

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

RADYO-TELEVİZYON

**SENARYONUN EVRELERİ
321GM0004**

Ankara, 2011

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- **PARA İLE SATILMAZ.**

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. SENARYO TASLAĞI (SİNOPSİS)	3
1.1. Senaryo Taslağı Nedir?	3
1.2. Senaryo Taslağının Şekil Özellikleri	4
1.3. Senaryo Taslağının İçerik Özellikleri	4
UYGULAMA FAALİYETİ	6
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	7
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	8
2.1. Geliştirme Senaryosu Nedir?	8
2.2. Geliştirme Senaryosunun Şekil Özellikleri	9
2.3. Geliştirme Senaryosunun İçerik Özellikleri	10
UYGULAMA FAALİYETİ	11
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	12
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	13
3. AYRIMLAMA SENARYOSU	13
3.1. Ayrıklama Senaryosu Nedir?	13
3.2. Ayrıklama Senaryosunun Şekil Özellikleri	16
3.3. Ayrıklama Senaryosunun İçerik Özellikleri	17
UYGULAMA FAALİYETİ	23
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	24
ÖĞRENME FAALİYETİ-4	25
4. ÇEKİM SENARYOSU	25
4.1. Çekim Senaryosu Nedir?	25
4.2. Çekim Senaryosunun Şekil Özellikleri	26
4.2.1. Çekim, Sahne, Ayrım ve Bölüm Bilgileri	26
4.2.2. Kamera Optik ve Mekanik Hareket Bilgileri	28
4.2.3. Kullanılacak Kurgu ve Geçiş Yöntemi Bilgileri	29
4.3. Çekim Senaryosunun İçerik Özellikleri	30
4.4. Storyboard	31
4.4.1. Storyboard'un Biçim Özellikleri	32
UYGULAMA FAALİYETİ	37
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	38
MODÜL DEĞERLENDİRME	39
CEVAP ANAHTARLARI	41
KAYNAKÇA	43

AÇIKLAMALAR

KOD	321GM0004
ALAN	Radio Televizyon
DAL/MESLEK	Ortak Alan
MODÜLÜN ADI	Senaryonun Evreleri
MODÜLÜN TANIMI	Şekil ve içerik bakımından hatasız senaryo taslağı, geliştirme senaryosu, ayırlama senaryosu ve çekim senaryosu oluşturabilme ile ilgili bilgilerin verildiği öğrenme metaryalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Senaryonun temel öğeleri, senaryonun dramatik yapısı ile senaryonun içeriği modülünü almış olmak.
YETERLİK	Senaryonun evrelerini kavramış olmak.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Gerekli ortam sağlandığında, şekil ve içerik bakımından hatasız senaryo taslağı, geliştirme senaryosu, ayırlama senaryosu ve çekim senaryosu oluşturabileceksiniz. Amaçlar: Uygun ortam sağlandığında; <ol style="list-style-type: none">1. Çekilecek filmin konusunun, ana hatlarıyla yer aldığı bir senaryo taslağı oluşturabileceksiniz.2. Senaryo taslağını genişleterek, geliştirme senaryosuna dönüştürebileceksiniz.3. Geliştirme senaryosunu genişleterek, ayırlama senaryosuna dönüştürebileceksiniz.4. Biçim ve içerik özellikleri tamamlanmış bir çekim senaryosu ve storyboard oluşturabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	DVD ve VCD ortamındaki filmler, senaryo metni örnekleri, projeksiyon, DVD-VCD okuyucuları.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında, o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak, modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci;

Senaryo yazımının aşamalarını aynen bir mamül malın örneğın bir arabanın üretimine benzetebiliriz. Bir araba nasıl ki fabrikanın bir kapısından bir metal yığını olarak girip, çeşitli aşamalardan sonra (motoru, şasesi, koltukları, farları, vs... eklenip boyandıktan sonra) son model bir araba olarak çıkıyorsa, senaryo üretimi de aynen böyledir diyebiliriz.

Önce yaşadıklarından, gördüklerinden, etkilendiklerinin arasından bir konu sıyrılır gelir yazarın aklına. Eserin en ham hâlidir bu; bir olay olabileceğı gibi, onu etkileyen bir kahraman da olabilir. Eğer yazarın aklına gelen olaysa, o olayı gerçekleştirecek bir kahramana, yok kahraman geldiyse o kahramanın gerçekleştireceğı bir olaya ihtiyaç vardır artık. Olayın geçtiğı yer, zaman veya kahramanın adı, yaşı, fiziğı de belirlendikçe bir sonraki aşaması gelir artık senaryonun. Beyaz kâğıdın üzerine yazılan herşey belirsizliğı ortadan kaldırıp, bir sonraki aşamanın alt yapısını oluştururken, senaryomuz da en son aşama olan çekim senaryosuna doğru emin adımlarla ilerlemektedir.

İşte bu modülün amacı bir televizyon veya sinema perdesinde izlediğımız bir filmin; yazarın kafasında çakan bir şimşek hâliinden, ekranda gördüğümüz hâle gelene kadar geçirdiğı aşamaları açıklamaktır.



ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında, senaryo taslağı hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde, yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Bir senaryo taslağının içerik özelliklerini araştırınız.
- Bir senaryo taslağının şekil özelliklerini araştırınız.

Araştırma işlemleri için internet ortamı ve kitabevlerini gezmeniz gerekmektedir. Televizyon kanallarını ve prodüksiyon şirketlerini gezerek, senaryo taslağı hakkında ön bilgi edininiz.

1. SENARYO TASLAĞI (SİNOPSİS)

1.1. Senaryo Taslağı Nedir?

Çok yalın olmasına karşın, önemli bir kavram olan *Taslak Öykü (synopsis)*, senaryo çalışmasında ilk evredir. Taslak Öykü, bir ağaca doğru yürümeden önce, yazarın ormana uzaktan göz gezdirmesidir.

Taslak Öykü, tema seçilip konu saptandıktan sonra, geliştirerek yazmaya karar verdiğiniz film öyküsünün, en kısa yoldan 1-2 sayfa içinde özetlenmesidir.

Taslak Öykü, yapıtın konusu üzerinde ilgilileri (yapımcı/yönetmen) aydınlatan metindir. Ticarî sinemada ya da televizyonda, bir filmin yapılıp yapılmamasına çoğu kez, senaryo taslağı da denilen “Taslak Öykü” okunduktan sonra karar verilir. Öykü, işlenecek konunun, kimi bulgularla geliştirilip zenginleştirilmesidir. Aksayan noktaların ortaya çıkması durumunda; çalışmayı fazla ilerletmeden düzeltme, yönlendirme, geliştirme, olaylar arası denge kurulmasında yazara bir rehber görevi yapar.

Filme alınması düşünülmeyen öykü için, yazarın boşa emek harcamasını ilk adımda önler. Bu nedenle Taslak Öykü, zaman ekonomisi açısından önemlidir.

Taslak Öyküyü kısa yazmak önemlidir. Bu her şeye bir meydan okumadır. Öyküyü; bir iki paragrafta ya da bir iki sayfada anlatabilmek, aynı öyküyü daha fazla sayfada anlatabilmekten daha zordur.

Taslak Öykü yazmanın zorluğu, öyküyü bir bütün olarak düşünme anlayışının gelişmemesindedir. Buradaki ölçüt, size çizilen sınırlamalar içinde bir öyküyü anlatabilmenizdir. Öykünüzü anlatmanız için otuz saniye verildiğini varsayın. Öykünüzü o sürede bir iki paragrafta, kısa ve tutarlı bir biçimde anlatmaya çalışın. Bunu yapamıyorsanız işiniz oldukça zor. Ancak senaryo yazımıyla ilgili uyulması gereken bir takım temel kurallar vardır. Bunlara uyulduğu takdirde, senaryo yazımı için ilk adım atılmış olur.

Taslak Öykü yazımında dikkat edilecek nokta; ilk aşamada aşırı ayrıntıya yer verilmemesidir. İlk aşamada verilen aşırı ayrıntının, sonradan öykünün önünde engel oluşturabileceği unutulmamalıdır.

1.2. Senaryo Taslağının Şekil Özellikleri

Taslak öykü; kısa ama zengin malzemesiyle, senaryo yazarına özü bozmadan değişik kurgulama olanakları vermelidir. Aşağıdaki örnekte, bir film senaryosunun taslak öyküsü bulunmaktadır. Okuyunca filmin genel hatlarıyla ilgili yeterli bilgiye sahip olacaksınız.

“Bir hırsız, parkta oturan birinin yanında duran şemsiyesini çalar ve uzaklaşır. Adam farkına varmaz. Parkın bir başka yerinde başka bir adam, kibrit almak için ayrılıp çantasını orada bırakınca, aynı hırsız çantayı almak ister. Fakat tam o sırada bir başkası yürürken çantayı görür. Çantanın unutulduğunu düşünerek, alıp karakola götürecektiken hırsız, kendisinin olduğunu söyleyerek çantayı alır gider. O sırada çantanın sahibi geri gelir, çantasını sorar. Çantayı bulan adam gerçeği anlar ve birlikte hırsızı yakalarlar ve karakola götürürler.”

Yukarıdaki özet; filmin ayrıntılarını belirtmemekle birlikte, film hakkında çok kısa bir fikir vermektedir. Şimdi filmin işlenişini, ayrıntılı olarak belirtme noktasına geldik. Film hakkında tam ve geniş bilgi edinmek isteyenlere sunulmak üzere, filmin ayrıntılı öyküsü (film hikayesi) hazırlanır.

1.3. Senaryo Taslağının İçerik Özellikleri

Taslak Öykü, şu bilgileri içerir:

- İşlenecek tema kesin olarak ortaya çıkar.
- Olaylar dizisinin geçtiği zaman ve çevre (mekânlar) belirlenir;
 - Günümüzde İstanbul İstiklâl Caddesi 1990'lar.
 - Güneyde bir sahil kasabası.
 - Kurtuluş Savaşı yıllarında Polatlı.
- Olaylar dizisini oluşturan, ana ve diğer önemli kişiler ortaya konulur. Bu kişiler tanımlanır;

➤ **İlk adımda;**

- Yaş ve kişiye ilişkin bilgiler verilir. Örneğin, "30 yaşında kendi hâlinde bir memur olan Vehbi Efendi (Vehbi Efendinin kişiliğine ilişkin ayrıntılı olmayan bilgi)".
- Kişi ya da kişilerin, çatışmaya nasıl bulaştığını belirten bilgiler yer alır. Kişiliği yönlendiren gerekçe ya da gerekçeler (Vehbi Efendiyi çatışmaya sokan amaç). Bir suçluyu izleyen polisi kimin, neyin yönlendirdiği sorun değildir. Çünkü bu onun işidir. Kimi öykülerde, kişiye o kadar yoğun güdü verilir ki, olayda tek bir amaç göstermek zorlaşır).

➤ **İkinci adım**, taslak yapıyı somutlaştırmaktır. Somutlaştırma; öyküyü birleştiren, bütünleştiren omurganın biçimlendirilmesiyle olur. İster gevşek, ister sıkı yapılı olsun, öykünün güçlü, düzenleyici bir omurgaya gereksinimi vardır. Bunun için olaylar örgüsünün, genel çizgileri belirlenir. Öykünün giriş - gelişme - sonuç ya da çatışma -gelişme- çözüm yapısı; olaylar örgüsündeki, olayı başlatan çatışma ve önemli gelişmeler ayrıntıya girilmeden kısa kısa açıklanır. Doruk nokta ve çözüm belirtilir. Bu çalışma, daha sonra bir senaryoya dönüşecek olan öykünün gelişimini açıklar.

Taslak Öykü, şimdiki zamanda, geniş zaman kipiyle yazılır,

Başlangıçtaki yazar adayları, çoğunlukla taslak öyküsünü, kişilerinin devinimlerini göz önüne sererek yazmaya çabalar. Ana kişilerin hedefleri ya da bu Taslak Öykünün olay örgüsü, yazım çalışmasından ayrılmazdır.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Senaryo taslağınız için, konu araştırması yapınız.➤ Senaryo taslağınızın konusunu belirleyiniz.➤ Senaryo taslağınızı hazırlayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Bu işlemler sırasında ayrıntılara dikkat ediniz.➤ Bol bol okuyarak ve film izleyerek hayal gücünüzü geliştiriniz.➤ Araştırmacı ve gözlemci olunuz.➤ Sinema teknolojisi ile ilgili gelişmeleri, yakından takip ediniz.➤ Yazı denemeleri yaparak, ifade gücünüzü arttırınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruların cevaplarını, DOĞRU ve YANLIŞ olarak değerlendiriniz.

1. () Taslak öykünün bir diğer adı da tretmandır.
2. () Taslak öykü, senaryo çalışmasında ilk evredir.
3. () Taslak öykü, tema seçilip konu saptandıktan sonra yazdığımız, filmin kısa öyküsüdür.
4. () Bir filmin yapılıp yapılmamasına, genellikle taslak öykü okunduktan sonra karar verilir.
5. () Taslak öyküyü yazmak çok kolaydır.
6. () Taslak öyküde olayların geçtiği zaman ve mekân belirtilmez.
7. () Taslak öykü, şimdiki zamanda geniş zaman kipiyle yazılır.
8. () Taslak öyküde verilen aşırı ayrıntılar, sonradan öykünün gelişimine yardımcı olacaktır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları, faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında, senaryo taslağını genişleterek geliştirme senaryosuna dönüştürebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Bir geliştirme senaryosunun şekil özelliklerini araştırınız.
- Bir geliştirme senaryosunun içerik özelliklerini araştırınız.

Araştırma işlemleri için internet ortamını, kitabevlerini ve VCD satan mağazaları gezmeniz gerekmektedir. Geliştirme senaryosu hakkında; prodüksiyon şirketleri ve televizyon kanallarındaki yönetmen, yapımcı ve senaryo yazarlarından ön bilgi edininiz.

2. GELİŞTİRME SENARYOSU (TRETMAN)

2.1. Geliştirme Senaryosu Nedir?

Tema; olaylar dizisi, kişiler, olayların geçtiği çevre, devinim senaryonun başlıca öğeleridir. Taslak Öykü (synopsis) çalışmasında, bunlar ana hatlarıyla belli olduktan ve yapımcı/yönetmen/kurum tarafından kabul edildikten sonra, senaryo yazarı öyküsünü geliştirmeye başlar. Geliştirme evresi, taslak öykü ve sonraki evre olan ayırtılma arasında yer alır.

Taslak Öyküye kısa öykü denilirse; Geliştirme, bu kısa öykünün daha ayrıntılı olarak (örneğin kırk, elli sayfa) genişletilip, işlenmesiyle elde edilir. Bu evrede, senaryo yazarından, sanat değeri büyük bir uzun öykü ya da roman değil, yalnızca başarılı bir film metni hazırlanması beklenir. Geliştirme bir sinema öyküsüdür. Bu nedenle, her şeyden önce sinemanın koşullarına uygun olarak hazırlanması gerekir. Öykü geliştirilirken, sonuçta çekilecek filmin akışı, her görüntüsü bu evrede tasarlanır. Öyküdeki her çekimin içeriği ve bunun ayırım içindeki yeri, tam olarak belirtilerek tıpkı perdede görülebileceği biçimde yazılır. Diğer bir anlatımla, Geliştirme'deki her anlatım, her cümle, filmdeki görüntülere karşılık olarak düzenlenir. Film öyküsünün çatısı olan öyküleme (dramatik yapı), tamamen geliştirme kurulu. Ortaya çıkan metin, tamamlanan bir filmde yer alacak görüntülerin, sözcüklerle kâğıt üzerinde anlatımı ve bu anlatımın sinemanın gerektirdiği koşullara uygunluğudur.

2.2. Geliştirme Senaryosunun Şekil Özellikleri

Senaryo taslağı konusunda verdiğimiz örneğin üzerinde devam edecek olursak, aşağıda aynı konuya ait bir geliştirme senaryosu örneği verilmiştir. Burada artık aynı öykü, daha ayrıntılı bir şekilde, bir arkadaşınıza anlatıyormuşçasına işlenebilir.

Örnek:

“Çiçeklerle süslü yemyeşil bir parkın içindeyiz. Kuş cıvıltılarına karışan su sesleri, bu güzel bahar gününe canlılık katmaktadır. Kanepede yaşlı bir adam (Mehmet bey) kitap okumaktadır. Yanına şemsiyesini bırakmıştır. Az ötede ağaca dayanmış birisi (Hırsız) gazete okumaktadır. Gazeteyi o kadar çok yukarı kaldırmıştır ki yüzü görülmez hâldedir. Tam bu sırada, ağaca dayalı adam yavaşça gazetesini indirir, sağa sola kuşkulu gözlerle bakar. Kanepede oturan adamın arkasına, ayaklarının ucuna basarak yaklaşır. Bir kez daha kimsenin görmediğinden emin olmak için sağa sola baktıktan sonra kitap okuyan ihtiyarın şemsiyesini alır. Koltuğunun altına gizleyerek uzaklaşır. Burada sahne kararır.”

Sahne yeniden aydınlandığında, bir genci (Ali) çimenlerin üzerine bağdaş kurup oturmuş dergisini okur görürüz. Genç adam dergisini yanına koyup cebinden sigara paketini çıkarır. Sigarasını yakmak için kibrit arar. Ceplerini karıştırır, kibrit bulamaz. Çantası da yanında, çimenin üzerindedir. Kibrit alabileceği birini bulmak amacı ile sağa sola bakınır. Uzaktan birisi (Veli) koruluğun köşesini dönmektedir. Ali ayağa kalkar. Çanta ve dergisini orada bırakarak köşeyi dönmekte olan Veliye “Afedersiniz bir dakika!” diye seslenir. Veli duymaz. Ali arkasından koşar ve koruluğun köşesini dönüp gözden kaybolur.

Tam bu sırada Ali'nin çantasını bıraktığı yerin arkasındaki korulukta, yapraklar aralanır ve daha önce şemsiye çalan hırsızın hain yüzü görünür. Yeni bir av yakalamış olmanın sevinci ile çantaya bakar. Çantayı almak için çıkmaya hazırlanırken, yandan birisinin (Kâzım) geldiğini sezer. Yeniden dalların gerisine saklanır. Kâzım çantayı görür ve sağa sola bakarak sahibini araştırır. “Allah Allah! Ne dalgın insanlar var. Çantayı unutmuş. Bari karakola götürüyüm.” diye mırıldanarak çantayı yerden alır. Açıp içindekini çıkarır. Güzel bir fotoğraf makinesi vardır. Makineyi çantaya koyar. Yavaş yavaş çevresine bakınarak yürümeye başlar. Hırsız dalların arasından onu gözlerken, avını kaçırmanın kızgınlığı ile başını sallar. Kâzım elinde çanta, yürürken arkadan koruluktan çıkan hırsız kendisini uzaktan izler. Kâzım oradan geçen birine (Osman) seslenir. Bir çanta bulduğunu söyler. Sahibini bilip bilmediğini sorar. Osman bilmediğini, çanta arayan birine raslarsa haber vereceğini söyleyerek ayrılır. Yürümeye başlayan Kâzım'ın arkasından hırsız yaklaşır. “Hey kardeş o çanta benim. Çimenin üzerinde unutmuştum” diye seslenir. Kâzım “Ya öyle mi? Ben de karakola götürüyordum, memnun oldum.” der. Hırsız acele ile çantayı alıp koruluğa doğru uzaklaşır. Bu işten kuşkulanan Kâzım hırsızın arkasından bakabilir. Kâzım hırsızın arkasından bakarken Ali'nin sesine başını çevirir. Ali uzaktan koşarak yaklaşır. “Birisine bir çanta verdiğinizi gördüm. Benimkine benziyordu. İçinde fotoğraf makinem vardı. Çimenin üzerinde bırakıp kibrit almaya gitmiştim”

2.3. Geliştirme Senaryosunun İçerik Özellikleri

Senaryo yazarı, bu çalışmasını yaparken, sinema özelliği olmayan durumlarda, diğer sanatlar için geçerli olan kurallardan, tekniklerden yararlanır. Geliştirim, aşağı yukarı kendine özgü teknikle yazılan uzun bir öykü olduğuna göre, uzun öykü tekniği ve genel olarak roman/öykü türünün tekniği burada senaryo yazarının işine yarar: Bu aşamada kişilerin özelliklerinin belirtilmesi (kişileştirme) ve devinimlerin (action) düzenlenmesi gerçekleştirilir.

Öykünün belli başlı devinim (action) yerlerinin saptanması, bunların yerli yerine yerleştirilmesi roman/öykü tekniğine göre yapılır. Devinimler, tamamlanan öykünün/filmin ana parçaları olan bölüm, ayırım (sequence) ve sahnelerinin bel kemiğini oluşturur. Ana devinimlerin yanı sıra, ikinci derecede devinimler ya da olay, yine geliştirimde yer alır. İkinci derece devinimler; belli başlı devinimlerin birbirine bağlanmasını, öykünün ileriye doğru akışına bir düzen vermeyi ve kişilerin şu ya da bu özelliklerinin ve tinsel durumlarının açığa vurulmasını sağlarlar. Az ya da çok dramatik etki yaratabilecek devinimler şu ya da bu yolda kullanılarak izleyicilerin ilgisinin uyanık tutulması, filmin gidişine yakından katılması gerçekleştirilir. Öyküde **gerilim ve gevşeme noktaları** (soluklanma payı) oluşturularak izleyicinin ister istemez bu akışa kapılması sağlanır.

Kısaca:

- Geliştirimde dramatik yapı belirlenir.
- Olgular sıralanır.
- Olayların bağlantıları sağlanır. Konunun, gelişme ve çatışma noktaları belli olur.
- Kişiler özellikleriyle tanıtılır, kişiler ve onların ortaya koyduğu olaylar irdelenir.
- Geliştirim aşamasında konuşma örgüsünün (diyalog) en önemlileri yazılır.
- Ele alınan öykünün özetteki gibi, yalnızca ana hatları değil, ikincil derecedeki gelişmeleri de belli olur.
- Her anlatım, her tümce, filmdeki görüntülere uygun olacak biçimde yazılır.
- Geniş zaman kipiyle yazılır. Yazınsal süslemeler yapılmaz.

Geliştirim yazımı konusunda, bir sonraki sayfadaki örneği çok dikkatli okuyun. Anlatıma dikkat edin. Her bir tümcenin sizde görsel bir izlenim yaratıp yaratmadığını denetleyin (Geliştirim yazımında dikkat edilmesi gereken ayrıntılar için 'Görsel Anlatım - Oyuncu Yönelimleri, Bölüm, Ayırım, Sahne' tanımlarının açıklandığı kesimlere bakın).

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Senaryo taslağındaki olay örgüsünü genişletiniz.➤ Mekân ve zaman bilgilerini genişletin.➤ Karakterleri ayrıntılı olarak işleyiniz.➤ Önemli diyalogları ekleyiniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Bu işlemler sırasında, ayrıntılara dikkat ediniz.➤ Bol bol okuyarak ve film izleyerek hayal gücünüzü geliştiriniz.➤ Araştırmacı ve gözlemci olun.➤ Sinema teknolojisi ile ilgili gelişmeleri yakından takip ediniz.➤ Yazı denemeleri yaparak, ifade gücünüzü arttırınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruların cevaplarını DOĞRU ve YANLIŞ olarak değerlendiriniz.

1. () Geliştirme senaryosu, taslak senaryo ve ayırlama senaryosu arasında yer alır.
2. () Geliştirme senaryosu bir iki sayfadan uzun olmamalıdır.
3. () Geliştirme senaryosundaki her anlatımın karşılığı, filmde görüntülü olarak ifade edilir.
4. () Geliştirme senaryosunda, kişi özellikleri belirtilmemelidir.
5. () Geliştirme senaryosunda, gelişme ve çatışma noktaları belli olur.
6. () Geliştirme senaryosunda, hiçbir diyaloga yer verilmez.
7. () Geliştirme senaryosunda, yazımsal süslemeler yapılmamalıdır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları, faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz. Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında, geliştirme senaryosunu genişleterek ayırılama senaryosuna dönüştürebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Bir senaryoda çekim, sahne, ayırım ve bölümlerin ne anlama geldiğini araştırınız.
- Senaryoda zaman, mekan ve benzeri konulardaki bilgilerin nasıl verildiğini araştırınız.

Araştırma işlemleri için internet ortamını, kitabevlerini ve VCD satan mağazaları gezmeniz gerekmektedir. Geliştirme senaryosu hakkında prodüksiyon şirketleri ve televizyon kanallarındaki yönetmen, yapımcı ve senaryo yazarlarından ön bilgi edininiz.

3. AYRIMLAMA SENARYOSU

3.1. Ayırılama Senaryosu Nedir?

Ayırılama Senaryosu; Geliştirme (treatment) ile Çekim Senaryosu arasında yer alan, senaryo yazarının bireysel çalışmasının bittiği, her şeyin sonuçlandığı üçüncü aşamadır. Senaryo yazımında son çalışma, Yazar-Yönetmen işbirliği ile Çekim Senaryosu evresinde yapılır.

Ayırılama Senaryosu, “Geliştirme Evresi”nde genişletilen öykünün, birçok biçimsel öğenin bileşimi ile sinema tekniğine ve gereklerine göre, dış yapısının (biçim) oluşturularak, çekim senaryosu olmaya hazır metin durumuna getirilmesidir.

Bu aşamada yazarın öngördüğü, belli bir sonuca giden olaylar dizisinin en küçük ayrıntıları, tüm kişileri, kişilerin kişilik özelliklerini gösteren iç ve dış devinimleri, kişilerin birbirleriyle ilişkileri, konuşma örgüsü ve sesler (doğal sesler/müzik) ile kısaca her şeyi ile içerik ortaya konulur. Geliştirilen metinde; ayırımlar (sequence), sahnelere; sahneler de çeşitli açılardan, çeşitli ölçeklerden, çeşitli kamera devinimleri ile alınacak bir dizi çekimden oluşan birimlere bölünür.

Geliştirme aşamasında olabildiğince geliştirilen öykü, çekim senaryosu hazırlanırken çalışma kolaylığı sağlamak amacıyla, bir mantık çerçevesinde parçalanarak sıralanır. Romanda, tiyatro oyununda olduğu gibi, sinema filminin de kendine özgü biçimsel öğeleri bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi, senaryonun parçalara bölünmesidir. Daha doğrusu bir film, parçalardan oluşmuştur. Biçimsel olarak senaryo; kâğıt üzerinde öngörülen biçimde bölümlere, ayrımlara, sahnelere; sahneler de kendi içinde görüntü ve ses/söz öğeleri olmak üzere ayrılır.

Senaryo sayfasının biçimsel görünümüne geçmeden önce, kimi zaman birbirlerinin yerine yanlış kullanılan, bütünü oluşturan temel biçimsel parçalarını görmekte yarar vardır. Senaryonun biçimsel bölümlemesi, büyükten küçüğe doğru şöyle sıralanır:

Bölüm, Ayrım, Sahne, Çekim.

➤ Bölüm (Part)

Bölüm, öykünün dramatik gelişiminin başı ve sonu olan bir parçasının gelişip sonuçlandığı görüntüler dizisidir. Bölümlerin birleşmesiyle, öykünün tümü ortaya çıkar. Olağan uzunluktaki (90 dakika) bir filmde; ortalama 7–8 bölüm bulunur. Filmdeki her bir bölüm, bir romanın, bir tiyatro oyununun bir bölümüne (perdesine) eş değerdir.

➤ Ayrım (Sequence)

Bölümler içinde yer alan ayırım, öykülemeyi (dramatik yapı) oluşturan her bir olgunun/olayın içinde gelişip, sonuçlandığı kendi içinde bir bütünlüğü olan sahneler dizisidir. Ayrım tek ya da değişik yerlerde geçebilir. Örneğin, dış sahne ile başlayıp, iç sahne ile sürebilir. Olağan uzunluktaki filmde, ortalama 25–30 ayırım bulunur. Kesinlikle dingin ve durgun olmayan ayrımlar, tıpkı teleferiklerin yükseğe tırmanmalarını sağlayan dişli çarklar gibi, devinimleri ileri taşır.

➤ Sahne (Scene)

Tiyatrodan sinemaya aktarılan sahnenin iki tanımı var. Birincisi, oyun alanına bir oyuncunun her bir girişi, yeni bir sahnenin başlangıcıdır ve her bir çıkışı da o sahnenin sonudur. Buna "Fransız Sahnesi" denilir. İkincisi, olayların gerçekleşeceği yeri (mekânı) ya da dekoru tanımlar. Bu nedenle tiyatro oyunları, olayın akışını günlük yaşamdan ayıran, olayları seçilen ve ayıklanan bir duruma getiren, çeşitli sahnelere bölünür. Her sahne değişik ortamlarda/zamanlarda gerçekleşir. Sinemada sahne, film içinde dekorun ve kamera açılarının değiştiği yerlerde tamamlanan bir durumu belirtir. Buna "Çekim Sahnesi" denilir.

Sahne, aynı kişiler ve aynı dekor (mekân) içinde geçen, sürekli bir olayı gösteren bir ya da daha çok çekimden oluşan görüntüler dizisidir. Diğer bir anlatımla sahne, aynı kişilerin aynı dekor (mekân) içinde, aynı anda yer aldıkları çekimler bütünüdür. Tamamlanan bir durumu belirtir. Sinemada sahne; yazarı rahatlatan "vurgu" olarak da adlandırılır. Sahne ya da vurgunun ölçüsü ne kadar olacak? Belki yirmi saniye, belki dört dakika (iki senaryo sayfası) ama ender olarak, daha uzun da olabilir.

Sahne içinde olay örgüsünü ortaya koyan devinimin, birbirini izleyen çekimler boyunca uyumlu olması gerekir. Öyle ki olay/olgu, gerçek yaşamdaki doğrusal bir zaman akışı içinde anlatılır.

➤ Çekim (Shot)

Çekim, filmi oluşturan dramatik yapının en küçük birimidir. İki noktalama imi (kesme, zincirleme, vb) arasında kalan görüntü dizisine, çekim adı verilir. Diğer bir tanımla çekim, kameranın hiç ara vermeksizin, durduluncaya kadar, sürekli olarak bir görüntüyü filme almasıdır. Çekim; bir sahne içindeki belirli kişi ya da nesneye, odağın değiştiğini gösteren bildirimdir.

Bir çekim yapılırken bilinmesi gereken noktalardan ilki, kameranın görüş alanının sınırlılığdır. Kamera izleyiciye bütünü tam olarak göstermez. Bütünün bir bölümünü gösterir. İkinci çekim ise, aynı bütünün bir başka parçasını gösterir. Çekimin başlıca üç amacı vardır:

- **Konuyu açık seçik olarak göstermek:** İzleyici ne olup bittiğini anlamak ve bunu kolayca görmek ister. Örneğin, bir insan konuşmaya başladığında, izleyici tarafından görülmelidir.
- **Olumlu bir görüntü düzenlemesi elde etmek:** Kamera yoluyla aktarılan görüntü, aslında bir resimdir. Bu resmin belli bir görüntü düzenlemesi yapılmalıdır. İzleyici görüntüde verilecek mesajı net olarak algılayabiliyorsa, görüntü düzenlemesi doğru yapılmış demektir. İyi bir görüntü düzenlemesinde, izleyicinin beğenisi artacaktır.
- **Dramatik bir etki yaratmak:** Kamerayı çeşitli açılardan kullanarak, çekimde farklı dramatik etkiler oluşturulabilir.

Çekimlerin, kurgu ile bir araya getirilmesiyle **sahne** oluşur. Bir mekândan diğerine geçilmesi veya zamandan zamana sıçranması yeni bir sahnedir. Örneğin, bir odada konuşmaya başlayan iki kişi, konuşmalarını arabada sürdürürse, yeni bir sahne başlamıştır. Ancak aynı iki kişi arabada konuşurken, arabayı durdurup araba dışında konuşmalarını sürdürürlerse, burada sahne değişikliği söz konusu değildir.

Bölüm, ayırım, sahne ve çekim gibi anlam içeren biçimsel parçalar, senaryo yazarının işlediği konunun biçimine, içeriğine göre değişir. Bu biçimsel bölünmeyle olayın tartımı, temposu oluşturulur. Uсталık bu bölünmeleri yerinde ve ölçüsünde yapmaya bağlıdır. Senaryo çalışmasında genel olarak önce ayırımlar (sequence) ele alınır. Sonra her ayırım kendi içinde sahnelere bölünür (Aşağıda sıralanan yöntem, Geliştirme (Treatment) evresinden başlayarak uygulanır).

➤ Yazılacak sahnenin önce “ne anlatacağı” belirlenir.

Bu sahne neyi getirecek ?
Amacı ne ?

Kavga mı, çatışma mı, sevgi mi, bağışlama mı, saldırı mı, kuşku mu ?

Sahnenin ne olduğu saptandıktan sonra, o sahnenin algısal değerleri ortaya çıkartılmaya çalışılır. Bu aşamada “nasıl ” sorusu sorulur.

Nasıl bir kavga?
Nasıl bir çatışma?
Nasıl bir sevgi? vb.

Algısal değerleri açıklamak için, “ne gerekiyor ?” sorusu önem kazanır. Saptanan algısal değer için çizgi, renk, biçim ve kitle açısından ne gerekiyor?

Durum, kişi ve yörenin açıklanması için,

Durumu yaratan güçler nedir?
Kişilerin toplumsal durumları nedir?
Olayın geçtiği yörenin/çevrenin özelliği nedir?
Hangi mevsim ve günün hangi zamanıdır ?(Bu soruların yanıtları algısal değerleri ortaya koymada önemli katkılar getirir).

Kişilerin kültürel ve çevresel özellikleri açısından duygularını açıklamalarındaki eğilimleri ve tavırları üzerinde durulması.

Verilmek istenen görüşün açıklanmaması;

Duruma ve görüşe olabildiğince geç girmek gerekir. Örneğin, kapıdan girecek kişinin hemen gösterilmemesi gibi.

Sahne, kişinin kapıyı çalmasıyla başlasın.
Masadaki diğer kişiye bir evrak uzatsın ve sorsun: "*Nedir bu evraktaki eksik?*"
Kamera Evraka doğru bir süre zumlanır.
Kişilerin sallanan elleri.. vs. vs.

Uygulama düzeyinde yazdığınız sahnenin başına ve sonuna kısaca, sahnenin nasıl olduğuna bakmak gerekir. Anlatımda bir şey yitirmiyorsa kimi sözcüklere, tümcelere, görüşlere yer vermemeliyiz.

3.2. Ayrımlama Senaryosunun Şekil Özellikleri

SAYFA \ NO

2 SATIR BOŞLUK

AÇILMA

15. İÇ. MAHMUT'UN EVİ, MUTFAK. GÜN

Mahmut çekmecedan bir bıçak alır,
Ön kapıya yönelir.

2 SATIR BOŞLUK

16. DIŞ. MAHMUT'UN EVİ, ÖN KAPI. GÜN

Mahmut bir elinde futbol topu, diğerinde bıçak, kapı girişinde durur, homurdanır

MAHMUT

(kızgınlıkla)
Neredesin be
Bahçe duvarında oturan
Tamer çakı ile dal yontar

MAHMUT (Ç.D)

Sinirlendiriyorsun beni.
Tamer başını eğer

TAMER

(Mırıldanarak)
Çocuk değilim ben

Kalkar, ağır, kararlı adımlarla Mahmut'a doğru yürür.

3.3. Ayrılma Senaryosunun İçerik Özellikleri

Tüm senaryo aşamaları, daktilo ya da bilgisayarla yazılır. (Amerikalı yazarlar Courier 12'den başka bir harf kullanamaz) Sayfa üzerinde gördüğünüz, **Ayrılma Senaryosu**'nun olmazsa olmaz biçimsel öğeleri nedir, nasıl, ne zaman kullanılır ve nasıl gösterilir?

Şimdi, sırayla bu öğeleri görelim:

- Sahne Başlığı
- Görsel Anlatım (Oyuncu Devinimleri)
- Kişi Adı
- Araç
- Konuşma Örgüsü (Diyalog); İkili Konuşma Örgüsü (İkili Diyalog)
- Genişleme

- Çekim
- Geçişler

Unutmayın ki, senaryoların değişik tipleri ve değişik biçimleri bulunmaktadır.. Senaryo yazımına ilişkin kitapları karıştırdığınızda bunları görebilirsiniz. Örneğin, sitcom, televizyon oyunu, TV eğitim programı senaryoları, bir film senaryosundan biçim olarak ayırım gösterir. Her birinin kendine özgü düzenleme biçimleri vardır.

Aşağıdaki senaryo örneği tüm türlere ilişkin ortak bilgileri ve biçimi kapsar.

AÇILMA (FADE IN) İÇ. HASAN'IN DÜKKÂNI, ARKA ODA. GÜN
ya da

DIŞ. ÇAYIRLIK ALAN. GECE (FIRTINALI)

Sahne başlığı, sahnenin nerede, ne zaman çekileceğini belirtir.

Örneğimizi açıklamalarla sürdürelim:

İÇ. MAHMUT'UN EVİ, MUTFAK. GÜN
Mahmut çekmecedan bir bıçak alır ön kapıya yönelir.

KESME
(Geçiş, sonraki sahneye nasıl geçildiğini belirtir ama KESME sözcüğü yazılmaz)

DIŞ. MAHMUT'UN EVİ, ÖN KAPI GÜN
Mahmut bir elinde futbol topu, diğerinde bıçak, kapı girişinde durur, homurdanır.

Oyuncunun devinimi perdede göreceğiz.

MAHMUT
Kişi adı, konuşanın kim olduğunu gösterir. Kişi adları, konuşmanın üstünde yer alır.

(kızgınlıkla)

Ayraç, oyuncunun sözlerini nasıl söyleyeceğini gösterir. Ayraçlar (...) kişi adının altında, söylenen sözlerin üstündedir.

Neredesin be.
Bahçe duvarında oturan Tamer,
Çakı ile dal yontar
Oyuncunun devinimini, perdede göreceğiz.

MAHMUT (G.D. ya da Ç.D.)

G.D. görüntü dışı ya da Ç.D. ; çerçeve dışı konuşan kişiyi belirtir.
Sinirlendiriyorsun beni.
Konuşma örgüsü, kişinin söylediği sözler

Tamer başını eğer.
Karşı Çekim, dikkatin odaklandığı yeri gösterir.
TAMER (Mırıldanarak)

Çocuk değilim ben.
Kalkar, ağır, kararlı adımlarla
Mahmut'a doğru yürür.
Şimdi bu genel görünümün her bir bildirimini ayrıntılı olarak görelim:

Sahne Başlığı

Senaryo sayfasında bir satır olarak gösterilen Sahne Başlığı, sahnenin nerede, ne zaman çekileceğini belirtir. Diğer bir anlatımla "Kamerayı nereye, ne zaman koyacağız?" sorusuna yanıt verir.

SAHNE NO	ÇEKİM YERİ	ÇEKİM TANIMI	ÇEKİM ZAMANI
15	DIŞ/İÇ	BAHÇE/ODA	GÜN/DÜZ/gECE

Sahne Başlığı Örneği,

DIŞ.	CEMİL'İN EVİ,	TERAS	GECE.
İÇ.	ALİ'NİN BÜROSU	İŞLİK,	KURUCU ÇEKİM

Gördüğümüz gibi, içerikleri değişik ama biçimsel açıdan aynıdır. Sahne başlığı, bir çizgiyle metinden ayrılır.

Sahne Başlığındaki Bilgiler:

Sahne Numarası (Filmin kaçınıcı sahnesi olduğunu gösterir.)

Sahne numarasından sonraki bilgi, çekimin İÇ'de ya da DIŞ'ta olduğunu belirtir. İÇ; çekimin kapalı mekanda, DIŞ; çekimin kapalı mekan dışında örneğin, açık havada yapılacağını belirtir. Kimi zaman aynı başlıkta DIŞ/İÇ birlikte kullanılabilir. Örneğin, sahneye dışarıda başlanıp içeride sürdürüldüğünde ya da tersi durumda. Ama olabildiğince birleştirilmiş çekim yeri açıklaması kullanılmamalıdır. Örneğin sahneye;

DIŞ. CEMİL'İN EVİ

diye başladığınızı varsayalım. Eğer sahne, dıştan gösterilen evin içinde sürecekse, başlığı:

İÇ. CEMİL'İN EVİ

olarak deęiřtirmek uygun olacaktır.

Sahne Bařlıęındaki ikinci aıklama, ekimin nerede (hangi mekânda) yapılacaęını belirtir. Genellikle buradaki kural; mekânı belirten ev, banka, park, oda, bahe, kahvehane, hastahane gibi bir anahtarın olmasıdır,

DIŐ. CEMİL'İN EVİ, TERAS
İ. CEMİL'İN EVİ, BANYO gibi.

Senaryonun akıřında, aynı mekân birkaç kez daha kullanılacaksa, mekân tanımının birbiriyle uyumlu olması gerekir. Örneęin, önce;

CEMİL'İN EVİ

diye tanımladıęımız yeri, sonra;

CEMİL ATMACA 'NİN EVİ ya da
CEMİL'İN APARTMANI

olarak belirtmeyin.

Genelleřtirilen tanımla sürdürölen uyumlu sahne bařlıklarının yararı, yapım ařamasında görölr: Mekânların uyumlu aıklaması, tüm sahnelerin ekim yerlerini programlamada kolaylık saęlar. Uyumlu bildirim, yapımı gerekleřtirecek tarafın istedięi ilk Őeydir. "Geen hafta, "A" mekânında ekebileceęimiz bu sahne, nereden ıktı Őimdi?" diye bir soru ile karřılařtıęımızda bilin ki, sorun, senaryo akıřında, aynı mekânın geliřigözel yazılan tanımlarından kaynaklanmıřtır. Beklenmeyen bir harcama ortaya ıkmıř gibi görünecektir.

Sahne Bařlıęının üüncü bildirimini, ok gerekli ise ekimin belirtilen **mekânın neresinde** olduęunun gösterilmesidir. Evde ise, evin neresinde? Fabrikada ise, fabrikanın hangi bölümünde? Gerekten kendine özgü yerler olduęunda, bunları mekân tanımının yanına eklemek gerekir. Ama pek gerekli deęilse, kullanılmamalıdır.

Örneęin,

DIŐ, BÜYÜK BİR İŐHANI'ndaysanız,

bu tüm sahne için öngördüęünüz uygun, yeterli bilgidir.

Aynı mekânda, zamanda sırayarak geliřen öykünün "Sahne Bařlıkları" Őöyle gösterilir:

DIŐ. ARKEOLOJİK KAZI ALANI, 1966
DIŐ. ARKEOLOJİK KAZI ALANI, 2005

Kendine özgü bir özelliđi olan yerin belirtilmesinde, KURUCU ÇEKİM açıklamasını koymak gerekir. Bunun kuralı ise şöyledir:

DIŞ. İHSAN BEY APARTMANI, KURUCU ÇEKİM

Bu başlık, mekânın dıştan bir çekimine (KURUCU ÇEKİM) gereksinim olduğunu söyler. İzleyici KURUCU ÇEKİM'le nerede olduğunu bilir. Doğal olarak kurucu çekimden sonraki çekim, aynı mekânda belirlenen başka yerde yapılır. Kurucu çekimden sonraki çekimin, apartmandaki bir dairenin salonunda yapılacağını varsayalım: Bu çekim;

İÇ. İHSAN BEY APT. RADİFE'NİN SALONU

olarak yazılır.

Sahne Başlığındaki son bilgi, **çekim zamanını** gösterir. GÜN ve GECE kullanılan genel tanımlarıdır. Çekimin özel bir zamanda yapılmasını istiyorsanız, örneğin GÜN DOĞUŞU, GÜN BATIMI, ÖĞLE vb. bunlar açıkça yazılır. Sahnenin, güneş batımı sırasında çekilmesi isteniyorsa, GÜN BATIMI yazılır. Sahnenin aynı mekânda çekimi süreceksa, AKŞAM KARANLIĞI yazılabilir. Ancak çođu yapımcı ya da yönetmen, herhangi bir günde güneş doğuşu ve batışı gibi belirli zamanda yapılacak çekimler için yalnızca bir şans verdiğinizden bu çekimleri sevmez. Kimileri sevmiyor diye; öykünüzü anlamlandıracak romantik güneş batışı sahneleri yazmaktan vazgeçmeyin. Belirli bir çekim mekânında, belirtilen zamanda, sahne numaralarıyla belirtilmiş bir sıra içinde akan senaryoda, her Sahne Başlığının sonuna GÜN ya da GECE açıklamalarının sürekli yazılmasına gerek yoktur. Burada iki seçenek var;

Birincisinde “SÜRDÜRÜLÜR” göstergesi kullanılır. Örneğin;

DIŞ, APARTMAN ÖNÜ GÜN

Gökhan valizleri arabanın
bagajına koyarken,

Sevil arabaya girer, oturur
İÇ. ARABA SÜRDÜRÜLÜR

Sevil uzanır, radyoyu açar.

Diđer seçenek, aynı mekânda aynı anda, deđişik çekimlerin oluşumu ile sürdürülen sahnelerde, zaman göstergesi ya yazılmaz ya da “AYNI ANDA” ifadesi kullanılır.

İÇ. MÜGE'NİN EVİ, OTURMA ODASI. GÜN

Çocuklar televizyon izler.

İÇ. MÜGE'NİN EVİ.MUTFAK AYNI ANDA
Müge yemek masasını toplar.

İÇ. MÜGE’NİN EVİ, YATAK ODASI.

Baba yatakta, gazete okur.

Aynı anda geçen, birbirine anlam olarak bağlı sahneler oluşturduğunuzda, “AYNI ANDA” zaman göstergesini kullanınız. Örneğin:

İÇ. LOKANTA, MUTFAK. GÜN

Mutfak tezgâhının altında tıkrıtyla çalışan, patlamasına bir dakika kalmış saatli bomba.

DIŞ. LOKANTA, PARK ALANI. AYNİ ANDA

Sabri saatine bakar. Bir dakikadan az kaldığını gösteren bir jest yapar.

Zaman göstergesinin genelleştirilen tüm olanakları, elbette yalnızca bunlar değildir. Bunların dışında herhangi bir zamana, duruma gereksinim duyduğunuzda; duygularınızı, sanatsal bilginizi ve yargılarınızı kullanın. Ama bunu yaparken Sahne Başlığının, sahnenin nerede, ne zaman çekilir bilgisini, karşı tarafa hızlı ve yalın söylemek olduğunu unutmamak gerekir.

Verilen örnekleri incelediğinizde “SAHNE BAŞLIKLARI”nın, HER ZAMAN BÜYÜK HARFLERLE yazıldığına dikkat etmişsinizdir. Yine dikkat edilecek bir başka durum da İÇ ya da DIŞ bildiriminden sonra bir “nokta”nın olduğudur. Bu da genel bir kuraldır. Değişik işaretler kullanmayın.

Noktadan sonra çekimin yapılacağı mekân, genel bir açıklamayla belirtilir. Genel tanımlanan mekân içindeki belirli yer, “virgül” ile genel mekân tanımından ayrılır. Ender olarak, virgül yerine tire (-) gibi noktalama işareti de görebilirsiniz. Ama genel kullanım, virgüldür.

İÇ. LOKANTA, MUTFAK GÜN

Aynı biçimde, zaman göstergesinden önceki noktalama işareti çoğu kez bir mekân, bir vurgu ve diğer bir mekândır.

Sahne başlıklarınızı mümkünse tek satır olarak yazın. Sahne başlığının iki satır olduğu ender durumlarda, doğal kesme noktalarında örneğin; genel ve belirlenen mekân arasındaki bilgiyi kesmeyi deneyin.

Sonuç olarak sahne başlığının altı çizilir. Sahne başlığından önce, iki boş satır bırakılır. Biçimsel olarak iki boş satır senaryonuzun iyi görünmesini, hızlı okunmasını ve araya notlar yazılmasını sağlar.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Çekim, sahne, ayırım ve bölümleri belirleyiniz.➤ Konuşma örgüsüne son hâlini veriniz➤ Mekân ve zaman bilgilerini veriniz.➤ Ayrımlama senaryosunun, şekil özelliklerini düzenleyiniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Bu işlemler sırasında, ayrıntılara dikkat ediniz.➤ Bol bol okuyarak ve film izleyerek, hayal gücünüzü geliştiriniz.➤ Araştırmacı ve gözlemci olunuz.➤ Sinema teknolojisi ile ilgili gelişmeleri yakından takip ediniz.➤ Yazı denemeleri yaparak, ifade gücünüzü arttırınız.➤ Sayfa düzenine dikkat ediniz.➤ Metin farklılıklarını ayırt ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruların cevaplarını DOĞRU ve YANLIŞ olarak değerlendiriniz.

1. () Ayrıklama senaryosu, senaryo yazarının bireysel çalışmasının bittiği üçüncü aşama bir çalışmadır.
2. () Ayrıklama senaryosunda öykü, bir mantık çerçevesinde parçalanarak sıralanır.
3. () Senaryonun bölünmesi büyükten küçüğe bölüm, ayırım, sahne, çekim şeklindedir.
4. () Bölüm, senaryonun en küçük birimidir.
5. () Doksan dakikalık bir filmde, ortalama yirmi-otuz bölüm bulunur.
6. () Ayırım, dramatik yapıyı oluşturan her olayın başlayıp sonuçlandığı sahneler dizisidir.
7. () Ayırımlar kesinlikle tek bir yerde geçer.
8. () Sahneyi aynı kişilerin, aynı mekânda, aynı anda yer aldıkları çekimlerin tümü diye tanımlayabiliriz.
9. () Senaryo çalışmalarında önce çekimler ele alınır.
10. () İki noktalama işareti (kesme, zincirleme, vb.) arasında kalan görüntü dizisine çekim denir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı, cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları, faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-4

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında, biçim ve içerik özellikleri tamamlanmış bir çekim senaryosu ve storyboard oluşturabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Bir çekim senaryosunu inceleyerek, üzerinde belirtilmiş noktaları araştırınız.
- Bir ayırlama senaryosunun, nasıl çekim senaryosu hâline geldiğini araştırınız.
- Bir storyboardun nasıl yapıldığını araştırınız.

Araştırma işlemleri için internet ortamını, kitabevlerini ve VCD satan mağazaları gezmeniz gerekmektedir. Geliştirme senaryosu hakkında prodüksiyon şirketleri ve televizyon kanallarındaki yönetmen, yapımcı ve senaryo yazarlarından ön bilgi edininiz.

4. ÇEKİM SENARYOSU

4.1. Çekim Senaryosu Nedir?

Çekim Senaryosu (Shoting Script), senaryo çalışmasının son evresidir. Ayırlamanın hazırlanmasından sonra, yazar ile yönetmen ya da yalnızca yönetmen, Çekim Senaryosunu oluşturmaya başlar. Filme dönüşecek metnin çekilmesine temel olacak tüm bilgiler, bu evrede çekim senaryosunda yer alır.

Çekim Senaryosu; henüz çekilmeyen filmin, bittiği zaman alacağı biçimin, önceden en küçük ayrıntılarına kadar kâğıt üzerinde belirtildiği metindir. Diğer bir tanıma göre, çekimlere bölünen, çevrim için gerekli tüm uygulamayla ilgili açıklamaları taşıyan, konuşmaları ve sesle ilgili tüm bilgileri veren senaryo; senaryonun film çevirmeye hazır durumdaki en son aşaması ve biçimidir.

Çekim Senaryosu; ayırlama evresinde bölüm, ayırım, sahnelere ve hatta çekimlere ayrılan metnin; sinemanın tekniğine göre (değişik kamera konumları, çeşitli açılardan, ölçeklenen çekimler) düzenlenmesidir.

Tüm devinimler (oyuncu, kamera: kameranın çerçevelediği görüntü, kamera devinimleri), kullanılan sesler (konuşmalar ve doğal sesler/müzik), görüntü efektleri vb. bu metinde ayırımlar (sequence), sahne, çekim durumunda verilir.

Burada çekim senaryosunun kâğıt üzerindeki biçimini göreceğiz. Çekim senaryosunun değişik sunum biçimleri bulunmaktadır. Ama hepsinde ortak olan; görüntülerin içeriği, oyuncuların devinimleri, konuşmalar ve diğer seslerin yazılmasıdır. Bunlar arasında da kamera devinimi ve çekim ölçekleri yer alır. Senaryo sayfasında yer alan görsel bildirimler, yönetmeni ilgilendiren tüm bilgileri kapsar. Bu bilgiler aynı zamanda çekimde görevli olanların, çekim anında yapacakları her şeyi içerir.

Herhangi bir çekim senaryosuna bakıldığında, önce kimi yatay çizgiler dikkati çeker. Bu çizgilerin üstünde sırayla bir rakam ve bazı yer adları yer alır. Senaryoda görülen her yatay çizginin üstünde yer alan rakamlar ve yazılar, ilgili olduğu çekimlerle ilgili derli toplu ve özet bilgileri verir. Özellikle yapım aşamasında hazırlanacak çalışma programı için bu bilgiler büyük kolaylık sağlar.

4.2. Çekim Senaryosunun Şekil Özellikleri

Çekim senaryosunda şu bilgiler yer alır:

Çekim Numarası (Hem sinemada, hem de televizyonda çekim senaryosu en küçük birim olan çekimlere ayrılır. Bu çekimler her iki senaryoda da 1'den başlayarak numaralanır. Buna “çekim numarası” denilir. Numaralama filmin sonuna kadar sürdürülür).

Çekim Numarasının hemen karşısında çekim ölçekleri (GENEL, AYRINTI, DİZ, BAŞ vb.).

Kameranın alacağı görüntüler ve görüntülere ilişkin bilgiler, çekim anında kamera devinimleri (Büyük harflerle SAĞA/SOLA, YUKARI/AŞAĞI, ZOOM gibi.) ve konumları kameranın görüş açısı (GÖZ DÜZEYİ dışındakiler ALT AÇI, ÜST AÇI, TEPE AÇI yazılır).

Oyuncu devinimleri (Küçük harflerle yazılır).

Çekimler/Sahneler arasındaki geçişler (KESME dışındaki ZİNCİRLEME, AÇILMA, KARARMA, SİLİNME vb.).

Bunlardan başka çekim, sahne, ayırım, bölümlerin birbirine nasıl geçileceği de gerekli yerlerde belirtilir. Yalnız KESME ile geçişler belirtilmez.

İzleyen çekim, bir önceki çekimin devamında ise ve aynı yerde geçiyorsa yer ve zaman bildirimleri yinelenmez.

4.2.1. Çekim, Sahne, Ayırım ve Bölüm Bilgileri

Öyküyü etkili yolla anlatmaya yardım eden çekim ölçekleri öykünün biçimine, sinemanın gereklerine, estetik görüntü düzenlemeye bağlı olarak yazılır. Çerçeveye oranla görüntü boyutunun değişmesi, değişik ölçekteki çekimlere yol açar. Değişik boyuttaki görüntüler dizisine “Çekim Ölçeği” denir.

Çekim ölçeđi seçilen, düzenlenen, yerleřtirilen konuya yakından veya uzaktan bakılmasını sađlar. Görüntüde vurgulanmak istenen konu, farklı çekim ölçekleri kullanılarak sahnedeki diđer nesnelere ayrılarak ön plâna çıkarılabilir. Kullanılacak çekim ölçeđi, konu, görüntü alanı, görüntünün boyu göz önüne alınarak belirlenir.

Deđişik boyuttaki çekim ölçekleri, anlatım aracı olarak kullanıldığında çok uzak, orta ve yakın çekimler olarak gruplandırılır. Bu ölçekler, görsel olarak herkesin alıştıđı ve kabul ettiđi boyutlardır.

Çerçeve düzenlemeleri, izleyiciye psikolojik göndermelerde bulunur; bilinçaltına etki eder.

Çok Uzak Çekim	ÇUÇ.
Toplu Çekim	TOÇ.
Genel Çekim	GEÇ.
Boy Çekim	BOÇ.
Diz Çekimi	DİZÇ:
Omuz Üstü Çekim	O.Ü.Ç.
Çarpaz İkili	X 2
Bel Çekim	BEÇ.
Göğüs Çekim	GÖÇ.
Omuz Çekim	OMUZÇ.
Baş Çekim	BAŞ Ç.

İÇ. LOKANTA GÜNDÜZ RİCCI-BRUNO-ÇALGICILAR MÜŞTERİLER-GARSONLAR

1. GEÇ.

Salonun giriş kapısı. Kapının yanında küçük bir set üstünde üç çalgıcı (keman, bas, gitar) ile yine gitar çalan bir çalgıcı. Bir kaç müşteri. Kapı açılır Ricci ile oğlu Bruno görünür.

Ricci lokantanın “kibarlığından” şaşırmış gibidir.

4.2.2. Kamera Optik ve Mekanik Hareket Bilgileri

Kamera devinimleri ile konunun beklenmedik yönleri, değişik açılardan, farklı görüş noktalarından izleyiciye gösterilir. Kamera devinimi durağan doğayı, devinimsiz varlıkları devinime geçirir, canlılık kazandırır. Görüntünün yalnız fizikî canlılığını artırmakla kalmaz, değişik görüş noktalarına ve kamera açılara geçerek, konu ile uzaklığı değiştirerek, konuyu izleyiciye başka bir görünüşte sunar.

- Bahri'nin burnuna yakın çekim
- Fidyeye notuna açılı çekim
- Mustafa'nın omuz üstünden ayşegül
- Ara çekim-bomba göstergesi
- Araba camından dışarı bakış

Kamera devinimleri başlıca iki gruba ayrılır;

- Kameranın durduğu yerden hiç kıvıldamadan, üzerine yerleştirildiği üçayak (tripot) üzerinde yaptığı devinimler (bu devinimlerin genel adı çevrinmedir).
- Kameranın herhangi bir araca yerleştirilerek, bu araç yardımıyla yer değiştirmesi sonucu yaptığı devinimler (bu devinimlerin gelen adı kaydırma).

Bu konuyla ilgili “ Temel Kamera 2 ” Modülüne bakınız.

Akşam gösterilecek filmin anonsunu yapan araba geçerken biz, arabanın önünden fırlayıp, bakkal dükkânına giren üstü başı yırtık Mamçak Mehmet'i İZLERİZ.

Tanınmaz durumdaki Hatice Hanım'a olanı

GÖRMEK İÇİN YAKLAŞIRIZ

2.GEÇ.

Ricci'nin gözüyle lokantanın karşı açıdan çekimi
Masalarda müşteriler
Giden gelen garsonlar

4.2.3. Kullanılacak Kurgu ve Geçiş Yöntemi Bilgileri

Geçişlerden amaç, bir bütünlük oluşturmak için filmin parçalarını birbirine bağlamak, izleyicinin dikkat ve ilgisinin çekilmesi gereken noktaları en kısa zamanda ve en kısa yoldan vurgulamak, filme estetik bir bütünlük kazandırmaktır.

Geçiş yöntemi seçilirken; “Bir sahneden başka öykü anlatan, diğer bir sahneye geçmek durumundayım. Bu geçişi nasıl yapmalıyım?” sorusu sorulmalıdır. Geçiş yöntemi gelişigüzel seçilmemeli; istenilen etkiyi elde etmeye yardımcı olmasına dikkat edilmelidir.

Senaryoda tüm yaşam akışı bire bir verilmez; zamanda sıçramalar yapılarak ileriye veya geriye gidilebilir. Bu akış içinde, farklı sahneler geçiş yöntemleriyle birleştirilir. Geçişlerle izleyiciye başka bir sahneye veya çekime gidildiği belirtilir. Geçişler senaryoda **büyük harflerle** yazılır.

Çeşitli geçiş yöntemleri vardır. Bunlar;

KESME (Cut): Bir devinimin süreklilik gösterdiği durumlarda, bir çekimden veya bir sahneden diğerine geçmekte kullanılan olağan geçiş yöntemidir. Olağan geçiş yöntemi olduğu için, KESME bildirimini senaryoda yazılmaz.

AÇILMA (Fade in) / KARARMA (Fade out): Açılma, tamamen siyah olan çerçevenin yavaş yavaş görüntüyle birlikte açılmasıdır. Kararma ise, görüntünün yavaş yavaş karararak yok olmasıdır. Günümüzde kararma veya açılmalarda başka renkler de kullanılabilir (örneğin, beyaz).

Kararma veya açılma, bir ayırımın (sequence) bitiminde de kullanılmaktadır.

PARLAMA (Math cut): Görüntünün bir flaş gibi parlayarak gitmesi ve yeni görüntünün başlamasıdır.

GEÇME-ZİNCİRLEME (Mix-Dissolve): Görüntüdeki resmin şiddeti yavaş yavaş azalırken, sonraki resmin belirginleşmesidir. Görüntüden alınan ve görüntüye verilen resimler, bir an birbirlerinin üzerine biner. Bu geçiş yöntemi, olağan bir zaman ayırımının bulunduğu verilmek istendiğinde kullanılır. Devinim gerçeğe ve zamana uygun sürüyorsa, zincirleme geçiş kullanılmaz.

Senaryoda GEÇ veya ZİNCİRLEME biçiminde yazılır.

3.BOÇ.

Kapı. Ricci duraksar ve kendine bakan Bruno'ya bir göz atar.
Sonra karar verir ve brunoyu salonun ortasına doğru sürükler.

ZİNCİRLEME

4.GEÇ.

Servis yapan bir garson,
ZİNCİRLEME

5.DİZ Ç

Ricci alan dışındaki garsona işaret eder.

RİCCI

Hey. Garson

BİNDİRME (Superimpose): Bir görüntünün üzerine, bir başka görüntünün bindirilmesidir.

Senaryoda görüntünün üzerine hangi görüntünün bindirileceği, açıkça ölçeği ile yazılır. BİNDİR ve BİNDİRMEYİ AL bildirimleri ile belirtilir.

SİLME (Wipe): Çerçevenin önceden belirlenen bir kalıba göre bölünmesi veya belirlenen kalıba göre, bir görüntüden diğerine geçilmesidir. Silme ile geçilecek resimler senaryoda açıkça belirtilmelidir.

NETLİK BOZMA (De-focus): Kameranın aldığı görüntünün, yavaşça bulanıp netsiz duruma gelmesidir. Senaryoda NETLİK BOZ biçiminde yazılır. Netlik bozma süresi yönetmenin sorumluluğundadır.

NETLEŞME (Focus-Up): Bulanık ve netliği bozuk bir görüntünün, giderek netleşmesidir. Senaryoda NETLEŞ olarak belirtilir.

4.3. Çekim Senaryosunun İçerik Özellikleri

Sinema Çekim Senaryosu sahne başlığı: Ayrımlamada kullandığımız başlık aynen yinelenir.

1, DIŞ/İÇ. BAHÇE/ODA. GÜN/GECE SAHNEDE BULUNAN KİŞİLERİN ADLARI

Altı çizilen Sahne Başlığının altına, sahnedeki kişilerin adları büyük harflerle yazılır ve bir çizgiyle metinden ayrılır.

Örnek:

DIŞ. MAHMUT'UN EVİ, ÖN KAPI, GÜN

MAHMUT, TAMER

Ya da,

İÇ. APARTMAN DAİRESİ, SALON, GECE

NAKİ, HATİCE(Eşi), ZEYNEP-ATA (Çocuklar)

Sahnedeki kişilerin adlarının yazılmasının sebebi, çekim plânlaması yapılmasında kolaylık sağlamasıdır.

Kimi yazarlar, kimi senaryo örneklerinde olduğu gibi metin içine, tüm senaryoda ya da herhangi bir sahnede, devinimde ilk kez görülen kişinin adını büyük harfle yazar. Şöyle:

ÖZGEN birden irkilir. Ya da

MİNE ve LHAN, el ele tutuşarak kalabalığın ve polislerin arasından yürür.

Böyle bir yazımı isterseniz kullanın. Ama buna gerek yok. Çünkü sahne başlığı altında, sahnedeki tüm kişilerin adı zaten yazılmıştır.

4.4. Storyboard

Ürettiğimiz ne olursa olsun, her eserin bir öyküsü vardır. Üreten eserini bilir, aklında defalarca kurgulamıştır. Müzik tamam, oyuncular yerlerini almış, söylenecek sözler balonlar içinde bekliyorlar, background yavaşça hareket hâlinde... Yapılması gerekenlerin hepsi hazırdır. Ancak tasarlanan hikâyenin müşteri, yönetmen gibi ikinci şahıslara aktarılması gerekir. İşte bu noktada Storyboard, anlatılamayanı anlatmak için, hareketsizi canlandırmak için devreye girer.

Storyboard, sadece sinema filmi, reklâm filmi, animasyon gibi birçok sahneden oluşan çalışmalarda değil, görsel üretimin olduğu her alanda sıkça başvurulan bir görsel anlatım biçimidir. Storyboard basitçe, yazarın aklındaki hikâyeyi, kişilerin göreceği, duyacağı ve yapacağı şeylerin sahne sahne açıklamasıdır. Aslında teknik bir zorunluluktur. Kimi yönetmenlerin zaman kaybı olarak nitelendirdiği, kimi yönetmenlerin ise olmazsa olmaz dediği (Steven Spielberg, George Lucas, Alfred Hitchcock) Storyboard, yine de parasının karşılığını almaya ve neler yapıldığını anlamaya çalışan müşteri için de vazgeçilmez bir çalışmadır.

Storyboard, özellikle görsel efektlerin ve kamera açılarının anlatımında kullanıldığında, hem zaman, hem de para kaybını önler. Zamanın nakit olduğu, hazırlık süreçlerinin hızla kısaldığı, sabırsız üretimlerin gerçekleştiği son dönemlerde bile storyboard hazırlamak, her zaman kurtarıcı olmayı başarmış bir yöntemdir.

Storyboard ile hikâyenin tüm aşamaları anlatılır. İleride çıkabilecek sorun ya da çelişkileri önceden görmeye yardımcı olur ve tüm çekim ekibinin ya da animasyonu hazırlayan kişilerin neler yapılması gerektiği konusunda fikir sahibi olmalarını, aynı dili konuşmalarını sağlar.

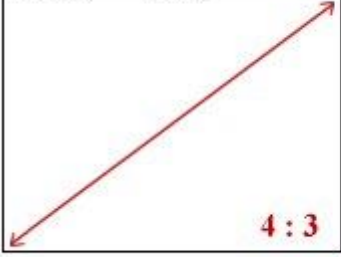
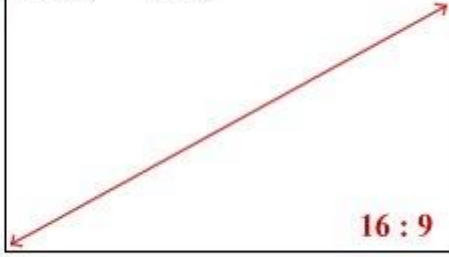
Görsel üretimin, özellikle ardışık görüntü üretiminin olduğu her alanda, Storyboard kullanılabilir. Ancak sık kullanılan alanlar aşağıdaki gibidir:

- Televizyon Reklâmcılığı
- Filmler
- Müzik Videoları
- TV Programları
- TV Gösterileri
- Operalar
- Kısa Metrajlı Filmler
- Animasyon
- Multimedya
- İnteraktif Tasarımlar

Çizilen kareleri taradıktan sonra, ardışık olarak film hâline getirme işlemine Animatik denir. Bu karelere ses ve müzik eklenerek son hâline getirildiğinde, müşteri ya da yönetmen çekilecek film ya da hazırlanan animasyon hakkında net fikir sahibi olur. Özellikle reklâm filmi gibi kısa senaryolu işlerde, sıkça kullanılan Animatiklerin iki çeşidi vardır; Stealomatics, hazırlanan animatlara alıntı müzik ya da görüntülerin eklenmesiyle oluşturulur. Fotomatiks ise fotoğraflardan yapılmaktadır.

4.4.1. Storboard'un Biçim Özellikleri

Her çekimde düşünülen görüntülerin ayrı ayrı, basit çizgilerle birer çerçeve içinde gösterilmesinden, filmin resimle öyküsü ortaya çıkar. Bir filmde ikiyüz çekim varsa, resimli öyküde de ikiyüz resim vardır. Yönetmen, çekim sırasında yaptığı değişikliklerle ilgili notları resimlerin yanına veya altına ekleyebilir.

Sahne :	Plan :	Sahne :	Plan :
			
	4 : 3		16 : 9
Anlatım :		Anlatım :	
Not :		Not :	

Storyboard'lar hareketi ve kamera açılarını yerleřtirmede gerekli unsurlardır.

Yönetmen, çekimleri ve çekimlerin birbirleri ile ilişkilerini önceden kâğıt üzerinde görmek isterse, filmin resimli öyküsünü çizebilir. Buradaki resimler sade, basit ve kolay anlaşılır olmalıdır, Örneğın koşan bir insan bir iki çizgi ile anlatılabilir. Koşan insanın görüntüdeki büyüklüğü, koşma yönü, çerçeveye girip çıkacaksa girme ve çıkma noktaları işaretlenir. Konunun çerçeve içinde kaplayacağı yer ve hareketler resimlerle saptanırsa, çekimde yönetmenin işi kolaylaşacak; çekimmeden, kuşkuyla düşmeden oyunculara, kamera ve ses takımlarına gereken emirleri yerinde ve zamanında verecektir.

Sahne karartma ile başlar	Kamera yavaşça dönerken netleşir	Kamera 2 Genel Çekim	Kamera 1 Masadaki Sunucu Genel
Kamera 3 palyaço bel plan	Kamera 2 sunucu ve palyaço genel	Kamera 1 sunucu yakın plan	Kamera 2 sunucu ve palyaço genel
Kamera 1 sunucu bel plan	Kamera 2 sunucu ve palyaço genel	Kamera 3 palyaço ve ağaç genel	Kamera 3 palyaço ve ağaç genel
	Kamera 1 sunucu genel	Yavaşça Karartma	

Şekil 4.1: Görüntülerin altına eklenen notlar

Önceden iyice plânlanmış böyle bir “resimle öykü” ile çevrilen film, kurgucuya da kolaylık sağlar. Her çekim birbiri ile ilişkisine göre çevrileceğinden, kurguda çekimler birleşince bir uyumsuzluk görülmecektir. Aksi hâlde kurgucu, birbirine eklenen yeni sahneleri atmak zorunda kalacak, belki de yeniden çekim yapmak gerekecektir. Filmin resimle öyküsünü hazırlama, çekim öncesinde oldukça zaman alan bir çabadır. Bununla birlikte, sonradan çekim sırasında zaman kazanma açısından önemlidir.

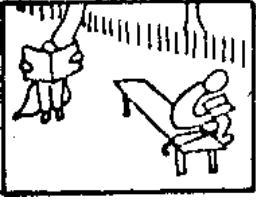






Şekil 4.2: Storyboard

Birinci öğrenme faaliyetindeki, hırsız örneğini hatırlayalım:

“Bir hırsız, parkta oturan birinin yanındaki şemsiyesini çalar ve uzaklaşır. Adam farkına varmaz. Parkın bir başka yerinde, başka bir adam kibrit almak için ayrılıp çantasını orada bırakınca aynı hırsız, çantayı almak ister. Fakat tam o sırada bir başkası yürürken çantayı görür, unutulduğunu düşünerek alıp karakola götüreceksen hırsız, kendisinin olduğunu söyleyerek çantayı alır gider. O sırada çantanın sahibi geri gelir, çantasını sorar. Çantayı bulan adam gerçeği anlar ve birlikte hırsızı yakalayıp karakola götürürler.”

Şimdi bunun storyboard’unu oluşturmaya çalışalım;

	<p>1.U.Ç</p> <p>Adam parkta oturur. Hırsız gazetenin arkasından adamı takip eder.</p>
	<p>2.BEÇ.</p> <p>Hırsız, bir sağa bir sola bakar</p>
	<p>3.GEÇ.</p> <p>Hırsız arkadan yaklaşır</p>
	<p>4.OÇ.</p> <p>Hırsız tekrar, bir sağa bir sola bakar.</p>
	<p>5. GEÇ.</p> <p>Hırsız şemsiyeyi alır, kaçar</p>

Şekil 4.3: Bir başka storyboard örneği

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Ayrımlama senaryosundaki bilgileri geliştiriniz.➤ Kullanılacak kamera ve kurgu yöntemini belirleyiniz.➤ Kullanılacak kurgu ve geçiş yöntemlerini belirleyiniz ve yazınız.➤ Ayrımlama senaryosunun, çekim senaryosuna dönüştürülmesini tamamlayınız.➤ Storyboard hazırlayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Bu işlemler sırasında, ayrıntılara dikkat ediniz.➤ Bol bol okuyarak ve film izleyerek hayal gücünüzü geliştiriniz.➤ Araştırmacı ve gözlemci olunuz.➤ Sinema teknolojisi ile ilgili gelişmeleri, yakından takip ediniz.➤ Yazı denemeleri yaparak, ifade gücünüzü arttırınız.➤ Sayfa düzenine dikkat ediniz.➤ Konuya en uygun teknik donanımı seçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruların cevaplarını DOĞRU ve YANLIŞ olarak değerlendiriniz.

1. () Çekim senaryosu, senaryo çalışmasının son evresidir.
2. () Çekim senaryosunu yalnız başına yönetmen hazırlar.
3. () Çekim senaryosu, metnin çekilmesinde temel olacak tüm bilgileri kapsar.
4. () Çekim senaryosunun değişik sunum biçimleri vardır.
5. () Çekim senaryosundaki sahne başlığı, ayırlama senaryosundaki sahne başlığından farklıdır.
6. () Çekim senaryosunda oyuncu devinimleri, büyük harflerle belirtilir.
7. () Çekim senaryosunda, yalnız kesme ile yapılan geçişler belirtilmez.
8. () Her çekimde düşünülen görüntülerin ayrı ayrı basit çizgilerle belirtilmesine storyboard denir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları, faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere göre değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
Senaryo taslağı hazırlayabilmek için:		
1. Senaryo taslağınız için, konu araştırması yaptınız mı?		
2. Senaryo taslağınızın konusunu belirlediniz mi?		
3. Senaryo taslağınızı hazırladınız mı?		
Geliştirme senaryosu hazırlayabilmek için:		
4. Senaryo taslağındaki olay örgüsünü genişlettiniz mi?		
5. Mekân ve zaman bilgilerini genişlettiniz mi?		
6. Karakterleri ayrıntılı olarak işlediniz mi?		
7. Önemli diyalogları eklediniz mi?		
Ayırım senaryosu yazabilmek için:		
8. Çekim, sahne, ayırım ve bölümleri belirlediniz mi?		
9. Konuşma örgüsüne son hâlini verdiniz mi?		
10. Mekân ve zaman bilgilerini verdiniz mi?		
11. Ayırlama senaryosunun şekil özelliklerini düzenlediniz mi		
Çekim senaryosu hazırlayabilmek için:		
12. Ayırlama senaryosundaki bilgileri geliştirdiniz mi?		
13. Kullanılacak kamera ve kurgu yöntemini belirlediniz mi?		
14. Kullanılacak kurgu ve geçiş yöntemlerini belirleyip yazdınız mı?		
15. Ayırlama senaryosunun, çekim senaryosuna dönüştürülmesini tamamladınız mı?		
16. Storyboard hazırladınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda, eksikleriniz varsa öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Modülü tamamladınız, tebrik ederiz. Öğretmeniniz size çeşitli ölçme araçları uygulayacaktır. Öğretmeninizle iletişime geçiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	Y
2	D
3	D
4	D
5	Y
6	Y
7	D
8	Y

ÖĞRENME FAALİYETİ-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	D
4	Y
5	D
6	Y
7	D

ÖĞRENME FAALİYETİ-3'ÜN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	D
3	D
4	Y
5	Y
6	D
7	Y
8	D
9	Y
10	D

ÖĞRENME FAALİYETİ-4'ÜN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	D
4	D
5	Y
6	Y
7	Y
8	D
9	D

KAYNAKÇA

- AKYÜREK Feridun, **Senaryo Yazarı Olmak**, İstanbul 2004.