[BÜYÜK HARFLERLE SENARYO ADI]

Senaryo adı yazmak için ipuçları:

* Senaryo adı mümkün olduğunca ilgi çekici olsun.
* Hikayenin temasını göz önünde bulundurun; bir gizem/korku filmiyse, soru soran bir başlık harika olur!
* Başlık ilham verdi mi? Başlık istenilen duyguları uyandırıyor mu?
* Başlık Analizi araçları gibi modern araçlar kullanın.

Yazar

[YAZAR(LAR)IN AD(LAR)I]

Bu satırda senaryo yazarlarının isimlerine yer verin. İki ismi ve ile değil ‘&’ karakteri ile ayırın.

[Sizin/Acentenizin Şirket Adı]

[Adres]

[Telefon Numarası]

[E-posta Adresi]

IŞIK:

İÇ/DIŞ[KONUM] **—** GÜNDÜZ/GECE

Bu satır sahnelerin nerede çekileceği hakkında ek bilgi verir. Bunu üç parçada yapar. Her biri tamamen büyük harfle gösterilmeli.

* Bölüm 1: Sahnenin iç mekanda mı, dış mekanda mı çekileceğini belirleyin. İç mekan için **İÇ** ve dış mekan için **DIŞ** yazın. İÇ veya DIŞ her zaman bir dönem ile biter.
* Bölüm 2: **KONUM** Sahnenin kurulacağı konumu belirleyin.
* Bölüm 3: Günün saati. Sahnenin **GÜNDÜZ** mü yoksa **GECE** mi çekileceğini belirtin.

[Oyun]

**OYUN** senaryonun şimdiki zamandaki sahnesini tanımlar. Seyirciye ne olduğunu ve nasıl olduğunu anlatın. Kafa karışıklığına yer bırakmadan mümkün olduğunca açık olun. Kendinize şu soruyu sorun; okuyucu görsel olarak aktarmak istediğinizi tam olarak kafasında canlandırabilir mi?

[Sahneye ilk kez giriş yapacak KARAKTERİ tanıtın. İsimleri BÜYÜK HARFLE yazın.]

[KARAKTER-1 ADI][V.O, O.C, veya O.S]

Karakter isminden sonra, karakterin sahneye nasıl başlayacağını belirtin: **V.O**’yu Dış Ses için, **O.C**’yi Kamera Dışı için ve **O.S**’yi Ekran Dışı için kullanın.

[Konuşma]

**Konuşma**, belirtilen karakter tarafından söylenenlerin yazılı olduğu metindir.

[Sahneye ilk kez giriş yapacak KARAKTER-2’yi tanıtın. İsimleri BÜYÜK HARFLE yazın.]

[KARAKTER-2 ADI]

[Konuşma]

[KARAKTER-1 ADI]

[Konuşma]

[KARAKTER-2 ADI]

[Konuşma]

(DAHA FAZLASI)

**DAHA FAZLA,** karakterin bir sonraki sayfada devam eden konuşmalarını belirtir.

[KARAKTER-2 ADI] (DEVAMI)

**DEVAMI,** aynı karakterin önceki sayfada yarım kalmış devam eden konuşmasını belirtir.

[Konuşma devam ediyor...]

[KARAKTER-1 ADI]

[Konuşma]

ÇÖZÜLME:

İki sahne arasında bu **GEÇİŞ’**i kullanın. Geçiş, diğer geçiş türleriyle beraber senaryonuz boyunca herhangi bir zamanda kullanılabilir. Bu örnekte kullanılan ÇÖZÜLME uzun bir zamanın geçtiğini belirtir. KESME veya HIZLI KESME geçişleri de sıkça kullanılır.

İÇ/DIŞİÇ/DIŞ **—** İÇ/DIŞ

[Sahne-2 açıklaması]

[KARAKTER-2 ADI]

[Konuşma]

[KARAKTER-1 ADI]

[Konuşma]

[KARAKTER-2 ADI]

[Konuşma]

[KARAKTER-1 ADI]

[Konuşma]

KARARMA.

Bu bitiriş **KARARMASI** sahnenin bittiğini ifade etmek için standart bir gelenektir.

SON

# SENARYO YAZARLARI İÇİN REHBER

Bu basit ve kullanımı kolay şablon,teknik senaryo biçimlendirmesi endişeniz olmaksızın, fikirlerinizi akıcı ve yaratıcı şekilde yansıtabilmeniz için tasarlanmıştır. Bu şablonun stilleri, geleneksel senaryo biçimlendirmesine göre düzenlenmiş ve az tıklama içi kolay ve oldukça basittir. Her şey sizin için yapılmıştır. Bu yüzden tek yapmanız gereken arkanıza yaslanıp, hikayenizi yazmak!

Senaryonuzu yazarken aklınıza alakalı veya alakasız bir fikir gelirse, belgenin aşağısındaki yorumlara veya başka bir yere not alın. Zamanınız olduğunda oraya geri dönebilir ve fikirlerinizi genişletebilirsiniz.

Senaryonuzu yazmaya başlamadan önce, kendinize şunu sorun:

* **Ödevini gerektiği gibi iyi yaptın mı:**
  + Karakterler ve genel kurgu, zihninde iyi açıklanmış ve takip etmesi kolay mı?
  + Onları yeterli detaylandırabilecek kadar görselleştirebilir misin?
  + Yazmaya başlamadan önce, ayrıntılı hikayen için belirgin bir fikrin var mı?
  + Açılışa, hikayenin ana fikrine ve bitişine dikkatini verdin mi?
  + Açılışın, birinin ilgisini daha ilk satırlardan çekip, hikayenin tamamını dinlemeden bıraktırmayacak kadar büyüleyici mi?
* **Karakterler iyi tanımlandı mı:**
  + Belirli bir karakter kişiliği ve beden dili var mı?
  + Karakterinin ekranda nasıl görünmesini istediğini iyice düşündün mü?
  + Karakterin istenen yaşına, görünüşüne, alışkanlıklarına ve biçimine özen gösterildi mi?
  + Yönetmenine ve kostüm tasarımcısına, karakterlerine can vermek için çalışacak bir altyapı sağlandı mı?
* **Mekanlar kesinleşti mi/düşünüldü mü?**
* **Hedef kitlen kim? Neleri beğenirler?**

Unutmayın, hikayenin tamamından memnun kalana kadar doğaçlamaya devam edebilirsiniz ancak başlamadan önce bu soruların cevaplanması iyi olur. Açılış, izleyicilerinizin dikkatini çekmek için son derece önemli olacaktır. Yukarıda yer alan soruları cevaplarken kendinizi izleyicilerinizin yerine koyun.

Sonuç olarak, senaryo bir film halini alacak. Senaryonun görsel iletişime yönelik olmasını sağlayın.

* Kasvetli ir sahne oluşturuyorsanız buna uygun yazmayı düşünün: Hem görsel (sahne açıklaması) hem de sözel (diyalog) açıdan karanlık ve gölgeli bir sahne.
* Öte yandan, neşeli ve enerjik bir sahne farklı şekilde yazılır: Renkli ve parlak.
* Unutmayın, konuyu okuyucuların hayal gücüne bırakan bir kitap yazmıyor, kamera aracılığıyla görsel olarak bir hikaye anlatıyorsunuz!

Oyuncuların vizyonunuzu ekranda gerçekleştirebilmesi için karakter tanıtımları ayrıntılı ve kesin olmalıdır. Unutmayın, görsel ortam çok güçlüdür ve en küçük ayrıntıları içerir. Senaryonuz ne kadar betimleyici olursa o kadar iyidir! Karakter tanıtımlarında şunları belirtin:

* Görünüm,
* Giyim,
* Alışkanlıklar,
* Beden dili ve
* Karakteri ne kadar derine kadar tasarlamak istersiniz?

Çok önemli olmayan bazı diğer karakterler hakkında yalnızca kısa bilgiler verirken, izleyicilerin daha iyi tanıyabilmesi için bazı karakterleri ayrıntılandırmak isteyebilirsiniz.

Senaryonuzu, kendinizi en iyi hissettiğiniz ve yazmak için ilham gelen bir yerde yazın. Bazılarına göre, ilham gelmesi için istenilen yer doğadır. Başkalarına göre ise, bir fincan kahveyle bir pencerenin yanında oturmak, yazmak için hayal edilen yerdir. Sizinki nedir?

Hiçbir belirsizliğe yer bırakmayın; mümkün olduğunda açık olun.

Hafızanıza güvenmeyin, sizi aldatabilir! Aklınıza konuyla ilgili veya ilgisiz fikirler gelirse, daha sonra dönüp, vaktiniz olduğunda genişletebilmek için bir karalama defterine, karalama defteri şablonuna veya bu belgenin yorumlarına not edin. Pek çok harika fikir, sırf zamanında yazılmadıkları için yok oldu.

**Biçimlendirme Yardımı**

Bu şablonun yönergelerini kullanarak işinizi bitirdiğinizde, mavi ipucu metnini tıklayarak silin. Metin üzerinde olduğu fazladan satır aralığından kurtulmak için silme tuşuna bir kez daha basın. Bu, önceden biçimlendirilen bölümlere yazmaya başlamanızı sağlar.

Yer tutucu metni güncelleştirilmek istediğinizde, metne tıklayıp yazmaya başlamanız yeterlidir. Yerleşik stiller tüm yer tutucu metne uygulanmıştır ve metin girdiğinizde aktarılır.

Eklemelerinizin birinde biçimlendirmenin değiştirilmesi mi gerekiyor? Metninizi tek tıklamayla biçimlendirmek için Giriş Şeridi'nin Stiller grubunu kullanın.