

Senaryosuz film olmaz mı? Godard için belki. Ama Godard bile hikâyesi olan, sağlam senaryolu filmlerle işe başlamıştır; tıpkı Picasso'nun soyut resme geçmeden önce mükemmel temsili eskizler çizebiliyor olması gibi. Film, fotoğraf ya da resimde klasik temsiliyet kalıplarını kırabilmek için, önce kuralları bilmek gerekir.

Acemilik belirtileri: İnce bir sergileme yerine, karakterlerin tam olarak düşündükleri ve hissettikleri şeyleri insanın burnuna sokarcasına söyledikleri diyaloglar, tesadüflerin fazla kullanılması, ileri doğru ivmeyi bozup seyirciyi andan koparan geri dönüşler, perdede görülebilenleri aynı açıklayan dış ses, tamamen iyi bir kahraman ya da tamamen kötü bir düşman, eyleme geçmek için bir seçim yapmayan pasif kahraman.

Bir senaryoya sorulması gerekenler: Ana tema ne? Ana karakter kim? Ana karakterin amacı ne? Çatışma ne? Karşıt karakter kim? Merak ögesi ne? Merak ögesi gerçekten ilginç mi? Çözüm ana karakteri değiştiriyor mu? Nasıl? Her sahne gerekli mi? Film ana temaya sonuna kadar sadık mı? Film izlenecek kadar ilginç mi? Son, akılda kalıcı mı? Hangi duygu senaryoyu tanımlamaktadır?

Gösterin, Anlatmayın! Film görsel bir araçtır. Bir hikayeye ve onun karakterleriyle ilgili her şeyin, anlatılmasındansa gösterilmesi daha iyidir. Böylelikle, daha önemli şeyler için daha fazla gösterim süreniz kalmış olur.

1 Senaryo Sayfası = perdede 1 dakika, 2 senaryo sayfası = 2 çekim günü.

Bir senaryo genellikle 90-120 sayfa arasındadır. Bu da ortalama 90 dakika ile 2 saat arası bir seyir zamanına denk gelir. Komedi, korku, animasyon ve aile filmlerinin süreleri daha kısadır. Dramalar genellikle süresi en uzun filmlerdir. Nedeni ise ince ve derin anlatımın gerekmesidir.

Filminizi tek bir cümleyle açıklayabilmelisiniz. Örneğin: Bir adam seksenli yaşlarda doğup giderek gençleşir. The Curious Cafe of Benjamin Button / Benjamin Button'ın Tuhaf Hikayesi

Zaman geri sayısın. Örneğin; My best friend's wedding / En iyi arkadaşımın düğünü: Damadın en yakın arkadaşı töreni durdurabilecek mi? Panic room / Panik Odası: Anne, kızını katil hırsızlardan saklar ama kızı şeker hastasıdır ve acilen insüline ihtiyacı vardır.



Olay akışı fiziksel olayları içerir; hikâye ise duygusal olayları. Örneğin; The Dark Knight/Kara Şövalye filminde, Batman Gotham Şehri'ni kaçık Joker'den korumaya çalışırken olay akışı, iyi adamı kötü adamla karşı karşıya getirir. Ancak Kara Şövalye filminin hikâyesi, herkesin iyiliği için ününü tehlikeye atan Batman'ın içine düştüğü manevi krizin hikâyesidir.

Her sahnede yeni bir enformasyon açığa çıkmalıdır. Bu çok önemli bir şey olmayabilir fakat belirgin olmalıdır. Farklı karakterlerin aynı şeyi nasıl algıladıkları ya da buna nasıl tepki verdikleri hakkında da olabilir.

Mekânı bir karakter haline getirin. Her mekânın, sakinleri tarafından etkilenen ya da onları etkileyen eşsiz özellikleri vardır. Lehçe, giyim, kişisel alan mefhumu, estetik duyarlılıklar ve çok daha fazlası mekânın bir parçası olabilirler.

Çatışmayı varoluşsal yapın. Filmin orta noktasında, kahramanın A planının yetersiz kalması, sadece kahramanı harekete geçirmekle kalmaz, onun gelişmesine de vesile olur.

Daha da derine inin. İyi filmler çoğunlukla derinlemesine araştırılan, aynı zamanda da dikkati detaya ve anlama çeken basit şeylerle ilgilidir. Olaylar, temalar ve duyguların bulanık gri alanlarının da daha derinine inin. Daha az şey yapın, ama bunları daha iyi yapın.

Film tersyüz edilmiş bir romandır. Bir roman, karakterlerin içsel güdülerini ve duygularını doğrudan tanımlar, fiziksel dünyanın kurulumunu ise okuyucuya bırakır. Film ise göstererek anlatır, görünmeyenleriyse ima eder. Bu sebeplerden dolayı bir kitabı senaryoya uyarlamak çok zor bir tersine çevirme işlemi gerektirir: Aşıkâr olanın dolaylı, görülemeyenlerin de görünür hale getirilmesi gerekir. Böylece yılları kapsayan serüvenlerin anlatıldığı uzun sürede okunabilen roman, filmde bir buçuk/iki saatte izlenir duruma getirilir.

"Ekleyecek bir şey kalmadığında değil, çıkaracak bir şey kalmadığında mükemmelliğe ulaşır."

Antoine De Saint Exupery

Giresun Üniversitesi
Tirebolu İletişim Fakültesi
Radyo - Televizyon ve Sinema
Sinema Bülteni
Sayı: 5 | 2019

Danışman:
Öğr. Gör. Elif Bayer
Arş. Gör. Gökhan Toptepe

Emeği Geçenler
İpek Bayır
Şeyda Yılmaz
Esra Çallı
Seren Çiftçi
İbrahim Kartal
Mehmet Keleş
Mustafa Akgün
Elvan Saraç

Yararlanılan Kaynaklar
Senaryo Yazarı Olmak
Feriduna Akyürek

Film Okulunda Öğrendiğim 101 Şey Neil
Landau, Matthew Frederick

Bir Filmin Serüveni
Der: Zeynep Ünal, Koray Sağlam

Bir Film Çekmek
Mehmet Aslantepe

Senaryonun Aşamaları

• **Senaryo Taslağı (Synopsis) 1-3 Sayfa;** Senaryo çalışmasında ilk evredir. Taslak öykü yazmanın zorluğu öyküyü bir bütün olarak düşünme anlayışının gelişmemesindedir. Hikayede ne anlatılacağına özet metnidir. Daha çok Avrupalı sinemacılar tarafından kullanılan bir özettir. Amerikan sinemasında pek kullanılmaz. Amerikalı sinemacılar için synopsis ve treatment aynı anlama gelmektedir. Avrupa'da kullanılan şekli kısa tanım yazıdır. Okunduğu zaman neyin anlatılacağı öğretilir. Senaryoyu okumak isteyen kişi öncelikle bu özeti görmek isteyecektir. Filmin tanıtım yazısıdır da aynı zamanda. Sinopsis, filmin temasını, ana ve ikinci kişileri, mekanları, çatışmayı, genel olarak da olayları içerir. Geniş zaman kullanılarak yazılır.

• **Geliştirim (Treatment) 40-50 Sayfa;** Hikayenin nasıl anlatılacağını gösteren metindir. Her cümlemin bir görsel karşılığı olmalıdır. Filmin dramatik yapısı ortaya çıkar. Önemli bir karakter ayrıntılı tanımlanabilir. Mekânlar tanımlanır. Diyalogların yazılması zorunlu değildir, önemli görülen diyaloglar yazılabilir. Geniş zaman kullanılarak yazılır.

• **Ayrılma 90-120 Sayfa;** Hikayenin sahnelere bölünmesidir. Sahneler mekân değişimine göre ayrılır. Geliştirim senaryosundan en büyük farkı sahnelere ayrılmış olması ve diğer görsel, işitsel bilgilerin tam olarak yazılmış olmasıdır. Nasıl çekileceğine dair ölçekler, kamera hareketi ya da açısı gibi bilgiler yer almaz. Kısa cümleler kullanılmalı, edebi tasvirler yapılmamalıdır. Duygu ya da psikoloji anlatımı yapılmaz. Duyguları ve psikolojiyi anlatacak mizansenler kurulur. Diyaloglardan da yardım alınabilir. Her sahnenin başına 'sahne başlığı' konulur. Sahne başlığı sahnenin nerede, ne zaman çekileceğini gösterir. Senaryo 12 punto ve courier karakteriyle yazılır. Bu geleneksel bir kullanımdır. Sahne başlığının altında sırasıyla şunlar yer alır: Oyuncu hareketleri, kişi adı, diyalog, geçişler, çekim, geçişler. Karakter sahnede bulunuyor; fakat görünmeyip sadece sesi duyuluyorsa "ekran dışı" olarak tanımlanır. Karakter sahnede yer almıyorsa; sesi bir kaynaktan duyuluyorsa ya da karakterin düşünceleri ses olarak veriliyorsa "dış ses" olarak tanımlanır. Karakterin sözlerine nasıl söyleyeceği belirtilebilir. Karakterin kime konuştuğu gösterilebilir. Geriye dönüş (flashback) ileriye gidiş (flashforwad) yapılacaksa sahne başlığının sol üstüne yazılır. Sahne sonlarında geçişler belirtilir. Kesme (cut) ile yapılan geçişler yazılmaz, geçişler büyük harflerle yazılır.

• **Çekim Senaryosu (Dekupa);** Senaryoyu yazar yazabilir; fakat çekim senaryosu tamamen yönetmenin sorumluluğundadır. Çekim senaryosunda tüm çekim bilgileri yer alır. Öncelikle sahneler planlara bölünür. Kamera açıları, kamera hareketleri, açılar belirtilir. Çekim senaryosunda tüm görsel öğeler ve sesler yazılır. Senaryo yazımında Avrupa / Fransız ve Amerikan formatları kullanılmaktadır. Senaryolarda 12 punto, courier font gelenekselleşmiştir. Diyaloglar 7,5 cm genişliğinde olup sayfayı ortalamalıdır. Mizansenler 15 cm olarak tüm satıra yazılmaktadır. Karakter isimleri büyük karakterlerle gösterilmektedir.

• **Amerikan formatına göre çekim senaryosunda bulunması gerekenler:** Sahne başlığı / Sahnede bulunanların isimleri (isimler büyük harflerle yazılır.) / Çekim numarası/ Çekim ölçekleri (büyük harflerle yazılır.) / Görüntü bilgileri, kamera hareketleri, açıları (büyük harflerle yazılır.) / Oyuncu hareketleri / Geçişler. Avrupa / Fransız formatında ise, sayfa ortadan ikiye bölünmüştür. Sol tarafta görüntüye ait bilgiler yer alır. Sol taraf sahne tanımının, mizansenin yazıldığı yerdir. Sayfanın sağ tarafında ise diyalog ve ses bilgileri bulunur. Avrupa formatı dizi senaryolarında sıklıkla kullanılmaktadır. Amerikan senaryo formatı için Celtx yada Fade In gibi ücretsiz bilgisayar programları kullanılabilir.

• **Storyboard (Resimli Taslak):** Storyboard senaryonun basit bir şekilde resimlendirilmesidir. Çekimlerin nasıl yapılacağına kağıt üzerinde gösterilmesidir örneğin bir film 80 plandan oluşuyorsa 80 kare çizim olmalıdır. 4:3 yada 16:9 ölçülerinde kareler olarak çizilirler. Karelerin altlarına diyalog, efekt, müzik gibi bilgiler yazılabilir. Çekimdeki / plandaki olay yada hareketler yine karelerin altlarındaki boş bırakılan yerlere kısaca betimlenebilir. Kamera hareketleri üzerinde kamera yazan oklarla gösterilebilir. Çekilen hareketli konu hareket ettiği yönde oklarla gösterilebilir. Çekimler arasında cut dışında farklı bir geçiş kullanılacaksa iki kare arasında bu geçişin adı yazılabilir. Genellikle kısa filmlerde A4 kağıt yatay kullanılarak 6 kare çizim yapılır.

Sinema kuramcısı Bela Balazs, roman uyarlamasında üç yöntem ileri sürer:

Aktarma: olay akışında en alt düzeyde değişiklikler yapılarak romanın doğrudan doğruya senaryoya aktarılması. Bu yöntemde olaylar dizisi, devinim, kişilikler ve ileti aynen korunur.

Yorumlama: romanı yeniden kurma ve yeniden vurgulama yöntemi olarak adlandırılan yorumlama da, roman senaryoya dönüştürülürken kimi yerler ve belki özellikle sonu amaçlı olarak değiştirilir.

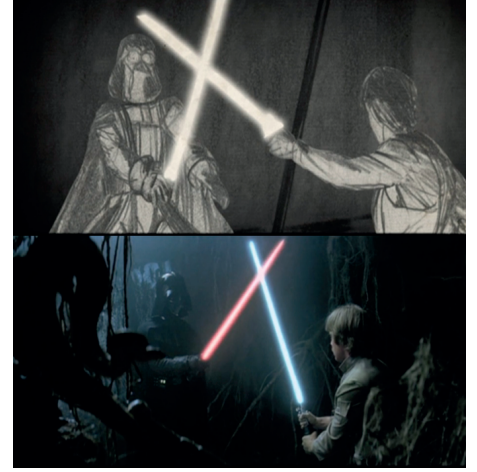
Benzerlik, Koşutluk Kurma: öykü temel olarak alınır ama, olayın geçtiği zaman dilimi, geçtiği ülke, kahramanların milliyeti ve benzeri şeyler değiştirilir.

AYRILMA SENARYOSU ÖRNEĞİ

SAYFA NO	
2 SATIR BOŞLUK	
5cm	→ AÇILMA
4cm	→ 15. İÇ. MAHMUT'UN EVİ, MUTFAK. GÜN
5cm	→ Mahmut çekmeceден bir bıçak alır ön kapıya yönelir.
2 SATIR BOŞLUK	
16. DIŞ. MAHMUT'UN EVİ, Ö KAPI. GÜN	
	Mahmut elinde futbol topu, diğerinde bıçak, kapı girişinde durur, homurdanır
8cm	→ MAHMUT
7.5cm	→ (kıızgınlıkla)
6.5cm	→ Neredesin be...

Katarsis: Doruk noktası ve sonucun ardından, karakterlerin ve izleyicilerin katarsis yaşaması gerekir. Aristoteles, katarsis adı verilen bu duygusal boşalmayı, "acıma ve korkunun tasfiyesi veya temizliği" olarak tanımlar. Katarsis, aynı zamanda insanda üzüntü, öfke, hüzün, kahkaha veya diğer duygusal tepkileri uyandırabilir. Sonuç olarak katarsis, insanın duygularını veya anlayışını yeniden dengeye oturtur, eski haline getirmesini sağlar. Kahraman en büyük korkusuyla yüz yüze gelemediği ya da bu korkudan kurtulmadığı sürece seyircinin katarsis yaşaması neredeyse imkânsızdır.

STORYBOARD ÖRNEĞİ



ÇEKİM SENARYOSU ÖRNEĞİ

12. OMUZ Ç.
Bankta oturan Erkek,
daldığı düşten kendine gelir.
13. GEÇ. - KADIN'IN ARKASINDAN
Erkek, Kadın'a bir bakış atar.
Kadın'ın kendisine baktığını
görür.
14. OMUZ Ç.
Kadın gülümser,başını sallar.
KADIN (G.Ü.)
Hakkımda ne düşünüyor acaba?

Sonra döner.
Tekrar okumaya başlar
15. KADININ OMUZ ÜZERİNDEN.
Erkek kitabını okur.
16. OMUZ Ç
Kadın'ın arkasından
önüne gelinceye dek
KAMERA SOLA KAYDIRMA YAPAR
Kadın yine Erkek'e bakar.

KADIN (G.Ü.)
Oldukça yakışıklı.
(umutlu bir bekleyişle)
şimdi bana bakacak.

Kısa sıkıntılı bir an.
Kadın gülümser ve tekrar
kitap okumaya başlar.
Kadın daha iyi görünmek
için saçlarını düzeltir.