmaları derinleştirerek, çözüme ilerlemek için çatışma karakterini aksiyona yönlendirdiğinde aksiyona tepki olarak reaksiyon gelişir. Gelişen reak-



siyona, karakterin gösterdiği reaksiyon da aksiyona dönüşür. Eğer hikâyede ana karakterin gösterdiği reaksiyon aksiyona dönüşmezse senaryoda hikâye ilerlemez.

Burada aksiyonun oluşturduğu reaksiyonda risklerin oluşturulması önemlidir. Reaksiyonla güçlenen aksiyonlar iyi bir senaryo yazmanın önünü açmaktadır.

Sevimli Canavarlar

Aksiyon Hattı Üzerinde Aksiyon-Reaksiyon İlişkisi
Çatışma: Çocuğun canavarlar dünyasına geçmesidir.

James, Mike'ın raporlarını teslim etmek için mesai bitiminde çalışma sahasına iner. Orada dolap kapaklarından birinin açık kaldığını görür.

Aksiyon: James'in içerde bir öcünün olup olmadığını kontrol etmeye yönelmesidir.

Reaksiyon: Açılan dolap kapısından bir çocuğun canavarlar dünyasına geçerek James'in kuyruğuyla oynamasıdır.

James, bu duruma korku reaksiyonu gösterir.

Aksiyon: James'in çocuğu giysisinden penseyle tutarak tekrar odasına bırakmasıdır.

Reaksiyon: Çocuğun tekrar canavarlar dünyasına geçmesidir.

James, şaşkınlık reaksiyonu gösterir.

Aksiyon: James'in çocuğu eliyle tutarak odasına götürmesidir.

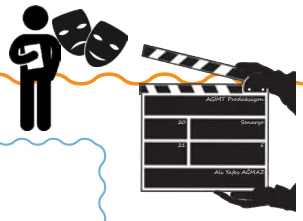
Reaksiyon: James'in çocuğu odasına bırakıp karanlıkta geri dönmeye çalışırken oyuncaklara takılıp düşmesidir.

Aksiyon: Randall'ın geldiğini fark eden James'in oyuncakları unutup saklanmak için kaçmaya başlamasıdır.

Senaryo yazımında açıklamalar, gelişmeler karakterin aksiyon-reaksiyon ilişkileriyle ve kurulacak olay dizisiyle güçlendirilmelidir.

Karakterin dramatik amacı, olaylar dizisinde gereksiz çatışmaların elenmesini kolaylaştırır. Eğer hikâyenin yazım aşamasında olaylar dizisinde gevşeklikler varsa olay örgüsünde karakter ve olay artırmak yerine unsurlar geliştirilerek yapıda dinamikliği artırmanın yollarına gidilmelidir.

Bazen yan karakterlerle gelişen yan hikâyeler, ana karaktere yeni çatışmalar getirirken bazen de karakterin arka hikâyesi olay dizisinin yapısını sağlamlaştırır.



Sevimli Canavarlar

- Yan karakter Mike'ın katalizör karakter Rose ile yaşadığı çatışmalar
- Rose'un Mike'ı işini düzenli yapmadığı için uyarması
- Rose'un Mike'ı sürekli takip etmesi

Rose (şirketin gizli yöneticisi), James'in Boo'yu evine göndermesine yardım edecek karakter olarak ana çatışmayı güçlendirir; James ve Mike'ın Henry karşısındaki güç dengesini sağlar.

Hikâyede duygusal yoğunluk, önem verilen bir değerin tehlikede olması, riskin yüksekliği çatışmayı artırır. Karakterin dramatik gereksiniminin duygusal riskler oluşturularak geliştirilmesi hikâyede çatışmayı yükseltir.

Çatışma kurmaya yeterince zaman ayırabilmek için karakter dokularının da güçlü oluşturulması gerekir. Çatışmanın inandırıcılığı için de bu gereklidir. Bu durum karakter senaryolarında veya olay dizisi üzerinden oluşturulmuş senaryolarda değişmemektedir.

Senaryoda hikâye için yetersiz, derinleştirilmemiş çatışmalar, parça-bütün ilişkisinde tutarsızlıklara ve odak kaybına neden olarak filmde ne anlatıldığının anlaşılmamasına da zemin hazırlar.

4. UYGULAMA ADI: NEDENSELLİK BAĞI

Olaylar dizisini nedensellik bağıyla oluşturmak senaryo hikâyesinin netlik oluşturması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak olaylar dizisi arasında nedensellik bağı oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzda bölümlere göre olaylar dizisinin gelişimini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Geliştirim senaryonuzun giriş bölümünde olay dizisinin başlangıç, orta ve son aşamalarının neden-sonuç ilişkisiyle dökümünü yapınız.



2. Geliştirim senaryonuzun gelişme bölümünde olay dizisinin başlangıç, orta ve son aşamalarının neden-sonuç ilişkisiyle dökümünü yapınız.

3. Geliştirim senaryonuzun sonuç bölümünde olay dizisinin başlangıç, orta ve son aşamalarının neden-sonuç ilişkisiyle dökümünü yapınız.

Olaylar dizisinde eksiklikler varsa tamamlayınız.

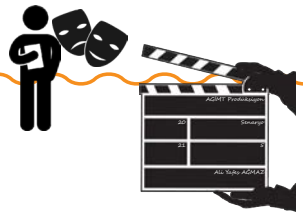
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Geliştirim senaryosunun giriş bölümü olay dizisinin başlangıç, orta ve son aşamalarının neden-sonuç ilişkisiyle dökümü yapıldı.		
Geliştirim senaryosunun gelişme bölümü olay dizisinin başlangıç, orta ve son aşamalarının neden-sonuç ilişkisiyle dökümü yapıldı.		
Geliştirim senaryosunun göre sonuç bölümünün olay dizisinin başlangıç, orta ve son aşamalarının neden-sonuç ilişkisiyle dökümü yapıldı.		





5. UYGULAMA ADI: ÇATIŞMA

Senaryoda çatışma, bir hikâyenin oluşabilmesi için zorunluluktur. Siz de aşağıdaki uygulama aşamaları dikkate alarak çatışma gelişimi oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzda ana çatışmanın gelişimini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Geliştirim senaryonuzun giriş bölümünde dramatik sorunla oluşan ana çatışmanın kurulumunun dökümünü yapınız.

2. Geliştirim senaryonuzun gelişme bölümünde çatışmanın ikinci dönüm noktasına ilerleyişinin dökümünü yapınız.

3. Geliştirim senaryonuzun sonuç bölümünde ana çatışma ile birlikte hikâyenin ilerleyişinin dökümünü yapınız.



4. Hikâyenizin ana çatışmayla oluşan dramatik yüzleşmesini yazınız.

Ana çatışmanın gelişiminde eksikler varsa tamamlayınız.

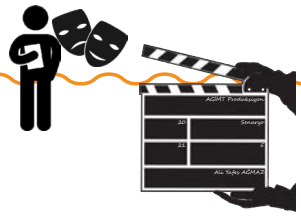
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Geliştirim senaryosuna göre giriş bölümünde dramatik sorunla oluşan çatışmanın kurulumunun dökümü yapıldı.		
Geliştirim senaryosuna göre gelişme bölümünde çatışmanın ikinci dönüm noktasına ilerleyişinin dökümü yapıldı.		
Geliştirim senaryosuna göre sonuç bölümünde ana çatışma ile birlikte hikâyenin ilerleyişinin dökümü yapıldı.		
Hikâyenin dramatik yüzleşmesi yazıldı.		





6. UYGULAMA ADI: AKSİYON-REAKSİYON

Senaryoda aksiyon hattı çatışmanın netleşmesi açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak aksiyon-reaksiyon hattı oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzda ana çatışmanın gelişimini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Sahnenizde çatışmanın aksiyon-reaksiyon ve reaksiyon-aksiyon gelişimiyle aksiyon hattını oluşturunuz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Aksiyon-reaksiyon ilişkisiyle aksiyon hattı oluşturuldu.		

4.4. SAHNE DÖKÜMÜ (STEP OUTLINE)

Senaryo yazarı, hikâyenin olaylar dizisini tamamladığını düşündüğü aşamada senaryonun özetini oluşturmalıdır. Bu özet, senaryo problemlerini tespit etmede kolaylık sağlayacaktır. Sahne dökümü (step outline) denen özet, bir cümlelik paragraflarla ortalama 3x5 cm'lik kartlara hazırlanabilir. Kartların bir yüzüne sahne bölümlerinin sahne numarası, başlığı ile karakterleri ve aksiyonun özeti yazılır. Bu bilgilerin kurşun kalemle yazılması ve oluşturulan paragrafın kartın bir yüzüne sığmaması durumunda ise yazarın sahne uzunluklarını tekrar gözden geçirmesi önerilir.

Sahne dökümü yapmak senaryo yazarının tercihi olmayabilir. Ancak bu çalışmanın senaryo problemlerinin çözümünü kolaylaştırdığına dikkat çekilir.



4.4.1. Sahne Dökümünün Senaryo Gelişimine Katkıları

Yazar senaryonun sahne dökümünü oluşturduktan sonra hikâyeyi yazmaya başladığı aşamayla bitirdiği aşamayı karşılaştırabilir. Bu aşamada senaryoda yazarın istemediği farklılıklar oluşmuşsa hikâyenin yapısının gelişiminde yetersizlik olup olmadığına bakabilir.

Sahne dökümünde yazarın kontrol edebileceği senaryo problemlerinden biri de olaylar dizisini oluşturan sahnelerde çatışma ve karakterin duygusal değişimine yer verilip verilmediğidir. Sahne dökümüyle ana ve yan hikâyelerin olay dizisini oluşturan sahnelerin sıralaması değiştirilerek hikâyenin anlatımı daha da güçlendirilebilir. Özellikle yan hikâyelerde birçok farklı sonuç oluşturulabilir.

Sahne dökümü sahnelerin zaman, mekân, içerik geçişlerinin parça-bütün ilişkisini sağlamlaştırır.

Sahne dökümü oluşturmak filmin temposunun, akış hızının belirlenmesine de yardımcı olur. Bir sahnenin uzunluğunun ortalama bir iki dakika olduğu göz önünde bulundurulursa 50-60 sahne kartı ya da paragraf bir uzun metraj film için yeterli olur. Bu sayının fazla olması filmin akışının daha hızlı olduğunu gösterir. Bu da yazarın senaryosunda oluşturduğu içerikle akış hızının uyumunu denetlemesini sağlar.

4.4.2. Senaryoda Dramatik Kurgu (Plot)

Hikâyeleri içeriklerinin gelişimine göre sınıflandıran analizciler, 36 ile başlayan dramatik durum tespitini günümüz sinemasında 7'ye kadar indirmişlerdir.

Bu sınıflandırmalar, yazara hikâyesinin hangi plota daha yakın olduğunu görmesiyle hikâyesini tamamlamasında kolaylık sağlayabilir.

Karakter Arayış Plotu

Karakterin amaçlı bir şekilde çıktığı yolculukta bir arayış vardır. Bu arayışın hedefi bir nesne olabileceği gibi bir düşünce de olabilir. Hikâyenin sonunda karakter başladığı yere döner. Ama hikâyenin sonundaki karakter, o başlangıçtaki karakter değildir. Karakterin kendisiyle ilgili bir şeyler öğrendiği yolculukları sınav gibidir. Yolculuğun amaçtan daha önemli olduğu arayış hikâyelerinin ilerleyişinde birçok karakter ve mekân yer alır. Örnek, Oz Büyücüsü.

Karakterin Yükselişi veya Düşüşü Plotu

Başarılı veya başarısız olmanın insanı nasıl değiştirebileceğinin anlatıldığı karakter hikâyelerdir. Bu hikâyelerde karakterin seyirci üzerinde etkisi olmalıdır çünkü hikâye karakterle gelişir. Gelişimde karakter aktif olmak zorundadır.

Hikâyede karakterin önceki, şu anki durumunun verildiği ve sonra nasıl olacağının gösterildiği filmlerdir. Örnek, Yurttaş Kane.

Macera

Karakterin olağan yaşamda yaşayamadıklarını yaşama isteği ya da mutluluğu başka yerde araması şeklinde gelişen hikâyelerdir. Karakter kararını verirken bu kararla ilgili zorunluluk oluşur. Hikayede bilinmeyene doğru bir gidiş, arayış plotuna benzer bir gelişme vardır. Ama macera plotunda önem-





li olan karakterin değişimi değil, hikâyedeki heyecan ve merakın yüksekliğidir. Modern masallara benzer. Örnek, Star Wars.

Bilmece

Bilmece hikâyelerinde akıl oyunları ve sürprizler kullanılmalıdır. Görünen hikâyenin altında gerçek bir hikâye daha vardır. Hikâyede verilen ipuçları mantıklı, doğru olmalıdır. Seyirci yanlış yorumda bulunsa bile doğru bulduğunda hikâyeye dâhil olmalıdır.

Rekabet

İki kişinin aynı hedef için mücadele ettiği hikâyelerdir. Bu hikâyelerde başlangıçta karşıt karakterler kazanır. Ana karakter hikâye geliştikçe güçlenir, son çözüm bölümünde ise kahraman kazanır.

Takip, kaçış, kurtarış, karşılaşma, aşk, olgunlaşma gibi film plotları filmlerinin dramatik yapısının gelişiminin dökümü yapılarak görülebilir.

7. UYGULAMA ADI: SAHNE DÖKÜMÜ OLUŞTURMA

Senaryo metni yazmada ayrımlama senaryosuna geçmeden önce sahne dökümü oluşturmak senaryo sorunlarının erken tespiti için önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak sahne dökümü oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzun sahne dökümünü yapacağınız bölümünü seçiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Seçtiğiniz bölümün sahnesinin, başlık, karakter ve aksiyonunu içeren özetini aşağıdaki kutucuklara yazınız.

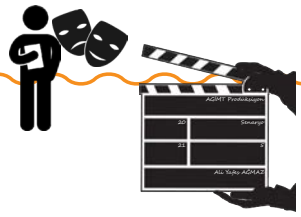


2. Senaryo bölümünde gereksiz sahneleriniz varsa çıkarınız. Çıkardığınız sahneleri aşağıya yazınız.

3. Senaryo bölümünün hızının içerikle uyumlu olup olmadığını denetleyiniz.

4. Senaryo bölümünde sahneler arasında nedensellik bağı açısından kopukluk var mı inceleyiniz.





Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Geliştirim senaryosunun seçilen bölümünün sahne dökümü yapıldı.		
Bölüm üzerinde gereksiz sahneler çıkarıldı.		
Senaryo bölümünün hızının içerikle uyumu denetlendi.		
Senaryo bölümünde sahneler arasında kopukluk olup olmadığı incelendi.		

8. UYGULAMA ADI: FİLM PLOT İNCELEME

Senaryo metninin hangi film plotuna yakın olduğunu tespit etme hikâyenin gelişim eksiklerini tamamlamada kolaylık sağlaması açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak, bir filmin incelemesini yapıp plotunu belirleyiniz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

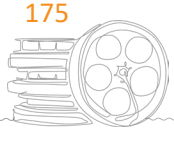
- Öğretmeninizin önereceği filmlerden senaryonuzun plotuna yakın olan bir filmi izleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıdaki sorularla veya benzer nitelikteki başka sorularla izlediğiniz filmin incelemesini yapınız.

Filmin ana karakterini ve diğer karakterlerini işlevlerine göre tanıtınız.

Mekânlar hakkında bilgi veriniz.





Filmin zamanı nedir?

Filmin konusu nedir?

Filmin önermesi nedir?

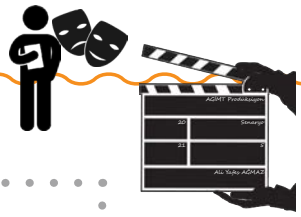
Olaylar dizisinin konusu nedir?

Filmin ana çatışması nedir?

Ana karakter ile karşıt karakterin dramatik gereksinimleri nelerdir?

Filmde yan hikâyenin gelişimi nasıldır?





Filmde kullanılan engeller nelerdir?

Çatışmalar hikâyede riski nasıl arttırıyor?

Filmin tetikleyici olayı ve orta noktasındaki gelişmeler nelerdir?

Ana karakterin en büyük korkusu nedir?

Birinci ve ikinci dönüm noktalarının filmin hikâyesindeki etkileri nelerdir?

Filmde kullanılan dramatik teknikler nelerdir?

Hikâyede inandırıcılık, merak ve sürprizler nasıl oluşturulmuştur?

Filmde çözüm bölümündeki gelişme nasıl oluşturulmuştur?

Filmde büyük final nasıl gerçekleşmektedir?

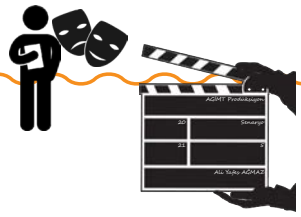
2. İncelenen filmin olaylar dizisinin dökümünü yapıp plotunu belirleyiniz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Seçilen filmin incelemesi yapıldı.		
İncelenen filmin plotu belirlendi.		



9. UYGULAMA ADI: SENARYODA PLOT

Aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryonuzun plotunu tamamlayınız. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzu inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıdaki soruları geliştirim senaryonuza göre cevaplayınız.

Hikâyenin konusu, önermesi nedir?

Hikâye nerede geçiyor? Hikâyede kaç mekân kullanılıyor?

Hikâyenin ana çatışması nedir?

Ana karakterin dramatik amacı nedir?

Ana karakterin en büyük korkusu nedir?



Hikâyenin tetikleyici olayı nedir?

Ana karakterin motivasyonu nedir?

Hikâyedeki karşıt karakter kimdir?

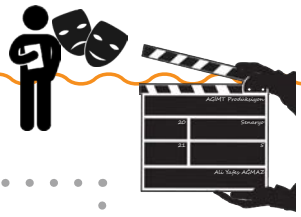
Ana karakter ile karşıt karakterin dramatik gereksinimleri nelerdir?

Ana karakter ile karşıt karakter arasında nasıl bir bağ kurulmuştur?

Olaylar dizisinde sebep-sonuç ilişkisi nasıl kurulmuş?

Çatışmalar yeterince riskli mi? Örnekle açıklayınız.





Sahnelerdeki çatışmalar gerilimi yükselterek hikâyeyi ilerletiyor mu? Örnekle açıklayınız.

Hikâyede kullanılan dramatik teknikler nelerdir?

Ana karakter nasıl değişim, dönüşüm geçiriyor?

İnandırıcılık, merak ve sürprizler yeterli mi? Örnekle açıklayınız.

2. Geliştirim senaryonuzun olaylar dizisinin dökümünü yaparak plotunu belirleyiniz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Geliştirim senaryosunun hikâyesi değerlendirildi.		
Geliştirim senaryosunun plotu belirlendi.		



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 4

A) Aşağıdaki cümlelerde ( ) ile boş bırakılan yerlere verilen bilgiler doğru ise doğru "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. ( ) Her sahnede olaylar dizisi sürdürülmelidir.

2. ( ) Senaryoda sahne uzunluğu içeriğe göre değişir.

3. ( ) Senaryoda sekans yönetimini çekim ekibi oluşturur.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşluklara uygun kelimeleri yazınız.

1. Film hızını kontrol etmeyi ..... sağlar.

2. Sahnede aksiyon hattı ..... ilerlemesiyle oluşturulur.

3. Sahnede .....,zaman ve mekân birliği vardır.

4. Olaylar dizisi olayların ..... sıralanmasını sağlar.

C) Aşağıdaki soruları dikkatle okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Aşağıdaki cümlelerden hangisinde nedensellik bağı vardır?

A) Caddede korna sesleri yankılanıyordu.

B) Dışarı çıkmak için çantasını hazırladı.

C) Fotoğraflarını sabahın erken saatlerinde çeker.

D) Pencerenin perdesi uçuşuyordu.

E) Sürahiden bardağa su doldurdu.

2. Aşağıdakilerden hangisi sahne içeriğini oluşturmada yazara yol gösterici <u>olmaz?</u>

A) Amaç oluşturma

B) Çekim açıları

C) Dönüm noktaları

D) Konu belirleme

E) Tasarımı geliştirme

3. Olaylar dizisi ile ilgili aşağıdakilerden hangisi doğru <u>değildir?</u>

A) Aksiyon hattı olaylar dizisinden bağımsız gelişir.

B) Bölüm içinde başlangıç, orta ve son şeklinde gelişir.

C) Hikâyede sahne sıralaması olaylar dizisiyle gerçekleşir.

D) Olaylar dizisinin gelişimi çarpıcı olmalıdır.

E) Yan olaylar dizisi, ana olaylar dizisini tamamlar.





5.ÖĞRENME BİRİMİ

SENARYO BİÇİMİ

Konular

1.Senaryo Biçimi

2.Senaryoda Diyalog

3.Çekim Senaryosu

4.Storyboard



5. SENARYO BİÇİMİ

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

- Hayatınız bir film olsaydı bu filmin adı ne olurdu? Siz de filmin başrol oyuncusu olsaydınız sinopsis ve tretmanını nasıl hazırlardınız?

5.1. SENARYO BİÇİMİ

Senaryonun biçimsel özellikleri, senaryo metninin sektörde ortak bir algılayış oluşturmasını sağlar. Biçimsel özellikleri tamamlanan senaryo metni yönetmenden oyuncuya tüm çekim ekibinin eline geçen teknik bir metindir.

5.1.1. Senaryonun Biçim Özellikleri

Senaryo metni birbiri ardına gelen sahnelerden oluşur. Beş sahneden oluşan kısa bir film ya da 60-80 sahnenin yer aldığı uzun metraj bir film olsa da sahneler üzerinden gider. Senaryoyu oluşturan sahneler, biçim yönünden üç bölümden oluşur: sahne başlığı, mizansen (devinim) ve diyalog. Sahnenin her bir bölümü oluşturulurken bu bölümlerin biçimsel olarak kendi içinde dikkat edilmesi gereken noktaları vardır.

Sahne Başlığı

Çekilecek sahneye ait bilgiler sahne başlığında yer alır. Bu başlık sahnenin çekileceği yer, zaman ve sahne sırası bilgilerini içerir. Örnek bir sahne başlığı şu şekildedir:

```
SAHNE 1.İÇ.OKUL,SINIF.GÜN
```

Bir bütün hâlinde olan senaryo bölümlere ayrılırken sahne numarası kullanılır. Her sahneye 1'den başlanarak bir numara verilir. Örnek sahne başlığındaki gibi birinci sahne için SAHNE 1 veya direkt 1 yazılabilir. Her iki kullanım da aynı anlama gelmektedir.

İç ve dış ayrımı, sahne numarasından sonra yazılır. Burada çekimin yapılacağı ortamın özelliği dikkate alınır. Eğer sahne park, orman veya deniz gibi bir yerde geçiyorsa DIŞ, ormanda yer alan bir kulübede veya deniz kenarında bulunan bir karavanda geçiyorsa İÇ olarak belirtilir.

Mekân (yer) ismi sahne başlığında bir sonraki bilgidir. Sahnenin geçtiği yer (okul, ev, uzay mekiği vb.) bildirilir. Önemli olan mekânın tam ve anlaşılır bir biçimde belirtilmesidir. Eğer çekim bir evin oturma odasında veya bir okulun spor salonunda ya da kantininde geçiyor ise bu ayrıntı ana mekândan bir virgül ile ayrılarak yazılır. OKUL, KANTİN veya HAYVANAT BAHÇESİ, KAPLANIN KAFESİ şeklinde yazılmalıdır.





Gün veya gece, sahnenin geçtiği zaman dilimini ifade eder. Zaman sahnede içerikle ilgili özel bir durumu anlatıyorsa ayrıntılı olarak belirtilmelidir. Bu gibi durumlarda GÜN ve GECE dışında TAN VAKTİ gibi zamanla ilgili ifadeler kullanılabilir.

Sahne başlıkları her zaman büyük harflerle yazılır. İÇ veya DIŞ bildiriminden sonra ise nokta kullanılır.

Mizansen (Devinim)

Bir senaryo metninde sahnede işlenen olayın görsel anlatıma dönüştürülmesine mizansen (devinim) adı verilir. Senaryoda eylemlerin betimlenerek anlatıldığı bölümdür.

```
SAHNE 1.İÇ.EV,SALON.GECE

Nükhet, aynanın karşısında üzerindeki elbiseye hayran hayran
bakmaktadır.

Ömer ise aynı anda televizyon izlemektedir.

Evin kedisi birdenbire makyaj yapan Nükhet'in omzuna doğru atı-
larak çıkar.
```

Örnek sahnedeki mizansende sahnenin nasıl bir alanda geçeceği ve olayların gerçekleşme sırası göz önüne getirilmek istenmiştir. Mizansenlerin ayrıntılı bir şekilde yazılmasının en önemli nedeni görsel anlatımı sağlayabilmektir.

```
1.İÇ.NURSELİ'NİN EVİ,OTURMA ODASI.GÜN

Nurseli, televizyonun karşısında uzunca bir koltukta otururken
televizyonda gördüğü bir sahne ona geçmişini hatırlatır.

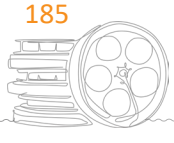
Ayağa kalkar, TV ünitesinin çekmecesinden makası alır.

Tekrar koltuğa döner ve oturur.

Televizyona bakarken hissiz bir şekilde saçlarını gelişigüzel
kesmeye başlar.
```

Mizansen bölümünde sadece görsel olarak gösterilebilecek olaylar yazılmalıdır. Bunun dışında yazılan her bir olay ve bilgi, sadece fazlalıktan ibarettir.

Mizansen bölümünde sahnenin geçtiği mekânın fiziksel özellikleri ayrıntılı bir şekilde verilmez, bunun yerine mekân birkaç kelime veya cümle ile anlatılır. Sahnenin dizaynını, daha sonraki aşama-





larda yönetmen ve görüntü yönetmeni sahneye uygun bir şekilde meydana getirir.

Sahnenin içerdiği tüm nesne ve objelerin ayrıntılı olarak edebî bir dille yazılması fazlalıktır.

```
1.DIŞ.PARK.GECE

Gündüz yağan karların oluşturduğu kar yığınları...

Ağaçlarda karın oluşturduğu güzel manzaralar...

Yağan kardan sonra esmeye başlayan rüzgârın tiz sesi...
```

Bunun yerine aşağıdaki örnekte verilen anlatım tercih edilmelidir.

```
1.DIŞ.PARK.GECE

Bir kış gecesi manzarası...
```

Örnekte sahnenin gece, parkta geçtiği ve kış manzarası olduğu belirtilmiştir. Yönetmen kendine göre bu sahneyi ve sahnede gerçekleşen olayları düzenleyecektir.

Mizansen bölümünü paragraf şeklinde yazmak yerine yeni bir hareket, eylem meydana geldiğinde satır satır yazmak daha akıcı bir senaryo metni ortaya çıkarır. Anlatımlar kısa ve net olmalı, yalın bir dil kullanılmalıdır.

Senaryoda mizansen bölümünde karakter, ilk geçtiği yerde görsel olarak tasvir edilir ve karakterin isminin tamamı büyük harflerle yazılır. İlerleyen kısımlarda ise sadece ismi yazılır.

```
SAHNE 1.DIŞ.SPOR SALONU.GÜN

ENES (43) orta yaşlarının sonunda, kısa boylu, uzun zamandır
spor yaptığı belli olan, yapılı bir erkektir.

Enes yeni aldığı spor arabasına doğru ilerler.
```

Diyalog

Senaryoda diyalog bölümü karakterlerin konuşmalarının yazıldığı bölümdür. Diyalog yazımında karakterlerin çevreleri ve birbirleri ile etkileşimlerinden ortaya çıkan konuşmalara yer verilmelidir.

Diyalogların akıcı olması çok önemlidir. Genel olarak diyalog bölümleri fazla uzatılmamalıdır. Ayrıca





diyalog olan kısımlara aşırı görsel hareketlilik yerleştirmek, diyaloğun anlaşılmasını zorlaştırabileceği için bundan kaçınılmalıdır.

Senaryo yazımında diyaloglar sırasında meydana gelen bazı küçük mizansenlerin karakter adının altında parantez içinde verilmesi yazım sürecini kolaylaştırır. Her yeni harekette mizansen satırı eklemek gerekmez.

AHMET

Evin kapısını açar, içeride bulunan Neriman'a seslenir.

Cep telefonumu getirir misin?

Yukarıdaki örnekte bir mizansenden sonra diyalog başlamaktadır. Diyalog sırasında tekrar mizansen satırına geçmek yerine senaryo yazımına aşağıdaki örnekteki gibi devam etmek yazımda kolaylık sağlar.

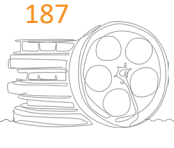
AHMET

(Evin kapısını açarak)

Cep telefonumu getirir misin?

Karakterlerin konuşma özelliklerine dikkat etmek çok önemlidir. Çünkü karakterleri ortaya çıkaran genellikle senaryo yazarı olduğundan farklı karakterlerin aynı tip konuşma özellik ve şekline sahip olması karşılaşılan hatalardandır. Her karakter kendi karakteristik ve kültürel yapısına uygun kelimeler ile konuşmalıdır. Bu, diyaloğun gerçekçiliği için de gereklidir. Karakterler ne kadar gerçekçi oluşturulursa diyalog da o kadar gerçekçilik içinde ilerler.

Diyaloglarda konuşmayı yapan kişilerin isimleri büyük harflerle yazılır. Burada konuşmayı yapan ana karakterlerden biri veya bir figüran olabilir. Hangi karakter olursa olsun karakter isimlerinin tüm harfleri büyük yazılmalıdır.





1. UYGULAMA ADI: SAHNENİN BİÇİM ÖZELLİKLERİ

Sektörde birlik oluşması için senaryoda sahne yazımlarının biçimsel özellikleri önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak sahne başlığı oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Senaryo metinlerinde sahne başlıklarını biçimsel açıdan araştırıp inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda yer alan, oyuncu hareketlerinin verildiği, senaryo sahnelerine uygun sahne başlıklarını biçimsel özelliklerine dikkat ederek oluşturunuz.

…

Başak, oturma odasında televizyon izlemektedir.

Birdenbire ekranda gördüğü çocuklar için uyku vakti yazısını okur ve hemen yatağa doğru hareketlenir.

…

Halı sahanın içinde top oynayan gençler...

Dışarıda onları izleyen birtakım seyirciler...

Herkesi bir anda şok eden bir ses...

Güneşin önüne gelen kapkara bulutlar...

…

Denizde ilerleyen bir gemi…

Güvertede denizi izleyen Kemal…

Şafak daha sökmemiştir.





2. Aşağıda verilen sahne başlıklarına uygun birkaç cümle ve mizansenin bulunduğu bölümünü senaryo yazımının biçim özelliklerine uyarak yazınız.

SAHNE 1. DIŞ.OKUL,YURT.GECE

SAHNE 1.İÇ.ARABA.GÜN

SAHNE 1.DIŞ.YANARDAĞ,YANARDAĞIN ETEKLERİ.GÜN

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahne başlıkları oluşturuldu.		
Sahne mizanseni yazıldı.		



5.1.2. Senaryo Yazım Teknikleri

Ülkemizde ve dünyada genel biçim olarak Fransız format ve Amerikan format adlarında iki geçerli senaryo yazım tekniği bulunmaktadır.

5.1.2.1. Fransız Format

Fransız formatta yazılan senaryolarda senaryo metninin yazılacağı kâğıt ikiye bölünür; sol tarafa mizansen, hareketler, karakterlerin ruh hâli vb. durumlar yazılır. Görselleştirmeler sol kısımda tamamlanır. Sahnede yer alan karakterlerin isimleri sahne başlığının altına eklenir. Sahne başlığı ile karakterlerin arasına bir çizgi çekilebilir. Sağ tarafa ise diyalog ve sesler yazılır. Karakterler arasındaki tüm konuşmalar sağ tarafta yer alır.

Fransız Formatta Senaryo Örneği

SAHNE NO / MEKÂN (İÇ / DIŞ) / MEKÂN-YER / GÜN-GECE /

SAHNEDE YER ALAN KARAKTERLER

Örnek

SAHNE 1.İÇ. ARABA. GECE

HANDAN, ZEHRA, ECE

Handan, Zehra, Ece

Araba yola çıkmış. Handan ve arkadaşları arabada gidiyor ama Handan'ın canı sıkkın.

Yanında oturan kadınlar, içlerinden birinin elindeki telefonla eğleniyor.

Zehra telefonu diğer kadından almaya çalışıyor.

ZEHRA: Ver şunu, ayıp ama

ver artık!

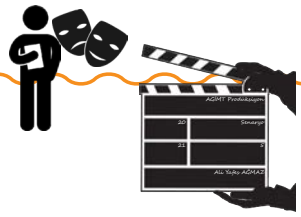
ECE: Olmaz, Hasan'a

göndereceğim.

ZEHRA: Bak, kıracağım!

Fransız formatta ayrımlama senaryosu, bilgisayarda yazım programları kullanılarak yazılır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta yazı tipi olarak "Times New Roman"ın seçilmesidir. Yazı büyüklüğü





olarak da 12 punto kullanılmalıdır.

5.1.2.2. Amerikan Format

Amerikan formatta yazılan ayrımlama senaryosunda, hareket ve diyaloglar arka arkaya verilir. Sahnede görüntü ve diyaloglar alt alta akacak şekilde yazılır. Metinde koyu renk bulunmaz.

Amerikan format ile ayrımlama senaryosu yazımında yazı tipi olarak "Courier New", yazı büyüklüğü olarak 12 punto kullanılmalıdır.

SAHNE 1.DIŞ.APARTMANIN ÖNÜ.GÜN

Zehra kız arkadaşları ile beraber bir evin dış merdivenlerine oturmuş çekirdek yemektedir.

Oturdukları evin karşı apartmanından Haydar çıkar. Adamın ürkek bir tavrı vardır.

Çevresine bakmamaya çalışarak, önüne bakıp hızlı adımlarla giderken kızlar hayretle onu seyretmektedir.

Bu sırada Neriman cama çıkar, bir çocuk gibi bağırır.

NERİMAN

Haydar!

Haydar ürkerek kafasını kaldırır, çekingendir.

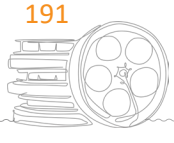
HAYDAR

Efendim, Neriman.

NERİMAN

Bir kilo da kıyma al.

Fransız ve Amerikan format yazım tekniklerinin şekilleri farklı ama içerikleri aynıdır. Filmin senaryosu ister Fransız senaryosu formatında ister Amerikan senaryosu formatında yazılsın, film çekilip görüntüler oluşmaya başladığında ortaya aynı sonuç çıkar. Günümüzde en çok kullanılan yazım tekniği Amerikan formattır. Bunun en önemli nedeni, bu formatın daha kullanışlı olmasıdır. Fransız formatında senaryo yazımında sayfanın ikiye ayrılması, sağ taraf ile sol tarafın ayrı ayrı kullanılması yazım sürecini kolaylaştırmadığından fazla tercih edilmemektedir. Ancak ülkemizde senaryolarını bu tarzda oluşturan yazarlar da bulunmaktadır.





2. UYGULAMA ADI: SENARYO YAZIM TEKNİKLERİ

Senaryo yazımında genel geçerliliği olan yazım formatlarından birini kullanmak önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak senaryo yazım tekniklerini kullanınız. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Senaryo yazım tekniklerinin örneklerini inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda düz bir metin olarak verilen sahneyi Amerikan ve Fransız format senaryo yazım tekniklerine uygun hâle getiriniz. Aynı sahneyi iki teknik için de kullanınız.

Oluşturduğunuz sahnede sahne başlığı, mizansen ve diyalog bölümlerinin senaryonun biçim özelliklerine uygun olmasına dikkat ediniz.

Mizansen: Adnan karısının mezarının başında hüzünlü, düşünceli durur.

Diyalog

ADNAN:

— Küçücük kızımız büyüdü, İnci gelin oluyor. Ne zaman büyüdü, evlenecek yaşa geldi anlamadım. Ne çabuk geçti yıllar, her şey ne çabuk değişti. Ben de eski Adnan değilim, ben de çok değiştim.

Mizansen: Adnan'ın gözleri dolu doludur. Arkasında bir çıtırtı işitir. Döner, Deniz karşısında Adnan'a bakar.

Diyalog

ADNAN:

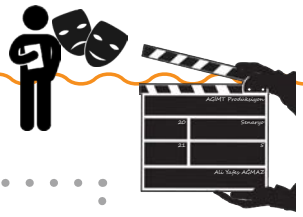
— Deniz Hanım.

Diyalog

DENİZ:

— Konuşmamız lazım, daha fazla sessiz kalamayacağım.





Amerikan Format

Fransız Format

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahne Amerikan formatta yazıldı.		
Sahne Fransız formatta yazıldı.		



5.1.3. Senaryo Terimleri

Senaryo yazımı uzmanlık gerektiren bir alandır ve kendine has bir dil barındırmaktadır. Bu dilin bilinmesi gereken terimleri vardır.

5.1.3.1. Genel Terimler

Senaryo yazımında kullanılan terimlerin anlamlarını ve nerede kullanıldıklarını bilmek yazım sürecinde ihtiyaç duyulan önemli bir gereksinimdir. Bu nedenle senaryo yazımında kullanılan terimleri ve bu terimlerin anlamlarını öğrenmek gerekir.

FADE İN: Senaryo bu terim ile başlar. İlk sayfaya yazılır ve sahnelerin başladığını bildirir. Evrensel olarak kullanılan bir terimdir.

```
      FADE İN

1.İÇ.ORMAN.GÜN
```

FADE OUT: Senaryo bittiğinde son sayfaya yazılır.

```
Halit arkasına döner ve son kez bakar.

El sallar, hüzünlü bir şekilde.

                                        FADE OUT
```

CUT TO: Sahne bitiminde sağ alt köşeye yazılır. Sahne başında yazılan FADE İN ile karıştırılmamalıdır.

```
SAHNE 14.İÇ.AHMET'İN ODASI.GECE

Ahmet bilgisayarda oyun oynamaktadır.

Annesi odaya girer.

Oyun oynadığını saklamaya çalışır.

Annesi dikkatlice bakar ve kapıyı kapatarak çıkar.

Ahmet'in yüzünü neşeli bir gülümseme kaplar.

                                                CUT TO
```






FLASHBACK: Daha önce yaşanmış olayların bir karakterin bakış açısından veya filmin genelinde gösterilmesidir. Sahne başlığında flashback olarak belirtilmesi gerekir.

5.1.3.2. Temel Kamera Hareketleri

Sağa / Sola Çevrinme (Pan)

Kamera sabitken kameranın sağdan sola veya soldan sağa doğru hareket ettirilmesidir. Hareket sol tarafa doğru yapılacak ise sola pan, sağ tarafa doğru yapılacak ise sağa pan diye senaryoda belirtilir.

Yukarı / Aşağı Çevrinme (Tilt)

Kamera sabitken kameranın yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya doğru hareket ettirilmesidir. Yukarıdan aşağı yapılacak ise aşağı tilt, aşağıdan yukarıya doğru yapılacak ise yukarı tilt olarak senaryoda belirtilir.

Yukarı / Aşağı Hareket (Pedestal)

Kameranın yüksekliğinin yukarı veya aşağı yönde değiştirilmesi ile elde edilir. Pedestal hareketini gerçekleştirebilmek için kamera crane, pedestal veya jimmy jib üzerinde olmalıdır.

İleri / Geri Hareket (Dolly)

Kameranın ileri veya geri hareket ettirilmesi ile elde edilir. Kamera bir ray veya dolly denilen tekerlekli tripod üzerinde olmalıdır.

Sağa / Sola Hareket (Tracking)

Kameranın sağa veya sola hareket ettirilmesi ile elde edilir. Bu hareket, bir ray veya tekerlekli bir sistem üzerinde gerçekleştirilir.

İleri / Geri Optik Hareket (Zoom)

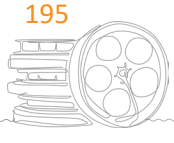
Kamera sabitken objektif içinde bulunan merceklerin ileri veya geri hareket ettirilmesi ile elde edilir. Hareket İleri doğru yapılır ise zoom in, geriye doğru yapılır ise zoom out olarak adlandırılır.

Yay Hareketi (Ark)

Kameranın konuyu ortalayarak dairesel bir hareket gerçekleştirmesidir. Kamera, yay şeklideki 360 derece olan dairesel rayların üzerine yerleştirilir ve konunun etrafında hareket ettirilir.

5.1.3.3. Çekim Ölçekleri

Çekim senaryosunda çekim ölçekleri bulunur. Çekim ölçeği, senaryoda tasvir edilen görüntünün kameranın kadrajında kapladığı alanı belirtir; görüntünün uzaklık, yakınlık ve açısına göre ifade edilir.





Çekim senaryosunda kullanılan çekim ölçekleri ve bu ölçeklerin kısaltmaları şu şekildedir:

- **İnsanın Fiziksel Özelliğine Göre Çekim Ölçekleri Terimleri**

Boy Çekim (BOÇ): Karakter veya oyuncunun tamamen göründüğü çekim ölçeğidir.

Diz Çekim (DİZÇ): Oyuncunun dizinden yukarısı çekilir.

Bel Çekim (BEÇ): Karakterin vücudun yarısını çerçeve içine alan bir çekim ölçeğidir.

Göğüs Çekim (GÖÇ): Karakterin göğüs kısmından yukarısı kadraja alınır ve baş boşluğu bırakılır.

Omuz Çekim (OMUZÇ): Karakterin koltuk altlarının yukarısı ve omzunun tamamının görüntülendiği çekim ölçeğidir.

Baş Çekim (BAÇ): Karakterin boynundan yukarısının gösterildiği, yüzünün tamamının kadraja alındığı çekim ölçeğidir. Yüz kısmında eğer ayrıntılı çekim yapılacaksa bu durum senaryoda belirtilir.

Yüz Çekim (YÜZÇ): Karakterin sadece yüzünün kadraja alındığı çekim ölçeğidir.

- **Çekim Yapılan Yerin Özelliklerine Göre Çekim Ölçekleri**

Çok Uzak Çekim (ÇOÇ): Çekim yapılan yer çok geniş bir şekilde tüm ögeleri ile görüntülenir.

Toplu Çekim (TOÇ): İnsanın yer almadığı bir yerin görüntüsünü uzaktan veren çekim ölçeğidir.

Genel Çekim (GEÇ): Bir sokağı, evin içini içeren; olayın geçtiği yerin görüntüsünü veren çekim ölçeğidir. Örneğin, ders işlenen bir sınıf genel çekim içinde yer alır.

Yakın Genel Çekim (YGÇ): Genel çekim yapılan yerde insan dışında tek bir öge gösterilecekse yakın genel çekim ölçeği kullanılır.

5.1.3.4. Kamera Açıları Terimleri

Göz Hizası: Kamera bir karakterin veya ortalama bir insanın göz hizasına yerleştirilir.

Üst Açı: Kameranın bulunduğu nokta, göz hizasının üstündedir. Yukarıdan eğik bir açı ile çekim yapılır.

Alt Açı: Çekim yapılacak kameranın konumu göz hizasının altındadır.

Öznel Açı: Kamera herhangi bir karakterin bakış açısına yerleştirilir.

Kuş Bakışı: Kamera belirli bir yüksekliğe yerleştirilerek o noktadan çekim yapılır.

5.1.3.5. Görüntü Geçiş Türleri

Kesme

Bir plandan diğer plana efektsiz ve ani geçiştir. En sık kullanılan geçiş türüdür. İki ayrı planın arka arkaya eklenmesiyle elde edilir.





Zincirleme

Bir sahnenin bitiş noktası ile diğer sahnenin başlangıç noktasının üst üste bindirilmesi ile elde eldir.

Kararma ve Açılma

Aydınlık olarak başlayan bir görüntünün gittikçe siyahlaşmasına ve tamamen simsiyah olmasına **kararma** denir. Karanlık başlayan ve zaman geçtikçe aydınlanan bir çekim ise **açılma** terimi ile ifade edilir.

Çapraz Montaj Tekniği

Eş zamanlı gerçekleşen birden çok olayın aynı sahnede gösterilmesi için kullanılır. Senaryoda olayların aynı anda yaşandığı yazılır.

Bindirme

İki kamera görüntüsünün üst üste çakıştırılmasıdır. Zincirleme geçişe benzetilebilir ancak zincirleme geçişte ilk görüntü yavaş yavaş silinirken ikinci görüntü yavaş yavaş belirir. Bindirmede ise her iki görüntü uzun süre ekranda birlikte sabit durur.

Bulanıklaşma ve Netleşme

Bulanıklaşma, çekimin net bir görüntü ile başlayıp zaman ile görüntünün bulanığa doğru gitmesine bulanıklaşma denir. **Netleşme** ise bulanık olan bir görüntünün zaman geçtikçe netleşmesidir.

5.2. SENARYODA DİYALOG

Senaryonun geliştirim aşamasında bir bütün olarak ortaya çıkan hikâye metninde sahnelerin mizansen ve diyaloglara dökülmesiyle ayrımlama senaryosu oluşur. Bu aşamada yazarın hikâyeyi aksiyonla anlatma becerisi kadar diyalog yazma bilgisine sahip olması gerekir.

5.2.1. Ayrımlama Senaryosu

Ayrımlama senaryosu senaryo yazarının geldiği son aşamadır. Ayrımlama senaryosundan sonra eğer filmi yazar, kendi yönetecekse senaryo üzerinde çalışmaya devam eder. Yazar ayrımlama senaryosunda metni mizansen ve diyaloglarla en ince ayrıntısına kadar işler. Müzik, efekt, oyuncu jest ve mimikleri de bu aşamada senaryodaki yerini alır.

Ayrımlama senaryosu yazımında öncelikle hangi formatın kullanılacağına karar verilmelidir. Amerikan veya Fransız formatlardan hangisi ile yazılacağı belirlenmelidir. Bu aşamadan sonra senaryoda diyalog yazımı önem kazanır.

5.2.1.1. Senaryoda Diyalog Yazımı

Senaryo diyalog yazımında önemli olan nokta izleyiciye metnin içeriğini hissettirmenin yanı sıra karakterlerin kendini ifade etmelerini veya hikayenin devam etmesini sağlamaktır.

Senaryoda diyalog, bölümlerin görsel olarak anlatılma yolu yoksa karakterlerin kendilerini ifade ettikleri, dertlerini anlattıkları bölümlerdir. Senaryonun akıcılığı, diyalogların akıcı olmasına bağlıdır. İyi yazılmış diyaloglar, çok uzun zaman geçse bile seyircinin aklında kalır. Bu nedenle diyalog yazımında diyalogların akılda kalıcı olmasına, vurucu cümleler kullanılmasına dikkat edilmelidir.

Senaryodaki diyaloglarda günlük yaşamdaki tüm konuşmalara yer verilmez. Diyalog yazımında ne konuşma dili ne de yazı dili kullanılır. Diyalog sinema estetiğine uygun, gerçek hayattaki gibi sıradan ama zekice oluşturulmuş cümlelerle gelişir.

Diyalog yazımında kelime seçiminin karakter hakkında bilgi vereceği göz önünde bulundurulmalıdır. Geliştirim senaryosu aşamasında özellikleri verilen karakterlerin diyaloglarında kişilik özelliklerine göre kelime seçimleri yapılmalıdır.

Diyaloglarda kelimeler herkes tarafından anlaşılabilecek açıklıkta kullanılmalıdır. Bu sayede senaryo içeriğinde bir karışıklık yaşanmayacak, diyaloglar hikâyenin ilerlemesini kolaylaştıracaktır.

Bir karakter sadece konuşmadan ibaret değildir, senaryoda her karakterin duygusu kendine has bir şekilde yansıtılmalıdır. Diyalog yazımında, karakterin duygularını destekleyici belirgin jest ve mimikleri de diyaloğun açıklama kısmına eklenmelidir. Çok belirgin olmayan mimik ve jestler ise yönetmen ve oyuncu yorumuna bırakılmalıdır.

Hangi sahnede nasıl bir diyaloğun geçeceğine yazar, hikâyesine göre o aşamada karar vermelidir.

Senaryo yazımında diyaloglarda edebî bir dil kullanılmamalıdır.

Geliştirim senaryosu hâlinde olan bir metnin ayrımlama senaryosuna dönüştürülmesi ustalık gerektiren bir görsel anlatım ve diyalog yazımıyla tamamlanır.

Örnek: Geliştirim Senaryosu

SEVMEK ZAMANI

Evlerin iç süslemelerini yaparak geçinen ve çalıştığı evlerin birinde gördüğü bir kadın fotoğrafına âşık olan Halil, Adalar'da yaşayan yalnız bir adamdır. Halil son bir yıldır aralıksız olarak Adalar'daki eve gizlice girip saatlerce âşık olduğu fotoğrafı seyretmektedir.

Meral (fotoğraftaki kadın) İstanbul'da yaşayan zengin bir ailenin kızıdır. Ailesi Adalar'daki evi yazlık olarak kullanmaktadır.

Meral bir sonbahar günü iki arkadaşıyla beraber hafta sonu gezmesi için Adalar'daki evi ziyaret eder ve oturma odasında fotoğrafını gizlice seyreden Halil ile karşılaşır.

Meral bu durumu sakinlikle karşılar ve hırsız olmadığını söyleyerek kendini tanıtan Halil'in gitmesine izin verir.



Yukarıdaki örnek 1966 yılında çekilen yönetmenliğini Metin Erksan'ın yaptığı "Sevmek Zamanı" filminin tretmanının başlangıç bölümüdür. Başlangıç bölümünün ayrımlama senaryosuna dönüştürülmüş hâli ise aşağıda yer almaktadır.

SAHNE 1.DIŞ.EV AVLUSU.GÜN

Yağmurlu bir hava…

Demir korkuluklarla çevrili müstakil bir ev avlusu…

Orta yaşlarda bir adam olan HALİL (35) demir korkuluklardan atlayarak evin bahçesine girer.

Halil hızlı adımlarla bahçeden geçerek camlı bir kapıya ulaşır.

Cebinden çıkardığı küçük bir çakı ile kapıyı açıp içeri girer.

SAHNE 2.İÇ.OTURMA ODASI.GÜN

Halil merdivenlerden çıkıp genişçe bir oturma odasına girer.

Montunu çıkarır, kapalı olan perdeleri aralar.

Karşısında asılı duran fotoğrafa bakıp iç çeker ve dalar.

Odanın diğer köşesinde duran gramofonu açar.

Fotoğrafın tam karşısındaki koltuğa oturarak çalan müzik eşliğinde duvardaki fotoğrafı saatlerce seyretmeye başlar.

SAHNE 3.DIŞ.EV AVLUSU.GÜN

Yağan yağmur altında ellerinde şemsiye ve valizlerle Meral ve iki kız arkadaşı bahçe kapısından içeriye girer.

Hızlı adımlarla eve yürürken konuşmaya başlarlar.

1.KIZ

(Alaycı bir ton ile)



Ada'ya gelmeyi iyi ki akıl ettin Meral,

güzel bir hafta sonu geçireceğiz.

MERAL

Ben Ada'yı sonbaharda severim.

2.KIZ

Evde bekçi var mı?

MERAL

Hayır, bekçi bırakmıyoruz.

Konuşma biterken evin kapısını açarlar ve içeri girerler.

SAHNE 4.İÇ.HOL.GÜN

İçeri girip kapıyı kapatırlar. Ellerindeki çantaları bırakıp montlarını çıkarmak üzeredirler ama Meral duyduğu bir sese kulak kabartır.

Diğer kızlar da müziği duyar ve şaşkın bir şekilde birbirlerine bakarlar.

1.KIZ

(Meral'e bakarak)

Evde biri var galiba?

MERAL

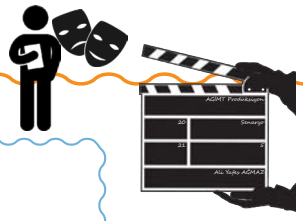
Garip şey.

(Yukarıdan gelen sese doğru giderek)

Pek anlamadım bu işi ama evde birinin

olması imkânsız.





2.KIZ

Ben korkarım gidip bakmaya, buradan bir yere ayrılmam.

1.KIZ

Ben de korkarım.

MERAL

Bu iş bana düşüyor herhalde.

Merdivenlere doğru yönelir ve hızlı bir şekilde sesin geldiği üst kata (oturma odasına) doğru çıkar.

SAHNE 5.İÇ.OTURMA ODASI.GÜN

Halil sandalyede oturmakta ve çalan müzik eşliğinde fotoğrafa bakmaya devam etmektedir.

Bu sırada Meral arkadan yaklaşır, içeride oturan Halil'e bakar. Halil'in ne yapmaya çalıştığını anlamaya çalışır, terasın camlı kapısını açar ve içeri girer.

Şemsiyesini katlar kenara bırakır.

Bir Halil'e bir de Halil'in baktığı kendi fotoğrafına bakar, usulca Halil'in omzuna dokunur.

Halil şaşırır, irkilir, ayağa kalkar ve koltuktan bir iki adım geriye doğru uzaklaşır. Utangaç ve mahcup bir ruh hâline bürünür.

HALİL

Hırsız değilim.

MERAL

(Küçük adımlarla Halil'e yaklaşarak)





Ne arıyorsun burada?

HALİL

(Kafasını kaldırır, Meral'e bakamadan önüne bakarak)

Bir şey aramıyorum.

MERAL

Buraya ne zamandan beri geliyorsun?

HALİL

Bir seneden beri her gün geliyorum.

MERAL

Peki, ne yapıyorsun burada?

Yukarıda beş sahnenin bulunduğu senaryoda geliştirim aşamasındaki hikâye sahne sahne detaylandırılmış ve görsel anlatım sağlanmıştır. Böylelikle geliştirim, ayrımlama senaryosuna dönüştürülmüştür. Karakterlerin konuşma ve hareketleri belirlenmiş, ses ve diyaloglar eklenmiştir.

3. UYGULAMA ADI: AYRIMLAMA SENARYOSU

Ayrımlama senaryosu,senaryo yazımının son aşaması olduğu için önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak, ayrımlama senaryosu disiplinini kullanıp senaryo metni oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Bir filmin ayrımlama senaryosunu inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda karışık olarak verilen Ferdi Eğilmez'in Hababam Sınıfı Askerde filminin ayrımlama senaryo sahnesini inceleyiniz.

SAHNE 24. İÇ. NECMİ ODA. GÜN Kapı açılır. Zehra Binbaşı gelmiştir. Elinde bir dosya olduğu görülür. ZEHRA — Müsait misiniz komutanım? Necmi rahatlar ve yemeği tekrar önünden uzaklaştı-





rır. NECMİ — Tabii, gel binbaşım. Buyur. Zehra masaya yaklaşıp ayakta durur. Bu arada Bedri'yi, başıyla hafifçe selamlar. ZEHRA — Binbaşım… BEDRİ — Binbaşım… Necmi, Zehra'nın elindeki dosyaya bakarak… NECMİ — Hayırdır? ZEHRA — Dosyayı hazırladım komutanım. Genel Kurmay'a göndermeden önce size de göstermek istedim. Necmi eliyle dosyayı vermesini işaret eder ve Zehra dosyayı verirken keyifsiz bir ifadeyle… NECMİ — İnadım inat diyorsun yani? ZEHRA - Estağfurullah komutanım. Benimki inattan ziyade idealist bir yaklaşım. Hatta diyebilirim ki hayatımın amacı.

Necmi dosyayı açar ve yine keyifsizce göz gezdirerek… NECMİ — Eh, ne diyeyim? Hayırlı olsun bari. ZEHRA — (Hafif küskün) Anladığım kadarıyla bu konuda bana destek olmayacaksınız komutanım. Necmi dosyayı Zehra'ya vererek… NECMİ — Daha ne destek olacağım evladım, köstek olmuyorum ya yetmez mi? ZEHRA — Teşekkür ederim komutanım. NECMİ — Ama sen yine de fazla umutlanma. Zira komutanlarımız bu konuda senin kadar istekli olmayabilirler. ZEHRA — Olsun. Ben gene de şansımı denemek istiyorum komutanım. NECMİ — Sen bilirsin evladım. Başka bir şey var mı? ZEHRA — Hayır komutanım. NECMİ — E hadi bakalım. Kolay gelsin. ZEHRA — (Selam vererek) Sağ olun. (Bedri'ye) Binbaşım… BEDRİ - Binbaşım…

2. Yukarıdaki ayrımlama senaryosunu Amerikan format biçim özelliklerine göre yazınız.



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahne başlığı senaryonun biçim özellikleri dikkate alınarak düzenlendi.		
Mizansen bölümü ayrımlama senaryosu biçim özelliklerine uygun bir şekilde hazırlandı.		
Diyaloglar ayrımlama senaryosu biçim özelliklerine göre uygun bir şekilde hazırlandı.		

4. UYGULAMA ADI: DİYALOG OLUŞTURMA

Ayrımlama senaryosu aşamasında diyalog yazımı önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak karakterlere uygun diyalog oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Bir film senaryosunda diyalog yazımını inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda bir kız ve annesi arasında lunaparkta gerçekleşen olayı diyalog şeklinde tasarlayınız.

SAHNE 1. DIŞ. LUNAPARK. GÜN

ZÜHAL (7), okula yeni başlamış bir kızdır. Annesi HAYRİYE (32) ise bir ilkokul öğretmenidir. Okul çıkışı anne Zühal'i okuldan alarak lunaparka getirmiştir.

Lunaparkta Zühal çarpışan arabaya binmek ister. Annesi ise sadece atlıkarıncaya binebileceğini söyler.

2. Oluşturduğunuz diyaloğu ayrımlama senaryosu hâline getiriniz.



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

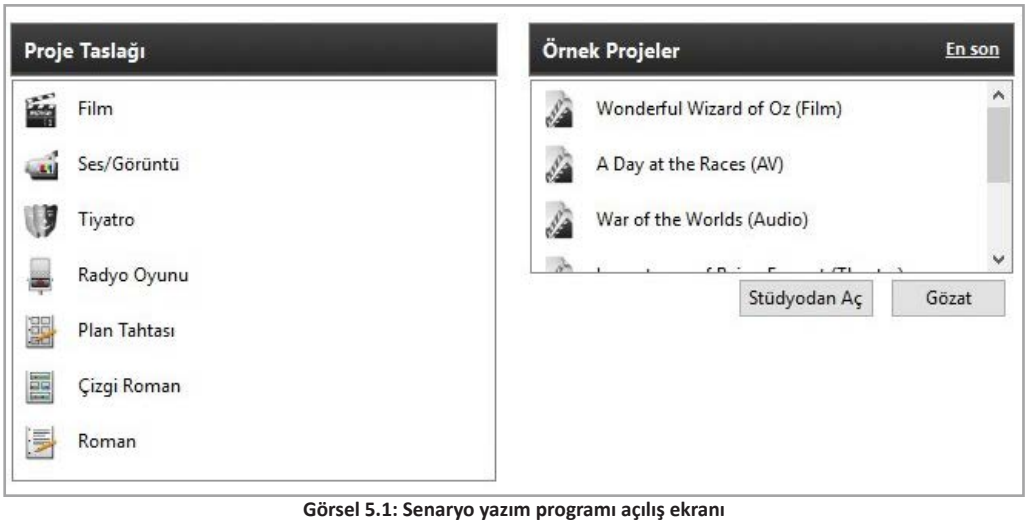
Ölçütler	Evet	Hayır
Sahne ayrımlama senaryosu metnine dönüştürüldü.		

5.2.2. Senaryo Yazım Programının Kullanımı

Teknolojide meydana gelen gelişmeler senaryo yazım sürecinde de birçok avantaj sağlamıştır. Senaryolar başlangıçta daktilo ile hazırlanırken gelişen teknolojiyle beraber yaygınlaşan bilgisayarlar kullanılmaya başlanmıştır. Hatta cep telefonları ile de senaryo yazmak mümkün hâle gelmiştir.

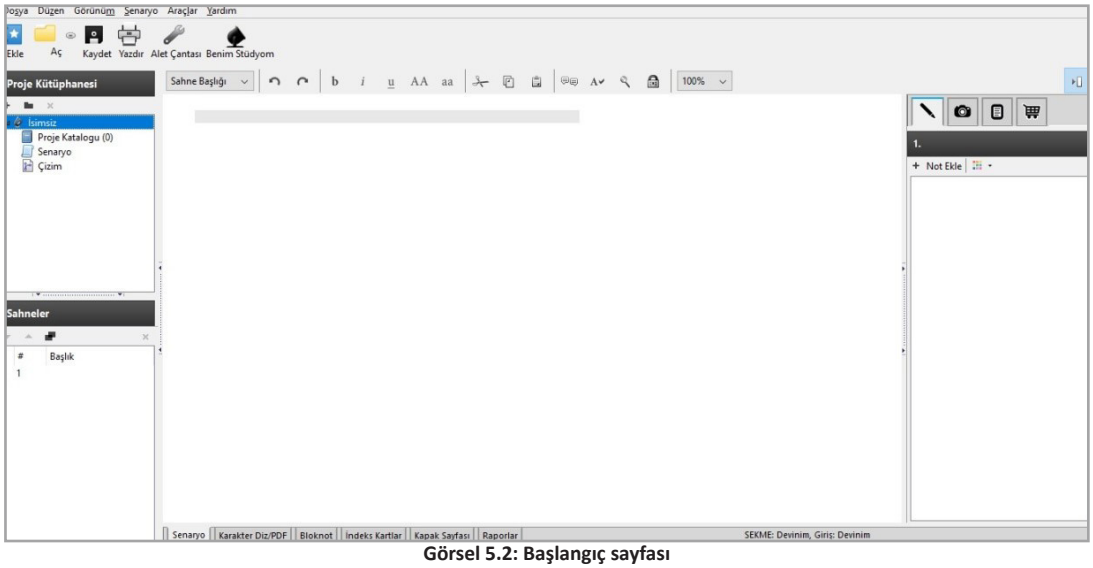
Senaryo yazımında kullanılan birbirinden farklı bilgisayar programları mevcuttur. Genel olarak bu programlarda Amerikan senaryo yazım formatı kullanılmaktadır.

Görsel 5.1'de bilgisayarda senaryo yazım programı açıldığında karşılaşılan ilk sayfa görülmektedir. Burada hangi türe ait senaryo yazımı yapılacak ise o tür seçilir.



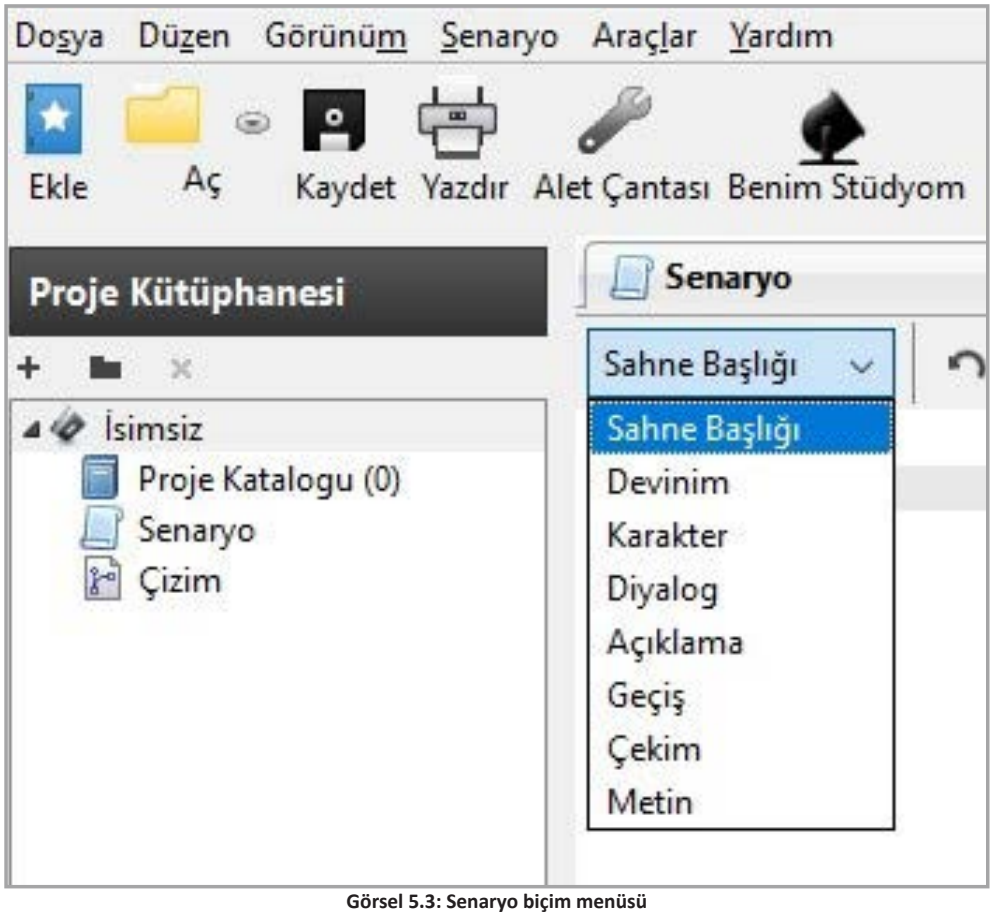
Görsel 5.1: Senaryo yazım programı açılış ekranı

Senaryo yazılacak tür seçildikten sonra Görsel 5.2'de görüldüğü gibi açılan ekran, senaryonun oluşturulduğu bölümdür. Bu bölüm ve program sayesinde senaryo yazımı kolaylaşmaktadır. "Proje Kütüphanesi" bölümünde oluşturulacak proje veya senaryoya bir isim verilir.



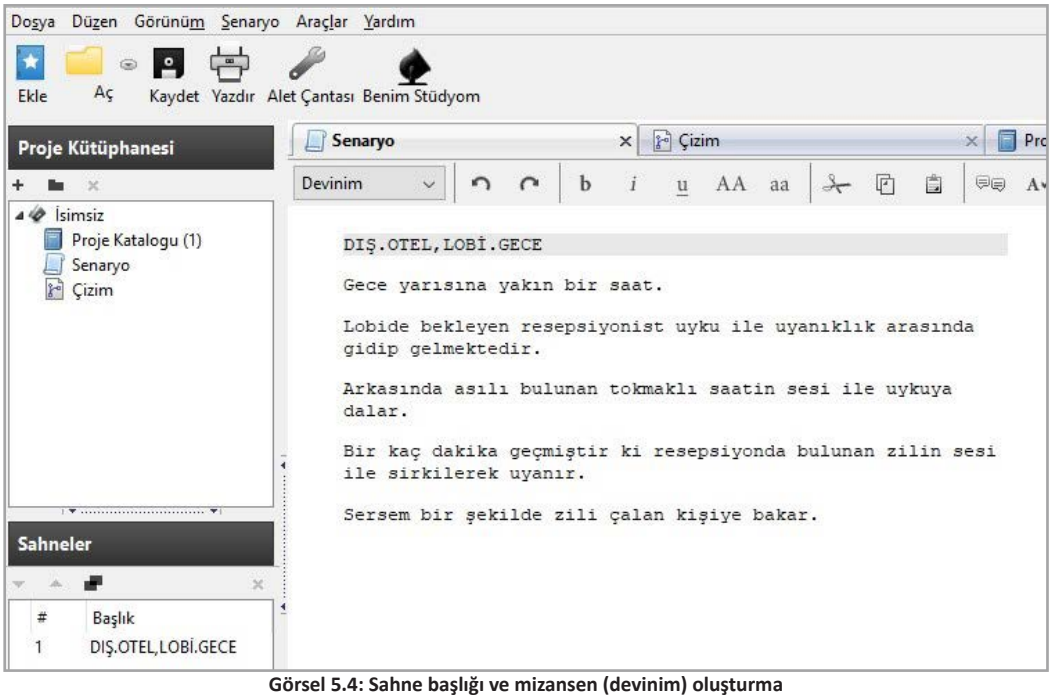
Görsel 5.2: Başlangıç sayfası

Görsel 5.3'te "Sahne Başlığı" seçilerek yazılacak sahnenin numarası belirlenir. İç çekim veya dış çekim mi olduğu, çekimin yapılacağı yer ve çekim zamanı yazılır.



Görsel 5.3: Senaryo biçim menüsü

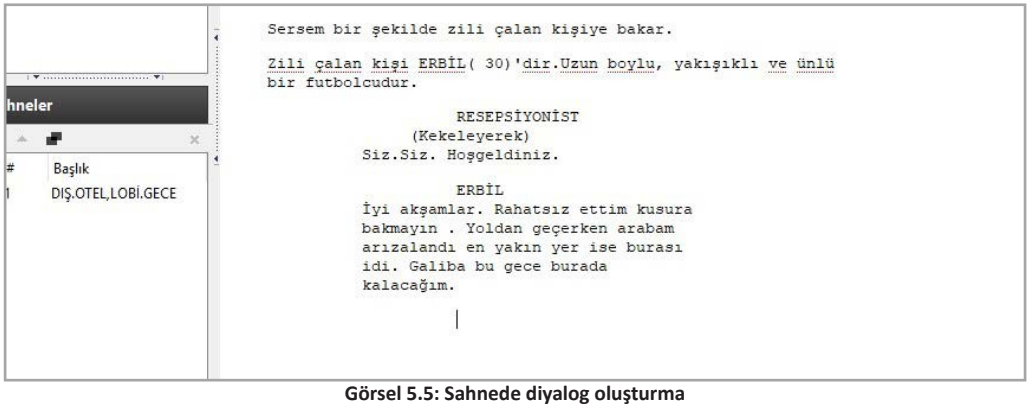
Sahne başlığı oluşturulduktan sonra Enter tuşuna basılarak alt satıra inilir. Alt satıra inildiğinde senaryo yazım programı otomatik olarak "Mizansen" kısmına geçmektedir. Mizansen, sahnede olan aksiyon ve akışın görselleştirildiği kısımdır. Burada olaylar görselleştirilerek yazılır (Görsel 5.4).



Görsel 5.4: Sahne başlığı ve mizansen (devinim) oluşturma

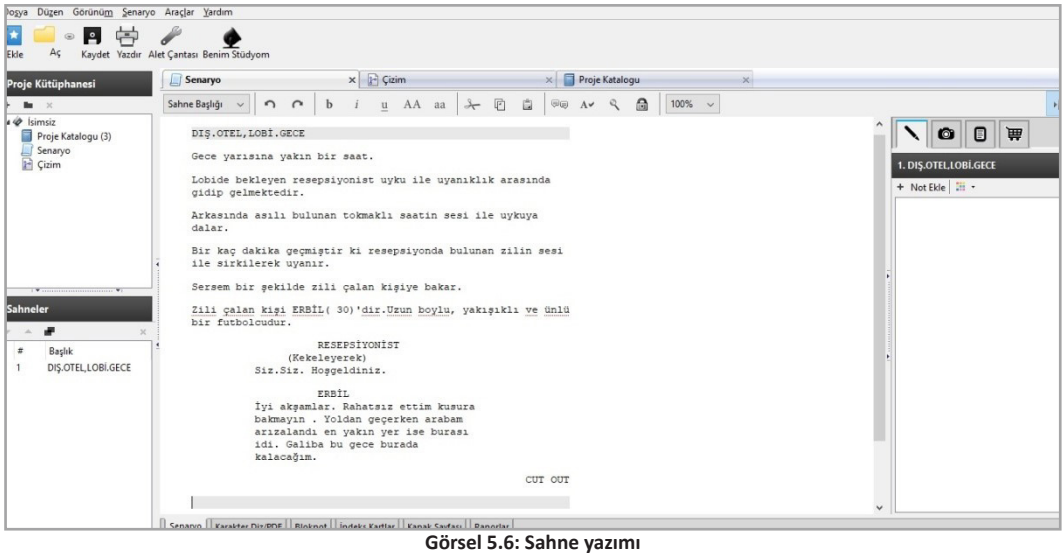
Bir karakterin adı yazılacak ise "Karakter" kelimesi seçilerek istenen karakterin ismi eklenir. Senaryodaki diyaloglar da "Diyalog" kısmı seçilerek senaryoya eklenir. Diyalogların konuşan karakterlerin isimlerinin altında olmasına dikkat edilmelidir.

Bir karakterin o anki durumu ile ilgili bir açıklama yapılacak ise "Açıklama" kısmı seçilir. Açıklama kısmı seçildiğinde içi boş bir parantez açılır. Bu kısma senaryoya uygun şekilde istenen açıklama yazılır. Açıklamalar, karakter diyaloglarının altında Görsel 5.5'te görüldü gibi konumlanır.



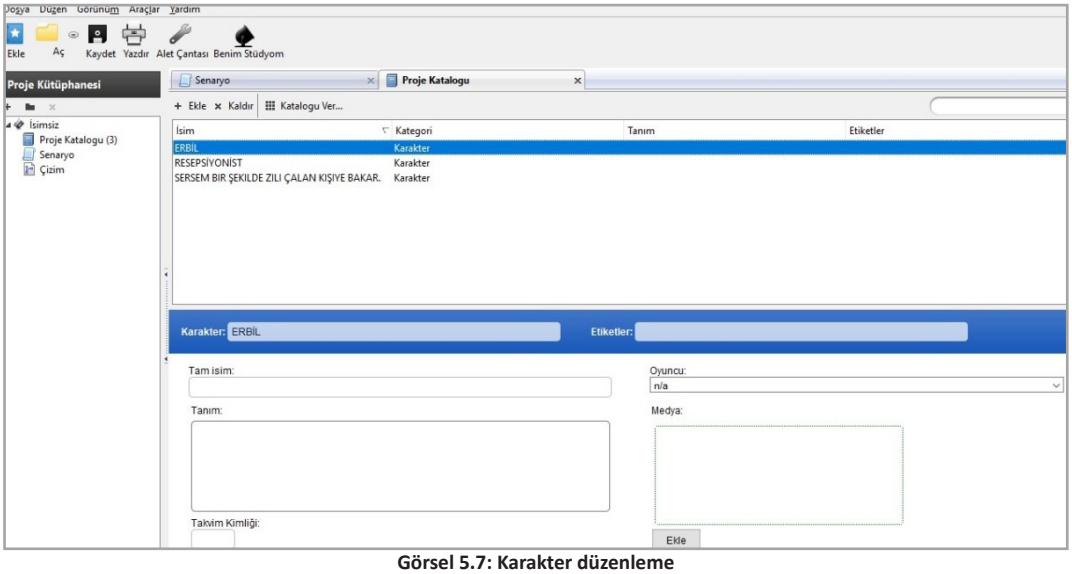
Görsel 5.5: Sahnede diyalog oluşturma

"Geçiş" kısmı, sahne bittiğinde seçilir ve sağ alt köşeye CUT OUT yazılır. Enter tuşuna basıldığında sahne biter ve yeni sahne açılır. Genel hatları ile senaryo yazım programında bir sahne Görsel 5.6'da yer alan şekli ile oluşturulur.

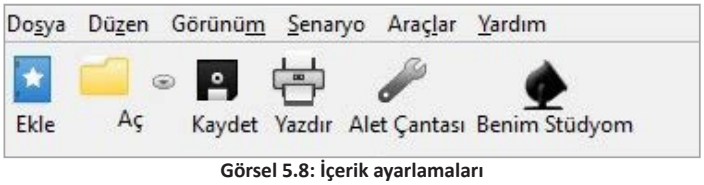


Görsel 5.6: Sahne yazımı

Görsel 5.7'de görülen "Proje Kataloğu" sekmesi ile sahnede yer alan karakterler düzenlenebilir. Karakterlerin fiziksel özellikleri, psikolojik yapıları, hoşlandıkları ve hoşlanmadıkları şeyler, karakteri hangi oyuncunun canlandıracağı gibi bilgiler bu bölüme yazılabilir.



Görsel 5.7: Karakter düzenleme



Görsel 5.8: İçerik ayarlamaları

Görsel 5.8'de senaryo yazım programının içerik ayarlamalarının yapılacağı paneller yer almaktadır. "Kaydet" ile yapılan çalışma kaydedilir. "Yazdır" ile oluşturulan içerik bir yazıcı yardımı ile yazdırılabilir veya yazdırılmak üzere bilgisayara kaydedilebilir. "Dosya" kısmından proje dosyası açılabilir, kaydedilebilir, kaydedilen dosya ile çalışılabilir. Diğer sekmeler ise senaryo yazım programı ile ilgili ayarlama ve düzenlemelerin yapılacağı kısımlardır.



Görsel 5.9: Sayfa alt menüsü

Senaryo sayfasının en altında yer alan Görsel 5.9'da görülen menünün işlevi:

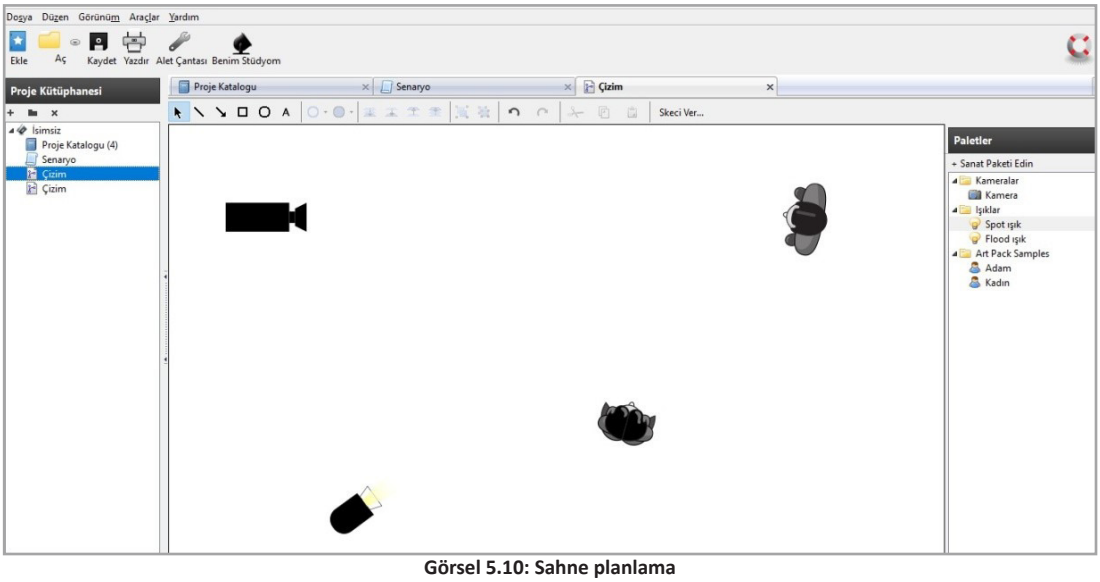
Karakter Diz / PDF: Oluşturulan çalışmanın PDF olarak bilgisayara kaydedileceği kısımdır.

Bloknot: Yazılan sahne ile ilgili notlar buraya eklenir.

İndeks Kartlar: Sahne ile ilgili çekim bilgileri, oyuncu bilgileri bu kısma yazılır.

Kapak Sayfası: Senaryonun kapağının yer aldığı bölümdür. Senaryonun adı, senaryo eserinin sahibi, senaryo hikâyesinin sahibi ve iletişim bilgileri gibi istenen şeyler bu kısma yazılır.

Raporlar: Bu bölümde senaryoda kaç sahne olduğu, kaç karakterin yer aldığı, karakterlerin isimleri gibi bilgiler raporlaştırılarak saklanılır.



Görsel 5.10: Sahne planlama



"Proje Kütüphanesi" sekmesinde yer alan çizim menüsü seçildiğinde senaryoda görselleştirilen sahnenin hayalî olarak ve basit bir şekilde çizimi yapılabilir. Kamera ve ışıkların açıları ayarlanabilir. Karakterler sahnenin senaryoda yer alan kısmına yerleştirilebilir. Bu işlemi senaristin yapması beklenmez, genelde görüntü yönetmeni ve yönetmen birlikte çalışarak sahnelerin çizim özelliklerini belirler.

5. UYGULAMA ADI: SENARYO YAZIM PROGRAMI İLE SAHNE OLUŞTURMA

Gelişen teknolojiyi kullanarak senaryo metinlerini bilgisayarda hazır programlarla yazmak önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak, senaryo yazım programı kullanıp senaryo yazım kurallarına uygun bir sahne oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Daktilo ve bilgisayar ile senaryo yazımı arasındaki farkların neler olduğunu araştırınız.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda size verilen sahneleri senaryo yazım programında oluşturunuz.

```
10.DIŞ.OTOYOL.GÜN

Araba otoyolda gitmektedir.


11.DIŞ.PARK YERİ.GÜN

Bir park yerinde yemek yiyenler…

Hatice manzara fotoğrafı çekerken Metin de spor yapmaktadır.

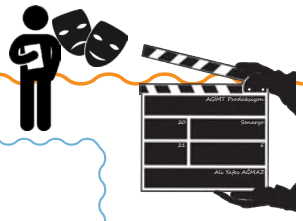

12.DIŞ.GÜZEL MANZARALI BİR YER.GÜN

Araba yola devam eder.


13.DIŞ. EDİRNE GÜMRÜK ÇIKIŞI.GÜN

Araba, Edirne gümrüğünden çıkıp yola devam eder.
```



14.DIŞ.İSTANBUL E-5 GİRİŞİ.AKŞAMÜSTÜ

Araba, sıkışık trafiğin içinde gitmektedir.

15.DIŞ. BABAEVİ ÖNÜ.GECE

Araba gelip babaevinin önünde durur.

Hatice uyumaktadır.

Metin başını uzatıp eve özlemle bakar.

Sonra Hatice'yi uyandırır, evi gösterir.

16.İÇ BABAEVİ,ANTRE.GECE

Ayşe kapıyı açar. Kapının önündeki Metin seslenir.

METİN

Merhaba küçük hanım!

Ayşe hemen onun boynuna sarılır.

AYŞE

Abi!

Baba sesleri duyup kapı tarafına bakar.

Sedat hemen kalkıp koşar.

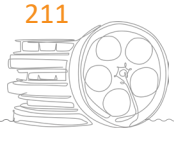
SEDAT

Abim geldi!

Sedat abisinin boynuna atılır.

SEDAT

Abicim…





METİN

Maşallah, görmeyeli kocaman adam olmuşsun.

SEDAT

Ne sandın ya…

Metin Sedat'ı bırakıp içeri, babasının yanına yürür. Bu sırada Ayşe ile Sedat'ın kapıdaki poşetleri içeri aldığı görülür. Hatice henüz görüntüde yoktur.

Metin babasının elini öpüp sarılır.

METİN

Babacığım!

NURETTİN

Hoş geldin oğlum!

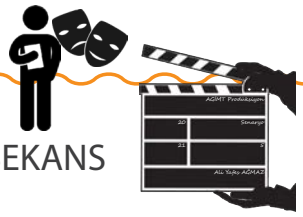
Bu sırada Hatice, ayakkabılarını çıkarıp içeri girmiştir.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryo yazım programı kullanılarak verilen senaryonun sahneleri oluşturuldu.		
Diyalog, mizansen ve sahne başlıkları oluşturuldu.		



6. UYGULAMA ADI: SENARYO YAZIM PROGRAMI İLE ÖZGÜN SEKANS OLUŞTURMA

Aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak, senaryo yazım programı kullanarak senaryo yazım kurallarına uygun özgün bir sekans oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Geliştirim senaryonuzdan ayrımlama senaryosu yazmak için bir sekans seçiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Bilgisayar üzerinde sekansınızın ayrımlama senaryosunu oluşturunuz.

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Senaryo yazım programı kullanılarak hikâyenin seçilen sekansının ayrımlama senaryosu oluşturuldu.		

5.3. ÇEKİM SENARYOSU

Sinopsis hâlinde ortaya çıkan, daha sonraki aşamada tretmana dönüştürülen, diyalogları ve mizanseni yazılan bir senaryonun tüm bu aşamaları bittikten sonra geriye tek bir aşaması kalır: çekim senaryosunun hazırlanması.

Çekim senaryosu; çekim ölçekleri, kamera hareketleri ve diğer tüm unsurlarla planlamanın yapıldığı bölümdür. Çekimde yapılacak her şey çekim senaryosunda planlanır, geriye sadece sette çekimi tamamlamak kalır.

Çekim senaryosu; bir senaryonun planlara ve kamera çekim açılarına bölündüğü, diyalog ve mizansenlerinin tamamen belirginleştirildiği, en detaylı hâlidir. Ayrımlama senaryosu sırasında sahnelere bölünen senaryonun sahneleri, çekim senaryosu sırasında da planlara bölünür. Çekim senaryosu aslında bir çekim sırası listesidir. Bir filmin çekilmeden önceki, görsel olmayan hâlidir.

Çekim senaryosu filmin çekimini kolaylaştıran ve belirli bir plan üzerinde gidilmesini sağlayan metindir. Hangi sahnenin nasıl çekileceği belirli bir sıra ve düzene göre oturtulur.

Çekim senaryosunda kamera hareket ve açıları da yer alır. Hangi tür kameranın kullanılacağı belir-



tilir. Ayrıca o sahnede yer alan karakterlerin yazılması gerekir.

5.3.1. Çekim Senaryosu Yazımı

Çekim senaryosu genelde bir tablo oluşturularak yazılır. Bu sayede film çekimi sırasında yapılması gerekenler daha net ve sade bir şekilde belirlenir. Çekim senaryosunun nasıl yazılacağı kişisel bir tercihtir. Kullanılan belirli formatlar vardır ama ayrımlama senaryosunda olduğu gibi geçerli formatlar bulunmamaktadır. Çekim senaryosunda çekim ölçeklerine, kamera hareket ve açılarına yer verilir. Sahneler arasındaki geçişler de çekim senaryosuna yazılabilir.

Senaryo üzerine çekim planları ve kameranın yapacağı hareketler yazılarak da çekim senaryosu oluşturulabilir. Burada önemli olan nokta teknik ekipte yer alan ve çekimi gerçekleştirecek olan kişilerin sahneyi nasıl çekeceklerini, çekimi nasıl gerçekleştireceklerini bilmeleridir.

Aşağıdaki örnekte senaryo üzerine notlar alınarak çekim senaryosuna dönüştürülen bir metin görülmektedir.

FADE IN

SAHNE 1.İÇ.NESRİN'İN İŞ YERİ.

GÜN.

NESRİN, NİLGÜN, ÇAYCI

Büronun açık kapısı…

Küçük bir odada üstü kâğıtlarla dolu iki masa…

Pencere kenarında karşılıklı oturmuş iki kişi…

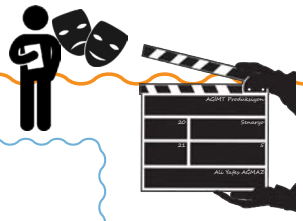
Boş kahve fincanlarını alan çaycı…

Çaycı elinde boş fincanlarla çıkar.

Nesrin çaycıyı gözleriyle izler.

Nesrin ayağa kalkar.





Gözleri dalgın bakarak küçük büro içinde dolanır.

NESRİN

Bunları bilmiyordum.

Böyle bir şey olacağını aklımın ucundan

dahi geçirmezdim.

Nilgün oturduğu koltuktan kalkarak Nesrin'in yanına gelir.

Masanın üzerinde duran fotoğrafları sinirli bir el hareketiyle gösterir.

FADE IN

SAHNE 1.İÇ.NESRİN'İN İŞ YERİ.GÜN.

NESRİN,NİLGÜN,ÇAYCI

1.1.GENEL Ç.ÜST AÇI.SABİT KAMERA.

Büronun açık kapısı…

Küçük bir odada üstü kâğıtlarla dolu iki masa…

Pencere kenarında karşılıklı oturmuş iki kişi…

Boş kahve fincanlarını alan çaycı…

Çaycı elinde boş fincanlarla çıkar.

Nesrin çaycıyı gözleriyle izler.

1.2.BOY Ç.GÖZ HİZASI.AKTÜEL KAMERA.

Nesrin ayağa kalkar.

Gözleri dalgın bakarak küçük büro içinde dolanır.

NESRİN

Bunları bilmiyordum.

Böyle bir şey olacağını aklımın ucundan

dahi geçirmezdim.

1.3.GENEL Ç.GÖZ HİZASI.SABİT KAMERA

Nilgün oturduğu koltuktan kalkarak Nesrin'in yanına gelir.

Masanın üzerinde duran fotoğrafları sinirli bir el hareketiyle gösterir.

Kamera SOLA ÇEVRİNME yaparak masadaki zarfa yaklaşır.

KARARMA

Bu çekim senaryosu örneğinde senaryoda bir sahne olarak işlenen olay, çekim senaryosu aşamasında aynı sahnede üç ayrı plana bölünmüştür. İlk plan genel çekim olarak belirlenmiş, sabit kamera ile çekimin yapılacağı bildirilmiştir. İkinci planda karaktere boy çekimi yapılacağı ve kameranın karakteri takip edeceği bilgisi verilmiştir. Üçüncü planda ise genel çekim ve sabit kamera ile çekim yapılırken, son mizansende kameranın sola pan yaparak zoom in ile ayrıntılı çekim yapacağı belirtilmiştir.

Çekim senaryosundaki planlamalar, bir sahnede çekimin nasıl yapılacağının yazılı hâle getirilmesidir. Bu durum kameramanlar, ışıkçılar ve teknik ekipte yer alan diğer kişilere kolaylık sağlamaktadır. Sette "Kamera nereye konmalı? Hangi plan ile çekim yapılmalı?" gibi çekim süresini uzatacak sorunların önüne geçilir. Çekim kâğıt üzerinde tamamen bitmekte, geriye sadece çekimi yapmak kalmaktadır.

5.3.2. Çekim Senaryosu Biçim Özellikleri

Çekim senaryosu her zaman FADE İN ile başlar, FADE OUT ile bitirilir. Bu iki terim tüm dünyada



evrensel olarak kullanılır. Çekim senaryosunda "Courier New" yazı tipi, 12 punto yazı büyüklüğü kullanılır.

Çekim senaryosunda plan sayıları belirlenmelidir. Her sahnenin bir numarası olduğu gibi her planın da bir numarası bulunmaktadır. Buna çekim numarası denilir. Çekimi yapılacak planın hangisi olduğunu belirtmek için kullanılır.

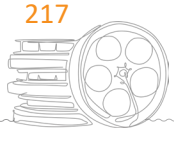
Sahnede hangi çekim ölçeğinin kullanılacağı bilgisi de çekim senaryosuna yazılır. Genel çekim, bel çekimi veya kullanılacak başka bir çekim ölçeğinin adı yazılır. Çekim ölçeği çekim numarasından sonra yazılır.

Kameranın yapacağı hareket yine çekim senaryosunda yer alan, çekim ekibinin işini kolaylaştıran bir diğer bilgidir. Kamera tilt veya dolly hareketi mi yapacak yoksa zoom in ile ayrıntılı bir çekim mi yapacak belirtilir.

Kameranın çekim yapacağı açı da çekim planında belirtilir. Kuş bakışı açı ile üstten bir çekim mi yapılacak veya kamera göz hizasına mı yerleştirilecek belirtmek gerekir.

Sahne Numarası	**Plan (Çekim) Numarası**	**Çekim Mekânı**	**Çekim Ölçeği**	**Çekim Açısı**	**Kamera Hareketi**	**Kadraj Bilgisi**
1	1	Dış, Sokak	Toplu çekim	Üst açı	İleri	Kalabalığın azalışı
1	4	Dış, Sokak	Boy çekim	Göz hizası	İleri	Ana karakter azalan kalabalıkta ters yönde ilerler.
1	5	Dış, Sokak	Göğüs çekim	Göz hizası	Sabit	Ana karakter duraksar.

Yukarıda yer alan tabloya göre veya orijinal senaryoya eklemeler yapılarak çekim senaryosu oluşturulabilir. Önemli olan hangi çekimin nerede, ne zaman, hangi açıyla ve hangi çekim ölçeği kullanılarak yapılacağının bilinmesidir. Bu tabloya satırlar eklenerek ihtiyaç duyulan bilgiler de yazılabilir. Örneğin, sahnede yer alacak oyuncular da eklenebilir.





7. UYGULAMA ADI: ÇEKİM SENARYOSU OLUŞTURMA 1

Çekim senaryosunun oluşturulması yönetmen açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak verilen senaryo örneğine göre bir çekim senaryosu oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Sınıfta öğretmeniniz ile bir sahne izleyiniz. Sahnede hangi planların kullanıldığına dikkat ediniz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda verilen senaryoyu bilgisayar ortamında çekim senaryosu hâline dönüştürünüz.

2. Verilen sekansı planlara ayırınız. Ayırdığınız planlarda kullanılacak çekim ölçeklerini, kamera hareket ve açılarını belirtiniz.

3. Çekim senaryosunu, senaryo veya tablo üzerinde hazırlayabilirsiniz.

SAHNE 1. DIŞ.APARTMAN. GECE

Apartman dışarıdan görülür.

SAHNE 2. İÇ. EV, SALON. GECE

HASAN, HALİT, KİRAZ, TAYFUR, ENES.

Herkes çay içmektedir. Hiç kimse konuşmaz.

Hasan ayağa kalkar, pencereye doğru ilerler ve camdan dışarı bakar.

HASAN

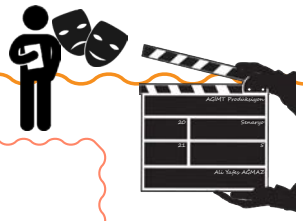
(İç çekerek)

Biz de gençtik bir zamanlar.

Bizim de yapmak istediklerimiz

vardı.





TAYFUR

(Hasanın sözünü keserek)

Yapmak istediklerin için

zaman geçmiş değil dayıcığım.

KİRAZ

Geçti oğlum zaman çoktan.

Artık yapabileceğimiz tek şey

köşemize çekilip oturmak.

Veli de ayağa kalkıp hâlâ camdan dışarı bakan Hasan'ın yanına gider. Elini omzuna koyar, gözlerinin içine bakar.

VELİ

Sen üzülme abi.

Hasan Veli'ye doğru döner ve ağlamaklı birbirlerine sarılırlar.

Sahne Numarası	Plan (Çekim) Numarası	Çekim Mekânı	Çekim Ölçeği	Çekim Açısı	Kamera Hareketi	Kadraj Bilgisi



Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Verilen sahne planlara ayrıldı.		
Her planda kullanılacak çekim ölçeği belirlendi.		
Çekim sırasında kameranın yapacağı hareketler belirtildi.		
Kamera açıları çekim senaryosunda belirtildi.		

8. UYGULAMA ADI: ÇEKİM SENARYOSU OLUŞTURMA 2

Çekim senaryosu oluşturmak senaryoyu çekecek ekip için önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak geliştirim senaryonuza göre bir sekansın çekim senaryosunu oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

- Bir filme ait çekim senaryosunu inceleyiniz.

Uygulama Aşamaları

1. Ayrımlama senaryosu aşamasında oluşturduğunuz hikâyenin bir sahnesini çekim senaryosu hâline dönüştürünüz.

2. Dönüştürdüğünüz çekim senaryosunu sahnenin yönetmeni olarak planlayınız.

3. Planınızda çekim ölçeklerine, kamera hareket ve açılarına yer veriniz.





Sahne Numarası	Plan (Çekim) Numarası	Çekim Mekânı	Çekim Ölçeği	Çekim Açısı	Kamera Hareketi	Kadraj Bilgisi

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahneler planlara ayrıldı.		
Planlara göre çekim senaryosu oluşturuldu.		
Çekim sırasında kameranın yapacağı hareketler belirtildi.		
Çekim ölçekleri belirlendi.		

5.4. STORYBOARD

Çekim senaryosunda sahneler, o sahnede kaç tane plan varsa o kadar bölüme ayrılır. Storyboard ise sahnede yer alan planların çekilmeden önce nasıl çekileceğinin çizilecek görsellerle somutlaştırılması için kullanılır. Storyboard; çekilecek olan sahneyi planlara ayıran, sıralayan ve bu planlarda ne çekileceğini gösteren çizimlerden oluşan tablolardır.

Çekim senaryosunda kamera açıları ve çekim ölçekleri ile belirtilen planlar storyboard ile görsel olarak ifade edilir. Böylelikle kameraman sahneyi nasıl çekeceğini bilir. Storyboard çizimi çekim aşamasını oldukça kolaylaştırır. Storyboard çizilmeden sahnenin geçeceği mekânların gezilmesi çekim aşamasında daha büyük bir avantaj sağlar.

Storyboard, senaryonun görsel taslağını ifade etmek için kullanılır. Storyboard sayesinde oyuncular görsel olarak mizansenin nasıl gerçekleşeceğini bilir.

Storyboard çizimlerinin gerçekçi olması sahnenin daha iyi anlaşılmasını sağlamaya yardımcı olur. Basit çizim ve karalamalar ile yapılsa bile bu çizimle kamera açıları, çekim planları ve karakterlerin sahne içindeki duruşları düzenlenebilir.

Tüm sahne ve planların storyboard ile çizilmesi gerekmez. Kilit sahneler ve geçiş sahneleri çizildiğinde yönetmen ve teknik ekip sahnelerin devamını çekim senaryosuna göre çekebilir. Genel konuyu storyboard ile görmek çok ama çok önemlidir.

Aşağıdaki örnekte verilen sahne storyboard ile görselleştirilmiştir.

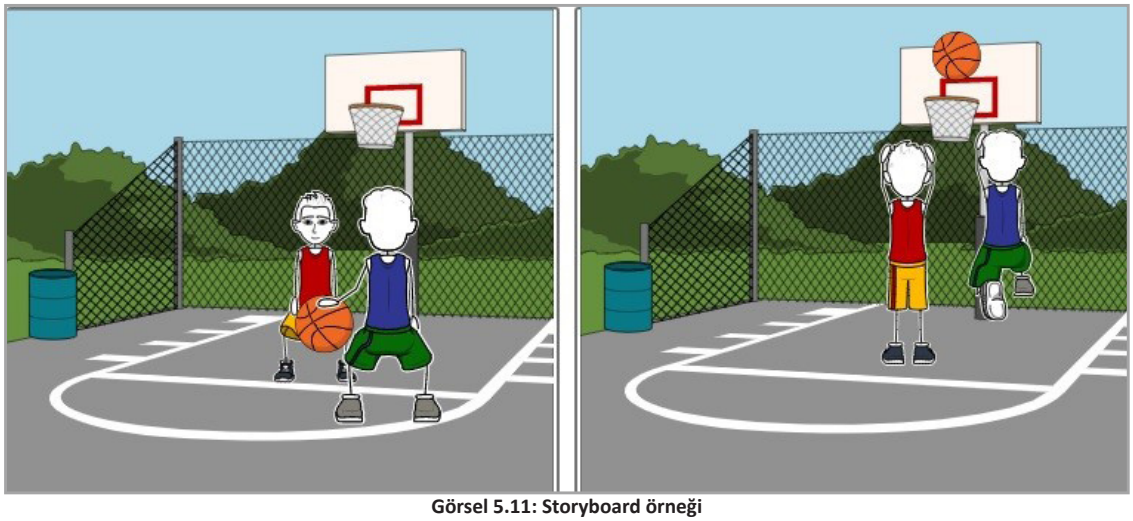
```
SAHNE 1. DIŞ.BASKETBOL SAHASI.GÜN

Emre ve Yunus basketbol sahasında bire bir maç yaparlar.

Emre topu alır, karşısında olan Yunus'u geçmeye çalışır.

Yunus'u geçer ve potaya basketi bırakır.

Yunus ise ellerini havaya kaldırarak bu duruma üzülür.
```



Görsel 5.11: Storyboard örneği

Örnekteki sahne iki plan şeklinde storyboard ile oluşturulmuştur. Gelişen teknoloji ile storyboard çizimleri bilgisayar ortamında çeşitli programlar kullanılarak yapılabilmektedir. Storyboard, ister elle ister bilgisayar ortamında çizilsin önemli olan nokta düşünülen sahnelerin görsellere aktarılabilmesidir.

5.4.1. Storyboard Hazırlama

Storyboard çizimi el ile hazırlanacaksa bunun için hazır şablonlar bulunmaktadır. Hazır şablon içine sahne ve plan ile ilgili çizim yapılır.

Sahne:	Plan:

Açıklama:

Yukarıdaki örnekte hazır storyboard şablonunda sahne kısmına çekim yapılan sahnenin numarası, plan kısmına ise sahnedeki plan yazılır. Çekilen planla ilgili bir açıklama varsa açıklama kısmına yazılır.

Storyboard çizimi yapılacak olan şablonun ölçüsü 16:9 veya 4:3 oranlarında olmalıdır. Ölçülerde ilk rakam yatay düzlemdeki oranı, ikinci rakam ise dikey düzlemdeki oranı vermektedir.

Storyboard çiziminde, senaryoya göre baştan başlanarak sona kadar çizim yapılmalıdır. Sahnede karakterlerin konumu veya yaptıkları eylem değiştiğinde yeni storyboard karesi eklenmelidir.

9. UYGULAMA ADI: STORYBOARDA GÖRE SAHNEDE DEVİNİM OLUŞTURMA

Senaryoda storyboard çiziminin mizansene uyumu önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak storyboard çizimleri verilen bir sahnenin mizansen kısmını oluşturunuz. Uygulama öncesi aşağıdaki hazırlığı yapınız.

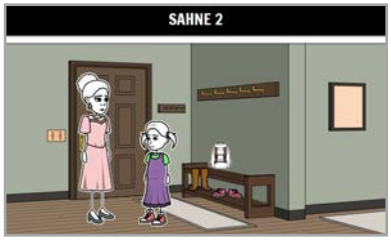
- Bir filmin storyboard çizimlerini inceleyiniz.

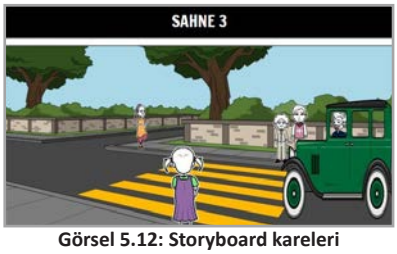
Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda üç sahnenin storyboard karesi verilmiştir (Görsel 5.12). Bu storyboard karelerinde geçen mizansenleri senaryo yazım biçimine göre düzenleyiniz.

2. Sahne başlığını ve çekim ölçeklerini de oluşturduğunuz sahne planlamasına ekleyiniz.







Görsel 5.12: Storyboard kareleri

Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Verilen storyboard çizimlerine göre üç sahne oluşturuldu.		
Sahnelerin başlıkları hazırlandı.		
Mizansen kısımları hayal gücü kullanılarak oluşturuldu.		
Sahnelerde kullanılan çekim ölçekleri belirlendi.		

10. UYGULAMA ADI: STORYBOARD ÇİZİMİ

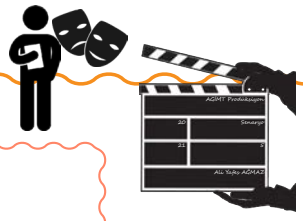
Senaryoda storyboard çizimi, sahneleri somutlaştırma açısından önemlidir. Siz de aşağıdaki uygulama aşamalarını dikkate alarak storyboard şablonu hazırlayınız ve bilgisayar üzerinde storyboard çizimleri oluşturunuz.

Uygulama Aşamaları

1. Aşağıda verilen sahnenin storyboardunu oluşturunuz.

2. Çalışmanızı storyboard şablonu üzerinde kalemle çizerek veya bilgisayar ortamında yapabilirsiniz.

3. Tek sahne olarak verilen senaryo örneğini planlara ve çekim ölçeklerine bölerek storyboard çizimlerini oluşturunuz.



SAHNE 1. DIŞ. PİKNİK YERİ. GÜN

Halil, Damla, Merve birlikte piknik yapmaktadırlar.

Piknik alanının yanında bulunan derede ördekler yüzmektedir.

Halil yemeğini bitirdikten sonra dereye ellerine yıkamaya gider.

Ellerini yıkarken dengesini kaybederek suya düşer.

Damla ve Merve bu duruma uzunca bir süre gülerler.

Sahne:	Plan:

Açıklama:

Sahne:	Plan:

Açıklama:

Sahne:	Plan:

Açıklama:

Sahne:	Plan:

Açıklama:



Sahne:	Plan:

Açıklama:

Sahne:	Plan:

Açıklama:

Çalışmayı hikâyenizin başka bir sahnesinde de tekrarlayabilirsiniz.

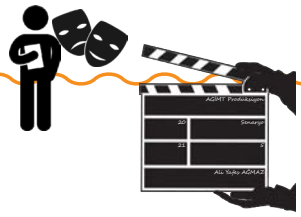
Uygulamaya İlişkin Değerlendirmeler

Yapacağınız çalışmanın değerlendirilmesinde aşağıdaki kontrol listesi kullanılacaktır.

Kontrol Listesi

Ölçütler	Evet	Hayır
Sahne planlara ayrıldı.		
Planların çekim ölçekleri belirlendi.		
Çekim ölçeklerine ve karakter hareketlerine göre storyboard karelerinin çizimi yapıldı.		





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 5 SENARYO BİÇİMİ

A) Aşağıdaki cümlelerde ( ) ile boş bırakılan yerlere verilen bilgiler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. ( ) Amerikan format senaryo yazımında "Calibri" yazı tipi kullanılır.

2. ( ) Bir senaryoda karşılıklı konuşmalar mizansen olarak adlandırılır.

3. ( ) Sahne başlığında çekim yapılan ortam belirtilirken "İÇ, DIŞ" ifadeleri kullanılır.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşluklara uygun kelimeleri yazınız.

1. Fransız format senaryo yazımında ..... kağıdın sol tarafına, ... ise sağ tarafına yazılır.

2. Storyboard çizimi yapılacak olan şablonun ölçüsü ..... veya.....oranlarında olmalıdır.

C) Aşağıdaki soruları dikkatle okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

1. Senaryo metninde sahnede işlenen olayların görsel anlatıma dönüştürüldüğü, eylemlerin betimlenerek anlatıldığı bölüm aşağıdakilerden hangisidir?

A) Diyalog **B)** Mizansen **C)** Sinopsis **D)** Storyboard **E)** Tretman

2. Senaryo yazımına başlarken kullanılan, senaryonun başladığını belirten terim aşağıdakilerden hangisidir?

A) Cut To

B) Fade İn

C) Fade Out

D) Flashback

E) Tilt

3. "Kamera nereye konmalı? Hangi plan ile çekim yapılmalı?" sorularını ortadan kaldıran ve çekim süresini kısaltan senaryo yazım aşaması aşağıdakilerden hangisidir?

A) Ayrımlama senaryosu

B) Çekim senaryosu

C) Geliştirim senaryosu

D) Sahne başlığı

E) Senaryo taslağı



4. Aşağıda verilen bilgilerin hangisi yanlıştır?

A) Alt açı çekiminde kamera ortalama bir insanın göz hizası yüksekliğine yerleştirilir.

B) Çekim yapılırken oyuncunun dizinden yukarısı kadraja alınarak yapılan çekim diz çekimidir.

C) Kameranın herhangi bir karakterin bakış açısına göre yerleştirildiği çekim açısı öznel açıdır.

D) Karakter veya oyuncunun tamamen göründüğü çekim, boy çekimi olarak adlandırılır.

E) Kuş bakışı çekim açısında kamera belirli bir yüksekliğe yerleştirilir ve o noktadan çekim yapılır.

5. Aşağıda yer alan temel kamera hareketlerinden hangisi kameranın sabitken yaptığı harekettir?

A) Ark

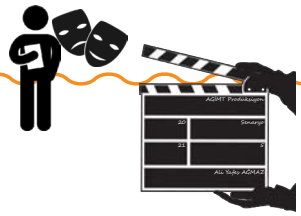
B) Dolly

C) Pan

D) Tracking

E) Zoom





CEVAP ANAHTARI

ÖĞRENME BİRİMİ 1 SENARYO YAPI VE UNSURLARI

A) Doğru yanlış.

1. (**Y**) Açık anlatı yapısı ana karakter ile seyircinin özdeşim kurmasını temel alır.

2. (**D**) Hikâyenin giriş bölümünde hikâyeyi başlatan ana çatışma açıklanır.

3. (**D**) Katharsis, klasik anlatı yapısının bir özelliğidir.

B) Boşluk doldurma.

1. Dramada iki güç arasındaki zıtlığı **çatışma** ifade eder.

2. Ana karakterin neden-sonuç bağlantısının gevşek olduğu hikâye anlatı yapısına **açık yapı** denir.

3. Okuyucuya film hikâyesini özetleyen **logline** tek cümleden oluşur.

C) Test.

1.A **2.**B **3.**A **4.**E

ÖĞRENME BİRİMİ 2 KARAKTER İNŞASI

A) Doğru yanlış.

1. (**D**) Karakterlerin işlevlerini bilmek senaryo yazarının metni ilerletmesinde kolaylık sağlar.

2. (**Y**) Senaryoda ana karakter tek olmalıdır.

3. (**Y**) Sinopsiste hikâyenin sonuç bölümü yazılmaz.

B) Boşluk doldurma.

1. Hikâyede ana karakterin **korkularıyla** yüzleşmesi için üzerindeki baskıların artması gerekir.

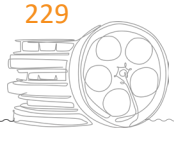
2. Hikâyede karakterin motivasyonunu belirlemek için karakterin dramatik amacına **niçin** sorusu sorulur.

3. Karakterin hikâye boyunca geçirdiği değişimin takip edilebileceği hayalî eğri **karakter eğrisi** diye adlandırılır.

4. Senaryo metninin yazım aşamaları **senaryo taslağı, geliştirme senaryosu, ayrımlama senaryosu, çekim senaryosu** olarak sıralanır.

C) Test.

1.C **2.**D **3.**A





ÖĞRENME BİRİMİ 3 HİKÂYE KURMA

A) Doğru yanlış.

1. (**D**) Tetikleyici hadisedeki soru görsel olarak anahtar hadiseyle tamamlanır.

2. (**Y**) İkinci dönüm noktası her zaman olumsuz bir içerikte planlanmalıdır.

3. (**D**) Senaryoda nedensellik bağı hikâyeye bütünlük sağlar.

B) Boşluk doldurma.

1. Film ilerlerken karakterin amacını seyirciye hatırlatmak için **odak noktaları** oluşturulur.

2. Tetikleyici hadiseden sonra hikâyede **çatışma** kurulur.

3. Senaryoda çözüm bölümünün başlangıcında hikâyenin **felsefesi** verilir.

4. Filmin sahne sahne görünümü **geliştirim** senaryosuyla oluşturulur.

C) Test.

1.C **2.**B **3.**B

ÖĞRENME BİRİMİ 4 SAHNE DÖKÜMÜ

A) Doğru yanlış.

1. (**Y**) Her sahnede olaylar dizisi sürdürülmelidir.

2. (**D**) Senaryoda sahne uzunluğu içeriğe göre değişir.

3. (**Y**) Senaryoda sekans yönetimini çekim ekibi oluşturur.

B) Boşluk doldurma.

1. Film hızını kontrol etmeyi **sahne dökümü** sağlar.

2. Sahnede aksiyon hattı **aksiyon reaksiyon** ilerlemesiyle oluşturulur.

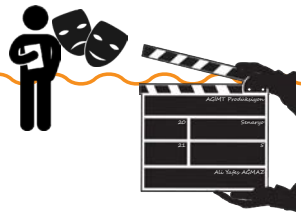
3. Sahnede **eylem**, zaman ve mekân birliği vardır.

4. Olaylar dizisi olayların **dramatik amaçlı** sıralanmasını sağlar.

C) Test.

1.B **2.**B **3.**A





ÖĞRENME BİRİMİ 5 SENARYO BİÇİMİ

A) Doğru yanlış.

1. (**Y**) Amerikan format senaryo yazımında "Calibri" yazı tipi kullanılır.

2. (**Y**) Bir senaryoda karşılıklı konuşmalar mizansen olarak adlandırılır.

3. (**D**) Sahne başlığında çekim yapılan ortam belirtilirken "İÇ, DIŞ" ifadeleri kullanılır.

B) Boşluk doldurma.

1. Fransız format senaryo yazımında **mizansen** kağıdın sol tarafına, **diyalog** ise sağ tarafına yazılır.

2. Storyboard çizimi yapılacak olan şablonun ölçüsü **16:9** veya **4:3** oranlarında olmalıdır.

C) Test.

1.B **2.**B **3.**A **4.**A **5.**E

DİZİN

A

Aladdin (Aladdin)-Guy Ritchie, 2019
Alma-Rodrigo Blass,2009
Adem'in Elmaları (Adem's Apples)- Anders Thomas Jensen, 2005
Açlık Oyunları (The Hunger Games)- Gary Ross, 2012
Akileus ve Kaplumbağa (Achilles And The Tortoise) –Takeshi Kitano,2008
Apollo 13- Ron Howard, 1995
Arka Pencere(Rear Window)- Alfred Hitchcock, 1954
Avatar- James Cameron,2009

B

Baba(The Godfather)- Francis Ford Copolla, 1972
Bir Zamanlar Amerika (Once Upon A Time America) –Sergio Leone, 1984
Bu Nasıl Sarışın(Legally Blonde)- Robert Luketic, 2001

C

Cep Herkülü: Naim Süleymanoğlu- Özer Feyzioğlu, 1999
Çiçek Abbas-Sinan Çetin ,1982

Ç

Çiçek Abbas-Sinan Çetin ,1982



D

Denizin Dişleri (Jaws) – Steven Spielberg, 1975
Dokuz Hayat (Nine Lives) – Rodrigo Garcia, 2005
Duyguların Rengi(The Help)- Tate Taylor, 2012

E

Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?(How to Train Your Dragon)-Dean Debais,Chris Sanders, 2010
Esaretin Bedeli(Shawshank)- Frank Darabont, 1995

F

Fırtına (The Storm) – Wolfgang Petersen, 2000

H

Hababam Sınıfı – Ertem Eğilmez, 1975
Hababam Sınıfı Askerde, Ferdi Eğilmez, 2004 (Senaryo Örneği)
Hrry Porter ve Felsefe Taşı (Harry Potter and the Philosopher's Stone) - Chris Columbus, 2001

İ

İnşaat-Ömer Vargı, Tolga Ziyal, 2003
İp(Rope) – Alfred Hitchcock, 1948
İstanbul'un Fethi- Aydın G. Arakon, 1951

J

Joker (Joker)- Todd Philips, 2019

K

Karmakarışık (Tangled),-Bayron Howard,Nathon Greno, 2010
Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo),-AndrewStanton,2003
Köroğlu- Atıf Yılmaz, 1968

M

Marslı(The Martian)- Ridley Scott, 2015
Matrix (The Matrix)- Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999
Melankoli(Melancholia) – Lars Von Trier, 2011
Monte Kristo Kontu (The Count of Monte Cristo)- Kevin Reynolds, 2002

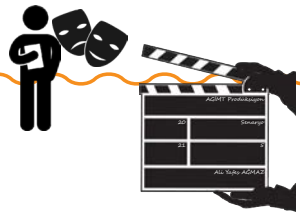
N

Neşeli Ayaklar(Happy Feed)- George Miller, 2007

Ö

Ölü Ozanlar Derneği(Dead Poets Society) – Peter Weir, 1989





R

Ratatuy Aşçı Fare (Ratatuille)- Brad Bird, 2007

S

Serçelerin Şarkısı-Mecid Mecidi, 2008
Sevmek Zamanı, Metin Erksan, 1966 (Senaryo Örneği)
Sevimli Canavarlar(Monstres Academy)-Pete Docter,David Sileverman,Lee Unkrich 2010
Shindler'in Listesi (Schindler's Lists)- Steven Spielberg, 1993
Son Samuray (The Last Samurai)-Edward Zwick,2003

T

Terminal(The Terminal)- Steven Spielberg,2003
Titanik(Titanic)-James Cameron, 1997
Tosun Paşa-Kartal Tibet, 1976

Ü

Üç Gün İçinde Öleceksin(Dead In Three Days) - Andreas Prochaska, 2006

V

Victoria (Victoria) - Sebastian Schipper,2015

Y

Yeşil Yol (Green Mile)-Frank Darabont, 1999
Yukarı Bak(Up)-Pete Docter 2009
Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği(The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring) - Peter Jackson,2001

KAYNAKÇA

Aristoteles. (2017). Poetika. (S.Rifat, Çev.). İstanbul: Can.
Asiltürk, C.T.(2014) Sinemada Yaratıcı Yönetmen. İstanbul: Kalkedon.
Başer, T. (2019)Senaryo Yazarının Yol Haritası. İstanbul: İnkılap.
Başol, Ö. (2010).Senaryo Kitabı. İstanbul: Pana Film.
Campell, J. (2015).Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. (S.Gürses,Çev.). İstanbul: İthaki.
Chion,M.(1987).Bir Senaryo Yazmak.(N.Tanyolaç,Çev.). İstanbul: Afa.
Costello, John (2010). Senaryo Yazımı (B.Baysal,Çev.). İstanbul: Kalkedon.
Edgar-Hunt,R. Marland, J.Richards, J.(2012) Film Yapımında Senaryo Yazımı.(G.Altıntaş,Çev.). İstanbul: Literatür.
Field, Syd. (2013). Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri (Ş.Erol,Çev.). İstanbul: Alfa.
Field,S.(2019).Senaryo Sorunları ve Çözümleri. (G.Çakır,Çev.). İstanbul. Alfa.
Field,S. (2020).Senaryo Yazarının El Kitabı. (M.Gürsel,Çev.).İstanbul: Alfa.



Flinn, D. M. (2015). Senaryo Nasıl Yazılmaz (A.Gülermen, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınevi
Gulino, P.J. (2018). Senaryo Yazımı "Sekans Yönetimi" İstanbul: Kalkedon.
Gülsoy, M.(2004).Büyübozumu Yaratıcı Yazarlık. İstanbul: Can Sanat Yayınları.
İstanbul Üniversitesi Radyo, Televizyon Bölümü Film Yapım Yönetimi Ders Notları Doç. Dr. Şükrü Sim
Karadoğan, A. (2016). Senaryo ve Anlatı. Ankara: De Ki.
Korz, M. (2011). Senaryoda Dialog. (G.Gülbey, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Basın Yayın
McKee,R. (2011) Öykü, Senaryo Yazımının Özü Yapısı Tarzı ve İlkeleri. (N.Yılmaz,E.Yılmaz,F.Kınalı,-Çev.).
İstanbul:Plato.
Millî Eğitim Bakanlığı, Mesleki ve Teknik Ortaöğretim, 11.Sınıf, Senaryo Ders Programı (2020)
Miller, W. (2016). Senaryo Yazımı-Sinema ve Televizyon İçin.(Y.Büyükerşen, N.Esen, Y.Demir, Çev.).İstanbul: Hayalperest Yayınevi.(2009)
Mutlugün,M.A. (2020) Senaryoda Sahne Yazımı. Ankara: Nobel.
Orr,J. (1997)Sinema ve Modernlik.(A.Bahçıvan,Çev.).Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
Özakman,T. (2020).Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği. Ankara: Bilgi.
Rabiger, M. (2019).Kurgu Sanatı.(G.İrem,Çev). İstanbul: Hil.
Seger, L. (2015).İleri Senaryo Yazma Tekniği(O.Akınhay,Çev.).İstanbul: Agora.
Seger, L. (2016).İyi Bir Senaryoyu Harika Hale Getirmek (O.Akınhay,Çev.). İstanbul: Agora.
Synder, B. (2020).O Kediyi Kurtar (E.Avşar,Çev.). İstanbul: hep kitap.
Vogler,C. (2009). Yazarın Yolculuğu (K.Şahin,Çev.). İstanbul: Okyanus

Genel Ağ Adresleri

https://www.udemy.com/course/senaryo-yazim-teknigi/ (Erişim Tarihi: 03.12.2020)
https://www.udemy.com/course/senaryo-icin-hikaye-olusturma-ve-karakter-yaratma- (Erişim Tarihi:04.12.2020)
https://www.udemy.com/course/senaryo-yazarligi-egitimi-sifirdan-ileri-seviyeye/ (Erişim Tarihi:14.02.2021)
https://senaryoatolyesi.com/hizmet/sinema-terimleri/ (Erişim Tarihi: 24.03.2021)

Görsel Kaynakça

Ders materyalinin görsel kaynakçasına yandaki karekodu taratarak ulaşabilirsiniz. Yandaki karekodu taratılmaması durumunda aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.

» http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2338