

YAZMAK · TASARLAMAK · ÇEKMEK

Kısa Film için bir Kılavuz

Fikirden Festivale



Bu kılavuz yapay zekâ asistanı Claude ile düzenlenmiş ve genişletilmiştir.
Ücretsiz dağıtılır · CC BY-NC-ND 4.0

Sürüm 1.0
2027

İçindekiler

	Bu kılavuz nasıl kullanılır?	1
BÖLÜM 1	Kısa filmi tanımak	3
	Kısa film nedir?	3
	Kısa film ne değildir?	3
	Anlatı ekonomisi	4
	Kısa filmde tür	6
BÖLÜM 2	Fikir	9
	İyi bir kısa film fikri	9
	Fikirler nereden gelir?	9
	Kısa film ölçeğinde düşünmek	10
	Çekilebilirlik	11
	Kaçınılacak klişeler	12
BÖLÜM 3	Konu, tema ve ana fikir	13
	Konu	13
	Tema	14
	Ana fikir	15
BÖLÜM 4	Hikâye ve yapı	17
	Hikâye nedir?	17
	Olay örgüsü	18
	Bakış açısı	18
	Dramatik soru	19
	Anlatım araçları	19
	Kısa filmde yapı	20
	Kısa filme özgü yapılar	21
	Başlangıç: geç gir	21
	Son: erken çık	22
	Göster, söyleme	22
BÖLÜM 5	Karakter	23
	Ana karakteri kurmak	23

	Karakteri hızlı tanıtmak	23
	Karakter kartı	24
	Yan karakterler	24
	Kısa filmde karakter yayı	25
	Oyuncuyu düşünerek yazmak	25
BÖLÜM 6	Diyalog	26
	Diyalog ne işe yarar?	26
	Alt metin	26
	Açıklayıcı diyalog tuzağı	27
	Doğal ama gündelik değil	27
	Karakterin sesi	28
	İç ses ve dış ses	28
	Diyalogsuz anlatım	29
BÖLÜM 7	Sahne ve görsel anlatım	30
	Sahne nedir?	30
	Sahnenin yapısı	30
	Sahne geçişleri	31
	Görüntüyle düşünmek	31
	Aksiyon satırlarını yazmak	32
	Sahne listesi	33
BÖLÜM 8	Logline, sinopsis, tretman, tagline	35
	Dört metin, dört işlev	35
	Logline	36
	Sinopsis	37
	Tretman	38
	Tagline	39
	Yönetmen notu	40
	Sözlü sunum	40
	Sunum dosyası	41
BÖLÜM 9	Senaryo	42
	Senaryo nedir?	42
	Senaryo yazma süreci	42
	Senaryo formatı	43
	Kısa film senaryosunda dikkat edilecekler	46

	Yeniden yazım	47
	Sık yapılan hatalar	48
BÖLÜM 10	Kısa film tasarımı ve yapım hazırlığı	49
	Kısa film tasarımı	49
	Ekip ve roller	50
	Bütçe	51
	Senaryo dökümü ve çekim planı	52
	Mekân araştırması	52
	Sanat yönetimi	53
	Oyuncu seçimi	54
	Çekim listesi ve storyboard	54
	Günlük çağrı listesi	55
	Ekipman	56
BÖLÜM 11	Haklar, izinler ve etik	57
	Eser sahipliği ve hak devri	57
	Müzik	57
	Kişi, mekân ve marka izinleri	58
	Çocuklarla çalışmak	58
	Set güvenliği ve etik	59
	Yapay zekâ kullanımı	59
BÖLÜM 12	Yönetmenlik ve çekim	60
	Algıyı yönetmek	60
	Yönetmenlik çekimden önce başlar	60
	Oyuncu yönetimi	61
	Kamera ve görsel dil	61
	Sette yönetim	66
	Setteki ses	66
	İlk kısa filmini çekecekler için	66
BÖLÜM 13	Post-produksiyon	67
	Kurgu	67
	Kurguda zaman	68
	Ritim ve tempo	68
	Kurgu ve geçiş teknikleri	69
	Ses tasarımı ve miksaj	70

	Renk düzenleme	71
	Müzik	72
	Jenerik	72
	Altyazı	72
	Teslim dosyaları	73
BÖLÜM 14	Festival, fon ve dağıtım	74
	Festival stratejisi	74
	Seçici kurullar filmleri nasıl değerlendirir?	75
	Prömiyer statüsü	76
	Başvuru platformları	77
	Basın dosyası	77
	Fon ve destekler	78
	Çevrim içi dağıtım ve sonrası	79
BÖLÜM 15	Diğer biçimler için notlar	80
	Belgesel kısa film	80
	Animasyon kısa film	81
	Deneyisel kısa film	81
	Yapay zekâ destekli filmler	81
	Dikey ve sosyal medya kısa filmleri	82
EK A	Hızlı kontrol listesi	83
EK B	Şablonlar	84
	Logline şablonu	84
	Karakter kartı	84
	Sahne listesi	85
	Çekim listesi	85
	Bütçe özeti	86
	Katılımcı izin formu: içerik listesi	86
EK C	Terimler sözlüğü	87
EK D	İzleme listesi	91
EK E	Kaynakça ve önerilen okumalar	93

Bu kılavuz nasıl kullanılır?

Bu kılavuz bir kısa filmi fikir aşamasından festival perdesine kadar geliştirmek isteyen herkes için hazırlandı.

Kılavuz, bir kısa filmin gerçek üretim sırasını izler. İlk bölümler kısa filmin ne olduğunu ve onu uzun metrajdan ayıran *anlatı ekonomisini* anlatır. Ardından fikir, konu, tema ve ana fikir gelir. Sonra hikâye, karakter, diyalog ve sahne yazımı ele alınır. Bu temel üzerine logline, sinopsis, tretman ve senaryo yazımı kurulur. Kılavuzun ikinci yarısı yazılı metni filme dönüştürmekle ilgilidir: tasarım ve yapım hazırlığı, haklar ve etik, yönetmenlik, post-produksiyon ve son olarak festival, fon ve dağıtım.

Bölümler sırayla okunmak için yazıldı, ama her biri tek başına da kullanılabilir. Üzerinde çalıştığımız bir proje varsa ilgili bölüme doğrudan gidebiliriz.

Kılavuz boyunca karşılaştığımız işaretler

SINAMA

Her bölümün sonunda, o aşamada kendi projemize sormamız gereken sorularla ilgili bir kontrol listesi bulunur.

ÖRNEK

Kılavuz boyunca tek bir (kurgusal) kısa film projesini adım adım geliştireceğiz: **Elif**'in hikâyesi. Elif, babasının ölümünden beri annesinin telefonlarını açmayan otuzlarında bir kadındır. Bir gece eve döndüğünde, annesini yedek anahtarla içeri girmiş, balkonda onu beklerken bulur. Bu hikâyenin konusunu, temasını, logline'ını, sinopsisini, tretmanını ve senaryo sayfasını sırayla göreceğiz.

İPUCU

Pratik öneriler ve sık yapılan hatalardan kaçınma yolları bu kutularda yer alır.

Kılavuzun sonundaki **Ekler** bölümünde tüm kontrol listelerinin tek sayfalık bir özeti, doldurulabilir şablonlar, Türkçe–İngilizce terimler sözlüğü, bir izleme listesi ve önerilen okumalar bulunur.

NOT

Festival kuralları, destek yönetmelikleri ve yasal düzenlemeler sık değişir. Bu kılavuzda verilen bilgiler Ekim 2026 itibarıyla genel bir çerçeve sunar. Başvuru yapmadan önce ilgili kurumun güncel duyurusu ve kuralları mutlaka kontrol edilmelidir. Hukuki konulardaki bilgiler genel bilgilendirme amaçlıdır, hukuki danışmanlık yerine geçmez.

Bu kılavuz ücretsizdir. Kaynak gösterilerek, değiştirilmeden ve ticari amaç gütmekten izin almadan paylaşılabılır (**Creative Commons BY-NC-ND 4.0**).

Görüş, öneri ve düzeltmeleriniz için: kisafilmkilavuzu@gmail.com

BÖLÜM 1

Kısa filmi tanımak

Kısa film, kısa olmanın getirdiği sınırı bir dezavantaj olarak değil, bir biçim olarak kullanır. Bu bölümde kısa filmin ne olduğunu, ne olmadığını ve onu ayakta tutan anlatı ekonomisini ele alıyoruz.

Kısa film nedir?

Kısa film, kendi içinde bütünlüğü olan, bağımsız bir görsel-ışitsel anlatı biçimidir. Kısa filmin süresi için tek bir evrensel tanım yoktur; tanım, filmi kimin değerlendirdiğine göre değişir.

Kurum ya da bağlam	Kısa film tanımı
T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, kısa film desteği duyuruları	Süresi otuz dakikanın altında olan filmler
Festivaller ve yarışmalar	Her festival kendi sınırını koyar; 15, 20, 30 dakika gibi üst sınırlar yaygındır
Pratikte	Festivallerde gösterim alan kısa filmlerin büyük bölümü 5–20 dakika arasındadır

Süre, yalnızca teknik bir sınır değildir. Festivallerde gösterim programı hazırlayanlar için de pratik bir ölçüttür: Bir kısa film programına 25 dakikalık bir film yerine 10 dakikalık iki film koymak çoğu zaman daha kolaydır. Kısa olan film, seçilme şansını da artırır.

Kısa film ne değildir?

“Kısa film, sinema filminin bekleme salonu değildir.”

Sık rastlanan hata, kısa filmi başka bir şeyin parçası ya da hazırlığı olarak görmektir. Bu yaklaşım, kısa filme özgü unsurların göz ardı edilmesine yol açar.

- **Kısa film, sinema filminin kısası değildir.** Kısa film olarak tasarlanmış, başka bir formatta aynı etkiyi yaratamayacak, aynı güçle anlatılamayacak bir fikirden doğar. Bir uzun metrajın özeti ya da sıkıştırılmış hâli değildir.
- **Kısa film tek bir sahne değildir.** Sahne bir bütünün parçasıdır; kısa filmin kendisi bir bütündür. Başı, ortası ve sonu olan, kendi içinde tamamlanmış bir deneyim sunar.
- **Kısa film bir tanıtım aracı değildir.** Reklam, müzik videosu ya da sosyal medya içeriği benzer süreler ve araçlar kullansa da kısa film değildir. Bu türler bir ürünü, bir şarkıyı ya da bir markayı taşır; kısa film ise bir hikâyeyi ya da bir deneyimi.
- **Kısa film yalnızca bir “kartvizit” değildir.** Pek çok yönetmen kısa filmle kendini tanıtır ve uzun metraja geçer. Ama yalnızca yeteneği kanıtlamak için çekilen, kendi hikâyesine inanmayan filmler genellikle bu amaca da ulaşamaz.

Anlatı ekonomisi

Anlatı ekonomisi, filmdeki her unsurun bir işlevi olması ve gereksiz hiçbir şeyin bulunmaması demektir. Kısıtlı sürede, en az araçla en güçlü etkiyi elde etmek, kısa filmin her katmanında kendini gösterir.

“Kısa film anlatma değil, yoğunlaştırma sanatıdır.”

— Asya Leman

Hikâyede

- **Tek bir fikir, tek bir çatışma.** Kısa film genellikle bir “an”ı, bir dönüm noktasını ya da tek bir duyguyu işler. Birden fazla alt hikâye dikkati dağıtır.
- **Geç gir, erken çık.** Hikâyeye olayın ortasından girilir, mesele çözüldüğü anda çıkılır. Uzun girişlere ve açıklayıcı hazırlıklara yer yoktur.
- **Kısa bir zaman dilimi.** Hikâye çoğu zaman birkaç saat ya da tek bir gün içinde geçer.

Karakterde

- **Az karakter.** Genellikle bir ya da iki ana karakter yeterlidir. Her yeni karakter, seyircinin tanınması gereken yeni bir yüktür.
- **Hızlı kurulum.** Karakter uzun geçmiş anlatılarıyla değil, ilk birkaç saniyedeki bir davranış, bir jest ya da yaptığı bir seçimle tanıtılır.
- **İşlevsiz karakter yok.** Her karakter hikâyeyi ilerletmeli, çatışma yaratmalı ya da ana karakteri bir şekilde açığa çıkarmalıdır.

Mekânda

- Az sayıda mekân hem anlatıyı yoğunlaştırır hem de yapımı kolaylaştırır. Tek mekânda geçen kısa filmler çok yaygındır.
- Mekân yalnızca dekor değildir; karakter ve atmosfer hakkında bilgi taşıyan bir anlatı ögesidir.

Diyalogda

- Az ve öz konuşma. Karakterler duygularını açıkça söylemek yerine davranışlarıyla gösterir.
- “Göster, söyleme” ilkesi kısa filmde daha da önemlidir. Bir bakış, bir nesne ya da bir sessizlik bir sayfa diyalogun yerini tutabilir.

Görüntüde

- Tek bir nesne ya da imge çok şey söyleyebilir: bir fotoğraf, kırık bir saat, boş bir sandalye.
- Her plan bir bilgi taşımalıdır. Yalnızca “güzel görüldüğü” için çekilen planlar kurgu masasında elenir.

Kurguda ve sonda

- Ritim sıkıdır, tekrara yer yoktur.
- Seyircinin zekâsına güvenilir: Bazı boşlukları seyirci kendisi doldurur.
- Kısa filmler genellikle güçlü bir imge, bir dönüşüm ya da açık uçlu bir anla biter. Her şeyi bağlayan uzun bir kapanışa gerek yoktur.

ANLATI EKONOMİSİNİN TEMEL SORUSU

“Bu sahneyi, bu karakteri ya da bu repliği çıkarsak hikâye bir şey kaybeder mi?”

Kısa filmde tür

Tür, filmin seyirciyle yaptığı anlaşmadır. Kısa filmde tür, iki düzeyde düşünülebilir: filmin **biçimi** (nasıl yapıldığı) ve **anlatı türü** (ne tür bir hikâye anlattığı). Festivaller de yarışma kategorilerini genellikle bu ayrıma göre belirler.

Tür neden önemlidir?

- **Seyircinin beklentisini yönlendirir.** Seyirci nasıl bir deneyim yaşayacağını önceden sezer.
- **Kısa sürede iletişimi kolaylaştırır.** Türün bilinen kodları sayesinde uzun açıklamalara gerek kalmaz. Bu, kısa film için büyük bir avantajdır.
- **Yazara ve yönetmene yol gösterir.** Ton, yapı, tempo ve görsel dil gibi kararları netleştirir.
- **Dağıtımı etkiler.** Festival kategorileri, platformlar ve hedef kitle türe göre şekillenir.
- **Yaratıcılık için zemin sunar.** Türün kurallarını bilmek, onları kırmayı ve dönüştürmeyi de mümkün kılar.

Biçime göre türler

Kurmaca	Senaryoya dayalı, oyuncularla çekilen filmler. Kısa filmlerin en yaygın biçimidir.
Belgesel	Gerçek kişi, olay ve mekânları anlatır. Gözlemci belgesel, portre, röportaj ağırlıklı belgesel ve deneme (essay) belgesel gibi alt biçimleri vardır.
Animasyon	Çizgi, stop-motion, 2B/3B bilgisayar animasyonu, kum ya da kâğıt animasyonu. Üretimi zaman alıcı olduğu için kısa format animasyona çok elverişlidir.
Deneyisel	Klasik anlatı yapısının dışına çıkıp imge, ritim, ses ve biçimle oynar. Video sanatına yakındır.

Yapay zekâ destekli filmler	Görüntü, ses ya da diğer anlatı öğelerinin önemli bir kısmının yapay zekâ modelleriyle üretildiği filmler. Yeni bir alan olduğu için festival kuralları hızla değişmektedir (bkz. Bölüm 11 ve 15).
Melez biçimler	Belgesel ile kurmacayı karıştıran (docufiction) ya da animasyonla belgeseli birleştiren (animated documentary) filmler.

Anlatıya göre türler

Dram	En yaygın tür. Tek bir an ya da duygusal kırılma üzerine kurulu hikâyeler kısa formata çok uygundur.
Komedi	Tek bir komik fikir ya da durum üzerine kurulduğunda iyi çalışır. Zamanlama her şeydir.
Korku	Kısa formatın en başarılı türlerinden biri. Tek bir korku fikri, tek mekân ve güçlü bir son yeterlidir. <i>Lights Out</i> , <i>Mama</i> ve <i>Saw</i> gibi pek çok uzun metraj korku filmi bir kısa filmden doğmuştur.
Gerilim	Sınırlı zaman ve mekân, gerilimi doğal olarak artırır.
Bilimkurgu, fantastik, absürt	Bir "Ya şöyle olsaydı?" ("What if...?") sorusu etrafında kurulur. Büyük dünyalar yerine küçük ve kişisel hikâyeler tercih edilir.
Romantik	Genellikle bir karşılaşma, bir ayrılık ya da tek bir an etrafında döner.
Toplumsal gerçekçi	Göç, yoksulluk, aile, kadın hakları gibi toplumsal konularla ilgilenir. Avrupa ve Türkiye festivallerinde güçlü bir gelenektir.
Kara film, suç, aksiyon	Bu türler de kısa formatta işlenebilir; ancak genellikle daha yüksek bütçe ve yapım deneyimi gerektirir.

Kısa filme özgü formlar

- **Mikro ya da çok kısa filmler:** 1–3 dakikalık, genellikle tek bir fikre ya da sürpriz sona dayanan filmler. Bazı festivallerin bunlar için ayrı kategorileri vardır.
- **Tek plan filmler:** Kesintisiz tek bir çekimle anlatılan filmler.
- **Diyalogsuz filmler:** Tamamen görsel anlatıya dayanır. Dil engeli olmadığı için uluslararası festivallerde avantajlıdır.

- **Dikey ve sosyal medya kısa filmleri:** Telefon ekranı için çekilen, son yıllarda yaygınlaşan bir form.

Tür seçerken dikkat edilecekler

- **Kısa formata uygunluk:** Tek bir fikir, durum ya da duygu üzerine kurulabilen türler daha iyi işler. Kapsamlı bir dünya kurulumu gerektiren hikâyeler zorlanır.
- **Bütçe ve imkânlar:** Bilimkurgu, aksiyon ve dönem filmleri pahalıdır; dram, komedi ve korku ise az imkânla yapılabilir.
- **Hedef festival ya da platform:** Bazı festivaller belirli türlere odaklanır (korku, fantastik, animasyon ya da belgesel festivalleri gibi).
- **Türle oynamak:** Kısa film, türlerin kurallarını kırmak ve karıştırmak için iyi bir alandır. Bir dramın içine fantastik bir öge yerleştirmek ya da bir korku filminin komediye dönüşmesi gibi.

Ton

Ton, filmin hikâyeye karşı takındığı tavidir: ciddi, hüzünlü, ironik, gergin ya da hafif. Aynı hikâye farklı tonlarla bambaşka bir filme dönüşür; *Ave Maria*, dram olabilecek bir durumu komediyle anlatır (bkz. Bölüm 2). Kısa filmde ton ilk dakikada kurulur ve seyirci filmi o tona göre izler. Tonun film içinde kararsız kalması en sık görülen hatalardan biridir. Ton değişecekse bu bilinçli bir karar olmalı ve hikâyedeki bir dönüşle bağlanmalıdır.

SINAMA

- ☐ Hedeflediğim festivallerin süre sınırlarını biliyor muyum?
- ☐ Hikâyem tek bir fikir, tek bir çatışma etrafında mı kurulu?
- ☐ Filmimin biçimini ve anlatı türünü tek cümleyle söyleyebiliyor muyum?
- ☐ Seçtiğim tür, bütçeme ve imkânlarıma uygun mu?
- ☐ Filmimin tonunu tek kelimeyle söyleyebiliyor muyum?

Fikir

Fikir tohumudur. Yazma sürecinde dallanır, budaklanır; hazırlık, set ve kurguda yapraklanır. Meyvesi ekrandadır. Her film bir fikirle başlar, ama her fikir kısa filme uygun değildir.

İyi bir kısa film fikri

İyi bir kısa film fikri, birkaç dakikada tamamlanabilen tek bir çekirdek etrafında gelişir. Kısa film ekonomisi; süreyi, mekânları, karakterleri ve yan hikâyeleri yalnızca gerekli olanla sınırlar. Kısa film alt metinden, simgelerden ve metaforlardan olabildiğince yararlanır.

Fikirler nereden gelir?

- **Kendi dünyamız.** *Ave Maria*'nın (Basil Khalil, 2015, 14 dk.) yönetmeni Nasıralıdır; filmin dünyasını yakından tanır. Filmde arabası Meryem Ana heykeline çarpan İsraili yerleşimci bir aile, Şabat başladığı için Batı Şeria'da, sessizlik yemini etmiş rahibelerin yaşadığı bir manastırda mahsur kalır. Yönetmen bu durumu dram yerine durum komedisi olarak anlatmayı seçer. Film Oscar'a aday gösterilmiştir.
- **“Ya şöyle olsaydı?”** *The Black Hole* (Phil Sansom ve Olly Williams, 2008, yaklaşık 3 dk.) tek bir soruya dayanır. Gece fotokopi çeken yorgun bir ofis çalışanı bir kara delik bulsa ne olurdu? Sıradan bir durum ve kuralları bozan tek bir soru.
- **Bir kısıt.** Elimizdeki mekân, oyuncu ya da nesne. “Bu evde, bu iki kişiyle ne anlatabiliriz?” diye sormak verimli bir başlangıçtır.
- **Gözlem.** Otobüste duyulan bir konuşma, bir komşunun alışkanlığı, sokaktaki tuhaf bir ayrıntı.

- **Küçük bir haber.** Büyük manşetler değil; gazetenin köşesindeki iki satırlık olay.
- **Bir görüntü.** Aklımızda takılı kalan tek bir kare. Bazı kısa filmler tek bir imgeden doğar.
- **Araştırma.** Hazır bir araştırmadan yararlanabileceğimiz gibi, ilgilendiğimiz özel bir konuyu kendimiz de araştırabiliriz. İzleyici yeni olanı ve ilgisini çeken konuları merak eder.
- **Rüyalar, nesneler, sesler ve diğer sanatlar.** Bir şarkıdan, bir resimden ya da bir öyküden ruh hâli ödünç alınabilir; ama kopyalanmaz.

İlham ile kopya arasındaki fark

Başkasından etkilenmek doğaldır. Bir filmin dramatik sorusunu kendi dünyamıza taşırsak ilham almış oluruz; sahnelerini ve sonunu birebir yazarsak kopyalamış oluruz.

FİKİR DEFTERİ TUTALIM

Fikirleri kaybetmemek için bir fikir defteri ya da telefonumuzda tek bir not dosyası turalım. Çoğu fikir işe yaramaz; iyi olanı bulmak için çok sayıda fikre ihtiyaç vardır. Fikirleri tarihleriyle not edelim ve birkaç hafta sonra yeniden okuyalım: Hâlâ heyecan verenler, üzerinde çalışmaya değer olanlardır.

Kısa film ölçeğinde düşünmek

En sık yapılan hata, büyük bir hikâyeyi sıkıştırmaya çalışmaktır. Roman ile öykü arasındaki fark neyse, uzun film ile kısa film arasındaki fark da odur. Sınırlı süre, sınırlı bütçe ya da küçük ekip bir dezavantaj değil, fikri şekillendiren çerçevedir.

Uzun metraj fikirleri genellikle bir süreci anlatır; kısa film fikri ise o sürecin içindeki tek bir anı, kararı ya da dönüm noktasını yakalar.

Two Cars, One Night (Taika Waititi, 2003, 11 dk.) bu ölçeğin iyi bir örneğidir: Bir otoparkta bekleyen iki oğlan, yan arabadaki bir kız ve sonunda verilen küçük bir plastik yüzük. Film sadece bir gecenin bir kesitidir.

Uzun metraj ölçeği	Kısa film ölçeği
Bir ailenin üç kuşaklık göç hikâyesi	Göç etmeden önceki son akşam yemeği
Bir evliliğin çöküşü	Boşanma kâğıtlarının imzalandığı sabah
Bir öğretmenin köyde geçen ilk yılı	İlk ders günü, sınıfa giremediği o beş dakika
Bir annenin hastalıkla mücadelesi	Taniyi kızına söyleyeceği telefon konuşması

UYARI İŞARETLERİ

Fikrimizin içinde “yıllar sonra”, “bu arada” gibi ifadeler ya da çok sayıda mekân varsa, fikir büyük olasılıkla kısa film için fazladır.

Çekilebilirlik

İlk filmlerde fikri imkânlarla göre biçimlendirmek, imkânları fikre göre zorlamaktan daha iyi sonuç verir. Çekilebilirliği fikir aşamasında düşünmek, ileride senaryonun yarısını yeniden yazmaktan kurtarır.

Kolaylaştırıcılar	Zorlaştırıcılar
1-2 mekân	Çocuklar ve hayvanlar
2-3 oyuncu	Kalabalık sahneler
Kısa bir zaman dilimi	Gece dış çekim
Erişebildiğimiz iç mekânlar	Yağmur, kar ve diğer hava koşulları
Gün ışığı	Araç içi ve hareketli araç çekimleri
Az sayıda kostüm ve aksesuar	Dönem filmi, silah ve dövüş, özel efekt

Zorlaştırıcılar yasak değildir; ama her biri bütçeyi, çekim gününü ve riski artırır. Bir öğeyi kullanmaya karar verdikçe, filmin ona gerçekten ihtiyaç duyduğundan emin olalım.

Kaçınılacak klişeler

Festival seçicileri aynı fikirleri her yıl yüzlerce kez görür. Aşağıdakiler iyi uygulansa bile başlangıçta dezavantajdır:

- Alarm çalar, karakter uyanır, gün başlar.
- “Hepsi bir rüyaymış” ya da “aslında ölüymüş” sonu.
- Hiçbir şey anlatmadan intiharla biten dram.
- Ayna karşısında kendisiyle konuşan karakter.
- Her şeyi diyalogla açıklayan, görüntüye güvenmeyen anlatım.
- Yalnızca sona yaslanan, sürpriz kaldırıldığında ayakta kalmayan hikâye.

Klişe, bir öğenin kendisi değil, düşünülmeden kullanılmasıdır. Bilinen bir öğeyi kullanacaksak, seyircinin beklentisini bilerek onu dönüştürmenin bir yolunu bulmalıyız.

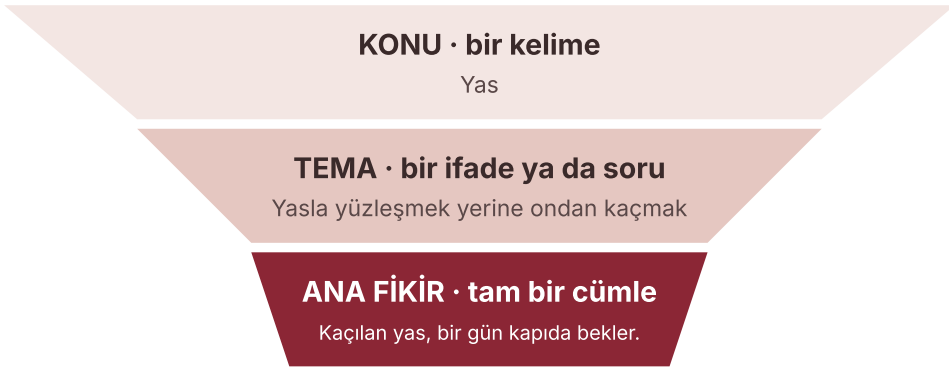
SINAMA: FİKİR

- ☐ Fikri tek cümleyle anlatabiliyor muyum? (Ör. “Bir kadın, oğlunun ölümünden sonra ilk kez onun odasına girer.”)
- ☐ Neden ben, neden şimdi? Bu fikir beni aylarca taşıyacak kadar motive ediyor mu?
- ☐ Bu hikâyeyi başkasından farklı anlatmamı sağlayan ne var?
- ☐ Fikir kısa film süresine uygun mu? Uzatıldığında bir şey kaybediyor mu?
- ☐ Kaç mekân, kaç oyuncu, kaç çekim günü gerekiyor?
- ☐ Görsel mi? Diyalog olmadan da anlaşılıyor mu?
- ☐ Bir arkadaşına anlattığımda yüzünde merak mı, sıkıntı mı görüyorum?
- ☐ Bilinen bir klişeye yaslanıyor mu?

BÖLÜM 3

Konu, tema ve ana fikir

Konu filmin ne hakkında olduğunu, tema konuya hangi açıdan bakıldığını, ana fikir (konsept) ise filmin bu bakış sonunda vardığı yargıyı söyler. Üçü birbirinden ayrıldığında, film daha net bir hâl alır.



Konudan ana fikre: Her katman bir öncekini daraltır ve keskinleştirir. Örnek, Elif'in hikâyesinden.

Konu

Konu, filmin ne hakkında olduğudur ve kısa bir ifadeyle söylenir: göç, yas, yaşlılık, kardeşlik. Konu filmi tek başına tanımlamaz; aynı konudan sayısız farklı film çıkar.

Konu	Hikâye
Anne-kız ilişkisi, yas	Annesiyle görüşmekten kaçan Elif, bir gece eve döndüğünde annesini kendisini beklerken bulur ve sabaha kadar konuşmak zorunda kalır.
Göç	Almanya'ya gitmeden önceki son gece, köpeğini bavula saklayan bir çocuk.
Emeklilik	Ertesi sabah yine fabrikanın kapısına giden emekli bekçi.

“Göç üzerine bir film” henüz bir film değildir. Hangi göç, kimin göçü, hangi an? Bu soruların cevabı hikâyeyi verir.

Konu seçmek

- **Bildiğimiz ya da gerçekten merak ettiğimiz konuyu seçelim.** Bildiğimiz bir dünya ayrıntı, sahicilik ve çekilebilirlik getirir. Merak ettiğimiz bir dünya ise araştırma yapmamız için motivasyon sağlar. İkisinin de olmadığı konu, yüzeysel kalır.
- **Önemli konu, iyi film demek değildir.** Savaş, göç ya da şiddet gibi ağır konular kendiliğinden etkileyici bir film yaratmaz. Festival seçicileri “önemli” konuların yüzeysel işlendiği çok sayıda film izler. Küçük ve kişisel bir hikâye, büyük bir konuyu daha güçlü taşıyabilir.
- **Çok işlenmiş konular yasak değildir.** Aşk, kayıp, aile hep anlatılacaktır. Önemli olan konunun yeniliği değil, ona bakış açımızın, karakterimizin ve anlattığımız anın özgüllüğüdür.
- **Karakterden başlamak daha verimli olabilir.** “Akran zorbalığı üzerine bir film” diye başlamak çoğu zaman öğretici, tek boyutlu bir film doğurur. “Her teneffüs kantine gitmemek için kütüphanede saklanan bir çocuk” diye başlamak ise bizi doğrudan bir hikâyeye götürür.

Tema

Tema, filmin konuya hangi açıdan baktığıdır; bir ifade ya da soru olarak söylenir. Konu “yas” ise tema “yasla yüzleşmek yerine ondan kaçmak” olabilir.

Aynı konu, farklı temalar

Konu	Olası temalar
Yas	Suçluluk ve kaçış · Unutma korkusu · Yasın paylaşılamazlığı
Göç	Geride bırakılanlar · Aidiyetsizlik · Kalanların yalnızlığı
Yaşlılık	Görünmez olmak · Geç gelen özgürlük · Başkasına muhtaç olmak

Her tema, aynı konudan bambaşka bir film çıkarır.

Tema bir sorudur

Temayı bir soru olarak düşünmek, filmin onu keşfetmesine alan açar: “Bir yakınımızı kaybettiğimizde kendimizi neden suçlarız?” Film bu soruyu cevaplamaz; onu karakterler üzerinden yaşatır.

Tema filmde nerede yaşar?

- **İstek ile ihtiyacın çatışmasında.** Karakterin istediği ile gerçekte ihtiyaç duyduğu arasındaki gerilim, temanın tam ortasıdır. Elif annesiyle görüşmekten kaçmak ister; ama ihtiyacı, suçluluğunu birine söylemektir.
- **Tekrar eden imgelerde (motif).** Çalan ama açılmayan telefon. Motifler temayı söze dökmeden taşır.
- **Simgeler ve metaforlarda.** Babanın el yazısıyla yazılmış alışveriş listesi, yası adı konmadan taşır. Simge hikâyenin içinden doğmalı ve açıklanmamalıdır (bkz. Bölüm 7).
- **Yan karakterlerde.** Anne aynı yası yaşamış ama ondan kaçmamıştır. Karakterler aynı temanın farklı yanlarını gösterdiğinde tema derinleşir.
- **Mekânda ve atmosferde.** Karanlık mutfak, kapalı perdeler, sabah ışığı. Görüntü dili de temayı anlatır.

Kısa filmde tek tema

On beş dakikada üç tema, üçünü de yüzeysel bırakır. Kısa filmde tek bir temaya odaklanalım.

Tema çoğu zaman yazarken keşfedilir. İlk taslağı temayı düşünmeden yazalım; sonra dönüp filmin aslında neyle ilgili olduğunu adlandıralım ve yeniden yazımda o temayı güçlendirelim.

Ana fikir

Ana fikir, filmin tema hakkında vardığı yargıdır ve tam bir cümleyle söylenir. Film bittiğinde seyircide kalan düşüncedir.

Temadan ana fikre

Tema bir soru sorar, ana fikir filmin o soruya verdiği cevaptır. Aynı tema birbirine zıt ana fikirlere varabilir.

Tema	Ana fikir A	Ana fikir B
Geride bırakılanlar (göç)	Gitmek, sevdiğin bir parçanı geride bırakmaktır.	Kalmak da bir kayıptır.
Görünmez olmak (yaşlılık)	Yaşlılık, dünyanın seni unutmamasıdır.	Görünmez olmak, sonunda özgür olmaktır.

Her satırdaki iki ana fikir aynı temadan çıkar ama bambaşka filmlerdir. Göç örneğinde birincisinde kamera gidenle, ikincisinde kalanla kalır.

Ana fikri göstermek

- **Karakter ana fikri söylemez.** “Kaçmak çözüm değil anne” repliği filmi o anda bitirir. Ana fikir olaylardan ve son görüntüden okunur.
- **Son görüntü ana fikri taşır.** Sessiz bir kahvaltı, “yüzleşme gerçekleşti” demeden bunu gösterir.
- **Karşı görüş adil temsil edilir.** Tek doğrunun olduğu film, film değil bildiridir.
- **Her sahne ana fikre hizmet eder.** Yeniden yazımda her sahne ana fikir cümlesine göre sılanır; hizmet etmeyen sahne çıkarılır.

Didaktik olmamak

Kamu spotu bir mesajı iletmek için yapılır; kısa film ise bir deneyim yaşatmak için. Seyirci ders aldığını hissettiği an filminden kopar. Ana fikri biz bilelim, ama seyircinin onu kendisinin bulmasına izin verelim.

SINAMA: KONU, TEMA, ANA FİKİR

- ☐ Filmin konusunu bir kelimeyle söyleyebiliyor muyum?
- ☐ Temayı bir ifade ya da soru olarak yazabiliyor muyum?
- ☐ Ana fikri tam bir cümle olarak yazabiliyor muyum?
- ☐ Ana fikir hiçbir karakterin ağzından doğrudan söylenmiyor mu?
- ☐ Karşı görüşün de filmde bir sesi var mı?
- ☐ Son görüntü ana fikri taşıyor mu?

Hikâye ve yapı

Art arda gelen olaylar tek başına hikâye değildir. Olayları hikâye yapan, onları birbirine bağlayan istek, çatışma ve değişimdir.

Hikâye nedir?

“Önce şu oldu, sonra bu oldu” diye olayları sıralamak hikâye anlatmak değil, kayıt tutmaktır. İyi bir hikâye, olayları neden-sonuç ilişkisiyle birbirine sıkıca örер; öyle ki biri çıkarılırsa hikâye çöker.

Hikâye, bir karakterin bir şey isteyip bir engelle karşılaşması ve bunun sonunda bir şeyin değişmesidir. İyi bir senaryo için tek bir formül yoktur; ama iyi hikâyelerin çoğu bazı ortak özellikler taşır:

- Özgün ve kişisel bir bakış açısıyla anlatılırlar.
- Bir başlangıç, bir orta bölüm ve bir son taşırlar.
- Her olay bir öncekinden doğar.

Kısa filmle hikâye anlatmayı öğrenmenin en iyi yolu çok okumak ve çok sayıda kısa film izlemektir.

Hikâyenin dört taşıyıcı unsuru

Karakter	Seyircinin peşinden gideceği kişi. Mükemmel ya da sevimli olması gerekmez; anlaşılır olması yeter.
İstek ve ihtiyaç	İstek, karakterin bilinçli olarak peşinden koştuğu dış hedeftir (telefonu açmamak, annesinden kaçmak). İhtiyaç, farkında olmadığı iç eksikliktir (suçluluğunu birine söylemek). İkisi çeliştiğinde hikâye derinleşir. Çoğu zaman ihtiyaç, karakteri yapmak istemediğini yapmaya, yapmak istediğinden vazgeçmeye zorlar.

Çatışma	İsteğin önündeki engel. Başka bir kişi, bir durum, zaman ya da karakterin kendisi olabilir. Çatışma yoksa hikâye yoktur.
Değişim	Film bittiğinde bir şey başlangıçtakiyle aynı değildir: karakter, bir ilişki, durum ya da seyircinin bakışı.

Olay örgüsü

Hikâye, olayların kendisidir; olay örgüsü ise bu olayların seyirciye hangi sırayla ve nasıl bağlanarak anlatıldığıdır. Aynı hikâye farklı örgülerle anlatılabilir: kronolojik sırayla, sondan başlayarak, geriye dönüşlerle ya da bir bilgiyi saklayıp sonra açarak. Elif'in babasının son günlerinde neden hastanede olmadığını seyirci baştan bilseydi film bir suçluluk hikâyesi olurdu; bunu ancak dönüm noktasında öğrendiği için bir sırrın hikâyesine dönüşür. Olay örgüsünü kurarken şu soruyu soralım: Seyirci neyi, ne zaman bilmeli?

Bakış açısı

Bakış açısı, seyircinin hikâyeyi kimin gözünden ve ne kadarını bilerek izlediğidir.

- **Kahraman bakış açısı:** Seyirci yalnızca bir karakterin gördüğünü ve bildiğini bilir, olayları onunla birlikte keşfeder. Merak ve özdeşleşme güçlüdür. Elif'in hikâyesi böyle anlatılır: Seyirci annenin balkonda beklediğini Elif'le aynı anda öğrenir.
- **Tanrısal bakış açısı:** Seyirci karakterler arasında gidip gelir, çoğu zaman onlardan fazlasını bilir. Dramatik ironi ve gerilim doğar, ama kısa sürede dikkati dağıtabilir.
- **Gözlemci bakış açısı:** Kamera hiçbir karakterin içine girmeden, dışarıdan gözlemler; yargıyı seyirci verir.
- **Güvenilmez anlatıcı:** Seyirci bir karakterin gözünden izler, ama o karakterin gördüğü gerçeğin kendisi değildir; gerçek sonda ortaya çıkar. Güçlü bir araçtır, ama tek amacı seyirciyi şaşırtmaksızın klişeye dönüşür (bkz. Bölüm 2).

Bakış açısı yazarken seçilir ve film boyunca tutarlı kalmalıdır; kamera, kurgu ve ses bu seçime göre kurulur. Kısa filmde çoğu zaman tek bir bakış açısı yeterlidir. Anlatının bakış açısını, kameranın bir karakterin gözü yerine geçtiği öznel planla (bkz. Bölüm 10) karıştırmayalım.

Dramatik soru

Dramatik soru, seyircinin film boyunca cevabını merak ettiği tek sorudur: “Karakter istediğine ulaşacak mı?” Soru tetikleyici olayla sorulur, dönüm noktasında en keskin hâline gelir ve sonda cevaplanır. Açık sonlu filmlerde ise cevap seyirciye bırakılır. Elif’in hikâyesinde dramatik soru şudur: “Elif annesiyle konuşacak mı?” Kısa filmde tek bir dramatik soru yeterlidir; ikinci bir soru, dikkati bölmeye başlar.

Anlatım araçları

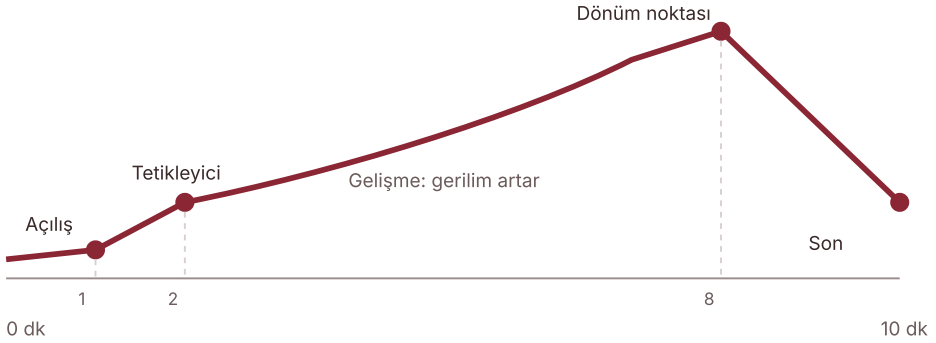
Seyircinin merakını ve beklentisini yönetmek için kullanılan bazı araçların adları vardır. Kısa filmde hepsi aynı ilkeye bağlıdır: Kurulan her şeyin bir karşılığı olmalıdır.

Araç	Ne yapar?	Kısa filmde dikkat
Kanca (hook)	İlk saniyelerde seyirciyi yakalayan görüntü, soru ya da olay.	Kısa filmde ilk 30 saniye içinde gelmelidir.
Dramatik ironi (dramatic irony)	Seyirci, karakterin bilmediği bir şeyi bilir; gerilim “ne olacak?” yerine “ne zaman fark edecek?” sorusundan doğar.	Merakı birkaç saniyede kurar; bilgiyi seyirciye açıkça ve erken verelim.
Kırmızı ringa balığı (red herring)	Seyirciyi bilerek yanlış bir ipucuna yönlendirir.	Sonradan anlamlı gelmelidir; yoksa seyirci kendini aldatılmış hisseder.
Hazırlama ve karşılık (setup / payoff)	Başta yerleştirilen bir ayrıntı sonda karşılık bulur.	Karşılığı olmayan hazırlama, kısa filmde boşa harcanmış süredir.
Çehov'un silahı	“Birinci perdede duvarda bir tüfek asılıysa, sonunda patlamalıdır.”	Anlatı ekonomisinin en bilinen ifadesi: İşlevi olmayan ayrıntı çıkarılır.

Araç	Ne yapar?	Kısa filmde dikkat
Önceden sezdirme (foreshadowing)	Olacak bir şeyin işaretini incelikle önceden verir.	Fazla açık olursa sürprizi bozar; fazla gizli olursa fark edilmez.
MacGuffin	Karakterlerin peşinden koştuğu, ama kendisi önemli olmayan nesne ya da hedef. Hitchcock'un kavramıdır.	Hikâyeyi yürütür; asıl mesele nesne değil, onun peşindeki insanlardır.

Kısa filmde yapı

Kısa film de başlangıç, orta ve son taşır; yalnızca her bölüm sıkıştırılmıştır. Aşağıdaki tabloda verilen süreler 10 dakikalık bir film için kabaca bir orandır, kural değildir.



10 dakikalık bir kısa filmde gerilim eğrisi. Gelişme bölümü filmin yaklaşık yarısını kaplar; son, dönüm noktasından hemen sonra gelir.

Aşama	Ne olur?	Elif örneği	10 dk filmde
Açılış	Karakter ve dünyası kurulur; bir şeylerin yolunda gitmediği sezilir.	Elif gece eve döner, annesinin aramasını açmaz.	~1 dk
Tetikleyici olay	Dengeyi bozan, karakteri harekete geçiren an. Dramatik soru burada sorulur.	Annesini balkonda, yedek anahtarla içeri girmiş, onu beklerken bulur.	~1 dk

Aşama	Ne olur?	Elif örneği	10 dk filmde
Gelişme	Karakter isteğinin peşine düşer; engel büyür, gerilim artar.	Elif konuşmaktan kaçır, annesi gitmez; her kaçır giriřimi gerilimi artırır.	~5 dk
Dönüm noktası	Kaçırın bittiğı, karakterin seçim yapmak zorunda kaldığı an.	Elif, babasının son günlerinde neden hastanede olmadığını söyler.	~2 dk
Son	Değışimin görüldüğü son görüntü. Dramatik soru cevaplanır ya da seyirciye bırakılır.	Sabah, anne ve kız aynı mutfakta sessizce kahvaltı hazırlar.	~1 dk

Kısa filme özgü yapılar

Klasik yapı tek seçenek değildir; kısa film biçim denemelerine açıktır.

- **Tek an:** Tek bir sahne, çoğu zaman gerçek zamanlı. Gerilim zamanın ve mekânın sıkışmasından doğar.
- **Döngüsel:** Film başladığı görüntüyle biter, ama aynı görüntü artık başka bir anlam taşır.
- **Ters köşe (twist):** Son, bütün filmi yeniden okutur. İyi yapılırsa güçlüdür; tek dayanak olursa klişeye düşer.
- **Vinyet:** Belirgin bir olay örgüsü yerine bir durumun, bir ilişkinin ya da bir ruh hâlinin portresi. Değışim çok küçük olabilir, ama yine de olmalıdır.

Başlangıç: geç gir

Kısa filmde ısınma süresi yoktur. Hikâyeye olabildiğince geç girelim: Karakterin iş gününü değil, eve girdiğı anı gösterelim. Açılış, filmin kancasıdır.

- İlk görüntü filmin tonunu ve dünyasını kurar.
- İlk 30 saniyede seyirci kimi izlediğini ve bir şeylerin yolunda gitmediğini sezmelidir. Bu süre, festival seçicisinin de dikkatini kazanmamız gereken süredir.
- Arka plan hikâyesi açılışta anlatılmaz; gerektiğı kadarı film boyunca dağıtılır.

Son: erken çık

Son, filmin akılda kalan kısmıdır. Değişim görüldüğü anda çıkalım; açıklamaya ve “sonrasına” gerek yoktur. Mümkünse sonu yazmaya başladığımızda bilelim, çünkü her sahne o sona doğru ilerler.

- **Kapalı son:** Dramatik soru cevaplanır, hikâye tamamlanır.
- **Açık son:** Asıl soru seyirciye bırakılır, ama hikâyenin kendisi tamamlanmıştır. Açık son, yarım kalmış son değildir.
- **İronik son:** Karakter istediğine ulaşır ama bedeli beklediğinden farklıdır, ya da tam tersi.

Göster, söyleme

Kısa filmde en güçlü anlatım aracı alt metindir: Karakterler bir şey söyler, başka bir şey kastederler. Duygu diyalogla açıklanmaz; bir eylem, bir nesne ya da bir bakışla gösterilir. “Babamı özledim” demek yerine karakterin vitrindeki babasınıninkine benzeyen bir saate uzun uzun bakması gibi.

“İyi kısa film, anlattığından çok ima ettiği şeylerle çalışır.”

— Asya Leman

SINAMA: HİKÂYE

- ☐ Ana karakterin ne istediğini tek cümleyle söyleyebiliyor muyum?
- ☐ Filmimin dramatik sorusunu tek cümleyle yazabiliyor muyum?
- ☐ İsteğin önünde gerçek bir engel var mı, yoksa her şey kolayca mı oluyor?
- ☐ Her sahne bir öncekinden doğuyor mu?
- ☐ Gerilim film boyunca artıyor mu?
- ☐ Karakterin seçim yapmak zorunda kaldığı bir an var mı?
- ☐ Başta kurduğum her ayrıntının sonda bir karşılığı var mı?
- ☐ Son görüntüde bir değişim görülüyor mu?
- ☐ Hikâyeye geç girip erken çıkıyor muyum?

Karakter

Seyirci bir olayı değil, bir insanı izler. Kısa filmde karakteri tanıtmak için zaman yoktur; bu yüzden karakter anlatılmaz, ilk andan itibaren davranışlarıyla kurulur.

Ana karakteri kurmak

Kısa filmde ana karakter, uzun metrajdan daha az anlatılır ama daha kesin çizilir. Yazmaya başlamadan önce karakterimiz hakkında şu dört soruya cevap verebiliyor olmalıyız:

İstek	Karakter neyin peşinde? Somut, görülebilir bir hedef. <i>Elif: annesiyle konuşmamak.</i>
İhtiyaç	Farkında olmadığı, ama hikâyenin sonunda yüzleşeceği iç eksiklik. <i>Elif: suçluluğunu birine söylemek.</i>
Yara ya da sır	Geçmişte olan ve bugünkü davranışını belirleyen şey. Filmde açıkça anlatılması gerekmez. <i>Elif: babasının son günlerinde hastaneye gitmemiştir.</i>
Çelişki	Karakterin insan yapan iç tutarsızlık. <i>Elif annesinden kaçır ama telefonunu hiç kapatmaz.</i>

Ekranda bunların yalnızca küçük bir kısmı görünür. Ama yazar ne kadar çok bilirse, sayfadaki her davranış o kadar tutarlı ve sahici olur.

Karakterin hızlı tanıtmak

Kısa filmde karakterin ilk görünüşü, onun en önemli sahnesidir. Seyirci karakter hakkındaki ilk yargısını birkaç saniyede verir.

- **Bir davranışla tanıtmak.** Karakterin ne yaptığı, ne söylediğinden daha çok şey anlatır. Elif'in telefonu ters çevirip tezgâha bırakması, uzun bir açıklamadan daha etkilidir.

- **Bir seçimle tanıtalım.** Karakteri küçük de olsa bir karar verirken gösterelim. Seçimler değerleri ortaya çıkarır.
- **Bir ayrıntıyla tanıtalım.** Çıkarılmamış bir takım elbise, yıpranmış bir ayakkabı, cebinde taşıdığı bir nesne.
- **Bir ilişki içinde tanıtalım.** Karakterin başkasına nasıl davrandığı, kim olduğunu hızla gösterir.

Karakter kartı

Her ana karakter için yazmaya başlamadan önce kısa bir karakter kartı hazırlayalım. Kartın amacı bir biyografi yazmak değil, yazarken ve oyuncuyla çalışırken başvurulacak bir pusula oluşturmaktır.

ÖRNEK: ELİF'İN KARAKTER KARTI

Ad, yaş	Elif, 32
Bir cümlede	Duygularını işle örten, kontrolü kaybetmekten korkan bir mimar.
İstek	Annesiyle konuşmamak, babası hakkında konuşulmasını engellemek.
İhtiyaç	Suçluluğunu itiraf etmek ve affedilmeyi kabul etmek.
Yara	Babasının son günlerinde "işim var" diyerek hastaneye gitmemiştir.
Çelişki	Annesinden kaçır ama telefonunu hiç kapatmaz.
Fiziksel ayrıntı	Eve geldiğinde bile takım elbisesini çıkarmaz.
Değişim	Kaçmaktan, aynı mutfakta sessizce kalabilmeye.

Yan karakterler

Kısa filmde yan karakter, ana karakterin hikâyesine hizmet etmek için vardır. Her yan karakterin bir işlevi olmalıdır:

- **Karşıt güç:** Ana karakterin isteğinin önünde duran kişi. Elif'in annesi, Elif'in kaçışını engeller.
- **Ayna:** Aynı temayı farklı bir şekilde yaşayan karakter. Anne de aynı yası yaşamıştır, ama ondan kaçmamıştır.

- **Katalizör:** Olayları harekete geçiren, ama kendisi değişmeyen karakter. Bir komşu, bir taksici, bir telefon sesi.

Bir yan karakter bu işlevlerden hiçbirini yerine getirmiyorsa, çıkarılabilir ya da başka bir karakterle birleştirilebilir.

Karşıt güç kötü olmak zorunda değildir

Elif'in annesi bir kötü karakter değildir; o da haklıdır ve onun da bir isteği vardır: kızını kaybetmemek. Karşıt güç kendi bakış açısından haklı olduğunda çatışma derinleşir ve film tek taraflı bir bildiriye dönüşmez.

Kısa filmde karakter yayı

Uzun metrajda karakter büyük bir dönüşüm geçirebilir. Kısa filmde ise değişim genellikle küçük ama görünürdür: Bir karar, bir bakış, ilk kez yapılan bir şey. Elif'in değişimi, annesiyle aynı mutfakta sessizce kahvaltı hazırlayabilmesidir. Ne bir barışma konuşması vardır ne de sarılma; ama seyirci bir şeyin değiştiğini bilir.

Bazı kısa filmlerde karakter değişmez; değişen, seyircinin karaktere bakışıdır. Bu da geçerli bir yaydır, yeter ki film boyunca dönüşsün.

Oyuncuyu düşünerek yazmak

- Yazarken karakterin hissettiğini değil ne yaptığını yazalım. Oyuncu bir amacı ve ona yönelik eylemi oynar, duygu bunlardan doğar.
- Amatör oyuncularla çalışacaksa, karakteri oyuncunun doğal hâline yakın tatalım ve uzun duygusal monologlardan kaçınalım.
- Çocuk ve yaşlı karakterler için uygun oyuncuyu bulmanın zaman alacağını hesaba katalım.

SINAMA: KARAKTER

- ☐ Ana karakterin isteğini ve ihtiyacını ayrı ayrı yazabiliyor muyum?
- ☐ Karakterin ilk görünüşü, onun kim olduğunu bir davranışla gösteriyor mu?
- ☐ Her yan karakterin bir işlevi var mı?
- ☐ Karşıt gücün de kendine göre haklı bir bakış açısı var mı?
- ☐ Filmin sonunda karakterde ya da seyircinin bakışında görünür bir değişim var mı?

Diyalog

Kısa filmde her replik pahalıdır. İyi diyalog bilgi vermez; ilişki kurar, çatışma yaratır ve söylenmeyeni duyurur.

Diyalog ne işe yarar?

Bir replik aşağıdaki işlerden en az birini yapmalıdır; ikisini birden yapıyorsa daha iyidir:

- Hikâyeyi ilerletir ya da çatışmayı büyütür.
- Karakteri ve karakterler arasındaki ilişkiyi açığa çıkarır.
- Gerilim, mizah ya da merak yaratır.
- Seyircinin bilmesi gereken bir bilgiyi, fark ettirmeden verir.

Hiçbirini yapmayan replik sahnenin ritmini düşürür, çıkarılmalıdır.

Alt metin

Alt metin, karakterin söylediği ile kastettiği arasındaki farktır. Gerçek hayatta insanlar en önemli şeyleri nadiren doğrudan söyler; kaçar, konuyu değiştirir, şaka yapar ya da önemsiz bir şeyden bahseder. İyi diyalog, karakterin söylemediğini seyircinin sezmesini sağlar.

ÖRNEK: ALT METİN

ALT METİNSİZ

ANNE Babanın ölümünden beri benimle konuşmuyorsun. Bu beni çok üzüyor.

ELİF Biliyorum anne. Suçlu hissediyorum ve seninle yüzleşemiyorum.

ALT METİNLİ

ANNE Çay demledim. Senin bardakları bulamadım.

ELİF Kullanmıyorum onları.

ANNE Baban hediye etmişti.

ELİF Geç oldu anne. Sabah erken kalkacağım.

İkinci örnekte kimse babadan ya da suçluluktan doğrudan söz etmez; ama sahne baştan sona bunu anlatır.

Açıklayıcı diyalog tuzağı

Açıklayıcı diyalog, karakterlerin seyirciye bilgi vermek için birbirlerine zaten bildikleri şeyleri söylemesidir. Kısa filmlerde en sık görülen hatalardan biridir.

Zayıf	Güçlü
"Biliyorsun, beş yıldır evliyiz ve sen hâlâ işten geç geliyorsun."	Masada soğumuş iki tabak. Kadın birini kaldırıp çöpe boşaltır.
"Babamız öleli üç ay oldu ve sen bir kez bile mezarına gitmedin."	"Pazar günü gidiyorum. Gelirsen arabayı ben sürerim."

Bilgi vermemiz gerekiyorsa, onu bir çatışmanın içine gizleyelim: Karakterler bilgiyi birbirlerine karşı kullandığında açıklama, sahnenin parçası olur.

Doğal ama gündelik değil

İyi diyalog doğal görünür, ama gerçek konuşmanın birebir kopyası değildir.

- Selamlaşmaları ve vedalaşmaları atlayalım; sahneye konuşmanın ortasından girelim.
- Kısa cümleler kullanalım. Uzun replikler oyuncu için de zordur.
- Karakterlerin birbirlerinin sözünü kesmesine, soruyu cevapsız bırakmasına izin verelim.
- Diyaloğu mutlaka yüksek sesle okuyalım. Doğal gelmeyen ya da yalnızca bilgi yüklemek için yazılmış replikler hemen fark edilir.

Karakterin sesi

Her karakter kendine özgü konuşmalıdır. Karakter adlarını kapattığımızda, bir repliğin kime ait olduğunu anlayabiliyor olmalıyız. Yaş, eğitim, bölge, meslek ve ruh hâli, kelime seçimini ve cümle uzunluğunu belirler. Elif kısa ve kesin konuşur; annesi ise sorularını dolaylı yoldan, gündelik nesneler üzerinden sorar.

İç ses ve dış ses

Ekranda kimse konuşmuyorken duyulan sözler iki türlüdür:

İç ses	Karakterin içinden geçenler: o anda sesli söylenmeyen düşünceleri. Seyirci karakterin zihnine girer.
Dış ses	Sahnenin dışından gelen ses: olaylara geriye dönüp bakan bir anlatıcı, bir mektup ya da günlük okuması, telefonun öbür ucundaki kişi, radyo ya da televizyon. Konuşan kişi o mekânda değildir.

Senaryoda ikisi de karakter adının yanına yazılan **D.S.** (İng. V.O.) ile gösterilir. Bunu **E.D.** (ekran dışı) ile karıştırmayalım: E.D., mekânda olan ama kadrajda görünmeyen karakterin sesidir (**bkz. Bölüm 9**).

İç ses de dış ses de görüntünün anlatması gerekeni sözle söylemek için kullanıldığında anlatıyı zayıflatır. Ancak bilinçli bir biçim tercihi olduğunda güçlü olabilirler:

- **İç ses** görüntüyle çeliştiğinde ironi yaratır: Karakter gülümserken içinden geçenleri duyuyoruz.

- **Anlatıcı olarak dış ses** zamanı sıkıştırır; yıllara yayılan bir arka planı birkaç cümlede verebilir. Kısa filmde ekonomiktir, ama her şeyi anlatmaya başladığı an görüntüyü gereksiz kılar.
- **Mektup ya da günlük okuması** filme katkı sağlayabilir.
- **Telefon, radyo ya da televizyon sesi** bir karakteri ekrana getirmeden hikâyeye sokar. Elif'in annesinin ilk sesi, telefonun öbür ucundan da duyulabilirdi.

Kendimize şunu soralım: İç sesi ya da dış sesi çıkarırsak film anlaşılmaz hâle mi geliyor? Cevap evetse görüntüde sorun var demektir.

Diyalogsuz anlatım

Pek çok güçlü kısa film neredeyse hiç diyalog içermez. Diyalogsuz anlatım hem görsel düşünmeyi zorunlu kılar hem de filmi uluslararası seyirci için erişilebilir hâle getirir.

- Bir sahneyi önce diyalogsuz yazmayı deneyelim; sonra yalnızca gerçekten gerekli replikleri ekleyelim.
- Nesneler, bakışlar ve eylemler arasındaki ilişkiye odaklanalım.
- Ses tasarımını senaryo aşamasında düşünelim: Sessizlik de bir replik gibi yazılabilir.

SINAMA: DİYALOG

- ☐ Her replik hikâyeyi ilerletiyor ya da karakteri açığa çıkarıyor mu?
- ☐ Karakterler birbirlerine zaten bildikleri şeyleri anlatıyor mu?
- ☐ Önemli duygular alt metinde mi, yoksa açıkça mı söyleniyor?
- ☐ Karakter adlarını kapattığımda kimin konuştuğunu anlayabiliyor muyum?
- ☐ Diyalogu yüksek sesle okudum mu?

Sahne ve görsel anlatım

Film, sahnelerden kurulur. Her sahne kendi küçük hikâyesini taşır: Başlangıçtaki durum, sonunda olumluya ya da olumsuzla evrilir. Aynı yönde biten sahneler art arda geldiğinde film tekdüzeleşir; yönlerin birbirini izlemesi filmin ritmini canlı tutar (bkz. Bölüm 13).

Sahne nedir?

Sahne, aynı mekânda ve kesintisiz bir zaman içinde geçen eylemler bütünüdür. Mekân ya da zaman değiştiğinde yeni bir sahne başlar. Senaryoda her sahne bir sahne başlığıyla açılır.

İyi bir sahnenin sonunda bir şey değişmiş olmalıdır: bir ilişki, bir bilgi, bir güç dengesi ya da karakterin ruh hâli. Değişmiyorsa, sahne ya gereksizdir ya da başka bir sahneyle birleştirilmelidir.

Sahnenin yapısı

Her sahneyi yazmadan önce şu soruları cevaplayalım:

Kimin sahnesi?	Sahne kim bir şey istiyor?
Ne istiyor?	Bu sahnedeki somut hedefi ne?
Ne engel oluyor?	Karşısında kim ya da ne var?
Ne değişiyor?	Sahnenin sonunda durum nasıl farklı?
Nasıl bitiyor?	Sahne hangi görüntü ya da replikle kapanıyor ve bir sonrakine nasıl bağlanıyor?

Sahne de geç gir, erken çık

Film için geçerli olan kural her sahne için de geçerlidir. Sahneye olabildiğince geç girelim: kapı çalınmadan değil, kapı açıldığında. Sahnenin asıl meselesi ortaya çıktığı anda ondan çıkalım.

Sahne geçişleri

Senaryoda zorunlu olmamakla birlikte, sahneler arasındaki geçişler sahnelerin içeriğiyle bağlantılı tasarlandığında yeni anlamlar kazanabilir. Bir sahnenin son görüntüsü ya da sesi bir sonrakine köprü olabilir: Annenin çakmağının alevi, bir sonraki sahnede babanın fotoğrafının önündeki mum alevine bağlanabilir. Sessizden gürültülüye, karanlıktan aydınlığa geçişler de ritim ve vurgu yaratır. Kurguda kullanılan geçiş teknikleri **Bölüm 13'te** örnekleriyle anlatılıyor.

Görüntüyle düşünmek

Senaryo bir edebiyat metni değil, bir filmin planıdır. Yazarken sürekli kendimize soralım: “Seyirci bunu ekranda nasıl görecektir? Gördüğünde ne düşünecek ya da ne hissedecek?”

İmge ve motif

İmge, anlam yüklenmiş tek bir görüntüdür. Motif ise film boyunca tekrar eden ve her tekrarda anlamı biraz değişen bir imgedir.

ÖRNEK: ELİF'İN HİKÂYESİNDE MOTİFLER

- **Telefon:** Açılışta çalar ve ters çevrilir. Dönüm noktasından sonra Elif telefonu ilk kez kendisi masaya, ekranı yukarı bakacak şekilde koyar.
- **Alışveriş listesi:** Buzdolabının kapısında babasının el yazısıyla bir liste durur. Elif ona hiç bakmaz. Son sahnede anne listeden bir şey okur ve Elif onu tamamlar.
- **Işık:** Film buzdolabının soğuk ışığıyla başlar, sabahın sıcak ışığıyla biter.

Simge, sembol ve metafor

Kısa film az sürede çok şey söylemek için anlam yüklü görüntülere başvurur. Bunlar üç farklı biçimde çalışır:

- **Simge:** Hikâyenin içinde kendisinden başka bir şeyi temsil etmeye başlayan nesne ya da görüntüdür. Elif'in hikâyesindeki alışveriş listesi önce buzdolabındaki bir kâğıttır; film ilerledikçe babanın yokluğunu taşımaya başlar. Bu anlamı filmde önce kimse bilmez; anlam hikâyenin içinde oluşur.
- **Sembol:** Simgeden farklı olarak anlamı herkesçe önceden bilinen işaret ya da görüntüdür: bir trafik levhası, bir haç, beyaz bir güvercin. Seyirci onu filmde önce tanır; bu yüzden hızlı anlaşılır ama yeni bir şey söylemez. Dikkatsiz kullanıldığında kolayca klişeye dönüşür.
- **Metafor:** İki şey arasında bağ kurarak yeni bir anlam üretir. Sinemada metafor çoğu zaman kurguyla kurulur: Bir planın ardından gelen plan, ilkinde yeni bir anlam yükler. Chaplin'in *Modern Zamanlar*'ı (1936) bir koyun sürüsünün görüntüsüyle açılır; ardından metrodan fabrikaya akan işçiler gelir. İki plan yan yana geldiğinde işçiler sürüye dönüşür. Metafor tek bir kadrajın içinde de kurulabilir: Kafesteki bir kuşla evine kapanmış bir karakteri aynı kareye yerleştirmek gibi.

Kullanırken:

- **Simge önce kendisi olarak çalışmalıdır.** Anlamını fark etmeyen bir seyirci için bile sahnede bir işlevi olmalıdır.
- **Simgeyi açıklamayalım.** Bir karakter simgenin anlamını söylediği an simge gücünü kaybeder.
- **Hazır sembol yerine kendi simgemizi kuralım.** Filmin kendi kurduğu bir anlam, herkesin bildiği bir işaretten daha çok etkiler.
- **Az ama yoğun olsun.** Kısa filmde bir ya da iki güçlü simge, çok sayıda dağınık simgeden daha etkilidir.

Aksiyon satırlarını yazmak

Aksiyon satırları, seyircinin göreceğini ve duyacağını anlatır. İyi aksiyon satırı kısa, somut ve çekilebilirdir.

- Yalnızca görülen ve duyulan yazılır. “Geçmişini düşünür” görünmez; bunu bir eyleme çevirelim.
- Paragraflar en fazla 3–4 satır olsun. Her paragraf, aşağı yukarı bir planı ya da bir görsel vurguyu temsil eder.
- Kamera yönergesi yazmayalım (“yakın plan”, “kamera kayar”). Görüntüyü aksiyonun kendisiyle kuralım: “Elif’in parmakları bardağın kenarında durur” cümlesi, yakın planı zaten söyler.
- Güçlü fiiller kullanalım: “yürür” yerine “sürüklenir”, “acele eder”, “duraksar”.

Zayıf	Güçlü
Elif çok yorgun ve mutsuzdur. Babasının ölümünden dolayı derin bir suçluluk duymaktadır.	Elif telefonu ters çevirip tezgâha bırakır. Buzdolabının kapısında babasının el yazısıyla bir alışveriş listesi durur. Elif listeye bakmaz, kapağı kapatır.
Mutfak çok karanlık ve hüzünlü bir atmosfere sahiptir.	Buzdolabının ışığı mutfağı yarıya kadar aydınlatır.

Sahne listesi

Sahne listesi (step outline), filmin bütün sahnelerini sırayla, her biri bir iki cümleyle özetleyen bir çalışma belgesidir. Tretmandan ve senaryodan önce yapıyı görmenin en hızlı yoludur. Kartlar üzerine yazılıp duvara asılırsa, sahnelerin sırası kolayca değiştirilebilir.

ÖRNEK: ELİF'İN SAHNE LİSTESİ

#	Mekân / zaman	Ne olur?	Ne değişir?
1	Mutfak – gece	Elif eve döner, telefon çalar, açmaz.	Kaçtığı bir şey olduğunu anlarız.
2	Mutfak / balkon – gece	Çakmak sesi. Balkonda annesi oturmaktadır.	Kaçış imkânsızlaşır.
3	Salon – gece	Elif annesini göndermeye çalışır; anne son otobüsün kaçtığını söyler.	Gece birlikte geçecek.
4	Mutfak – gece	Anne çay demler, babanın bardaklarını arar.	Babanın varlığı odaya girer.
5	Salon – gece yarısı	Anne eski fotoğrafları çıkarır. Elif odadan çıkar.	Gerilim zirveye yaklaşır.
6	Balkon – sabaha karşı	Elif babasının son günlerinde neden hastanede olmadığını söyler.	Sır açığa çıkar (dönüm noktası).
7	Balkon – şafak	Anne cevap vermez; Elif'in yanına oturur.	Yargı yerine birliktelik.
8	Mutfak – sabah	İkisi sessizce kahvaltı hazırlar. Anne listeden okur, Elif tamamlar.	Değişim görülür (son).

SINAMA: SAHNELER

- ☐ Her sahnenin sonunda bir şey değişiyor mu?
- ☐ Her sahneye geç girip erken çıkıyor muyum?
- ☐ Aksiyon satırlarında yalnızca görülen ve duyulan mı var?
- ☐ Filmde temayı taşıyan bir ya da iki motif var mı?
- ☐ Sahne listesindeki her satırı çıkardığımda hikâye bozuluyor mu?

BÖLÜM 8

Logline, sinopsis, tretman, tagline

Bu dört metin aynı hikâyeyi farklı uzunluklarda anlatır. Her biri farklı bir okur ve farklı bir iş içindir; birbirinin yerine kullanılmaz. Bu bölümde ayrıca fon ve festival başvurularının vazgeçilmezi olan yönetmen notunu ve sözlü sunumu (pitch) ele alıyoruz.

Dört metin, dört işlev

Metin	Nedir?	Uzunluk	Sonu söyler mi?	Ne zaman, kim için?
Logline	Hikâyenin özü, tek cümle	Genellikle 25–35 kelime	Hayır	Fikri sinamak, sunum, festival kataloğu; yapımcı ve festival seçicisi için
Sinopsis	Hikâyenin başı, ortası ve sonu	Kısa film için bir paragraf ile bir sayfa arası	Evet	Fon ve festival başvurusu, yapımcıya sunum
Tretman	Filmin sahne sahne düzyazı anlatımı	Kısa film için 2–5 sayfa	Evet	Senaryodan önce yapıyı kurmak, fon başvurusu
Tagline	Merak uyandıran afiş cümlesi	3–10 kelime	Hayır	Afiş, fragman, sosyal medya; seyirci için

Yazım sırası genellikle şöyledir: logline → sinopsis → sahne listesi → tretman → senaryo.

ZAMAN KİPİ

Türkçede sinopsis, tretman ve senaryodaki aksiyon satırları geniş zamanla yazılır (bırakır, bakar, döner). Metin boyunca tutarlı olmak önemlidir.

Logline

Logline, filmin ne anlattığını tek cümlede söyler. Fikir tek cümleye sığmıyorsa, kısa film için fazla olabilir.

Temel formül: **karakter + istediği şey + önündeki engel + tehlikede olan şey (risk)**.

İyi bir logline'in özellikleri

İyi bir logline, okuyanın kafasında filmi tek cümlede canlandırır ve “bunu izlemek isterim” dedirtir.

- **Belirli bir karakter:** Adla değil, onu mümkünse ilginç kılan bir tanımla: “emekli bir bekçi”, “on iki yaşında bir çocuk”.
- **Etkin bir hedef:** Karakter bir şey yapmaya çalışır; yalnızca bir şey hissetmesi yetmez.
- **Somut bir engel:** Hedefin önünde duran kişi, durum ya da zaman baskısı.
- **İroni ya da çelişki:** En akılda kalan logline'larda karakter ile durumu arasında bir gerilim vardır.
- **Ton:** Cümleden filmin komedi mi, dram mı, gerilim mi olduğu sezilir.
- **Tek cümle,** sonu vermeden.

Zayıf	Güçlü	Fark
Bir kadının annesiyle ilişkisini anlatan duygusal bir film.	Babasının ölümünden beri annesinin telefonlarını açmayan genç bir kadın, bir gece eve döndüğünde annesini evinde kendisini beklerken bulur ve aylardır kaçtığı konuşmayı yapmak zorunda kalır.	Durum yerine olay; kaçış ile zorunluluk arasında bir çatışma var.

Zayıf	Güçlü	Fark
Bu film göç, kimlik ve aidiyet üzerine bir yolculuktur.	Almanya'ya gitmeden önceki son gece, on iki yaşında bir çocuk köpeğini geride bırakmamak için onu bavula saklamaya karar verir.	Tema değil hikâye; tema hikâyenin içinden okunuyor.
Yalnız bir adam hayatın anlamını arar.	Kırk yıl çalıştığı fabrikadan emekli olan bir bekçi, ertesi sabah alışkanlıkla yine kapıya gider ve yerine gelen gence vardiyayı bırakmamakta direnir.	Soyut arayış yerine somut hedef, engel ve ironi.

Sinopsis

Sinopsis, hikâyeyi baştan sona, sonuyla birlikte anlatır. Okuyan kişi (fon jürisi, yapımcı, festival seçicisi) filmin bütünü ve ne söylediğini görmek ister; sonu saklamak burada bir eksiklik sayılır.

- Üçüncü şahıs, düzyazı, geniş zaman.
- Ana karakter, çatışma, dönüm noktası ve son mutlaka yer alır.
- Yan ayrıntılar, diyalog ve kamera dili girmez.
- Bazı başvurular kelime ya da karakter sınırı koyar (ör. 100 ya da 300 kelime). Aynı sinopsisin kısa ve uzun sürümünü hazır tutmak işe yarar.

ÖRNEK

Elif, otuzlarında, işine gömülmüş yalnız bir mimardır. Babasının ölümünden beri annesiyle konuşmaz, telefonlarını açmaz. Bir gece eve döndüğünde annesini, yedek anahtarla içeri girmiş, balkonda kendisini beklerken bulur. Annesini göndermeye çalışır ama son otobüs kaçmıştır. Gece boyunca her kaçış girişimi, anneyi babanın anılarına biraz daha yaklaştırır. Sabaha karşı, kaçacak yeri kalmayan Elif, babasının son günlerinde neden hastanede olmadığını itiraf eder. Annesi cevap vermez; yanına oturur. Gün ağarırken anne ve kız aynı mutfakta, sessizce kahvaltı hazırlar.

İyi bir sinopsisin özellikleri

İyi bir sinopsis, okuyanın hikâyeyi baştan sona anlamasını ve sonunda ne hissedeceğini sezmesini sağlar.

- **İlk cümlede karakter ve durum:** Arka plan hikâyesiyle değil, filmin başladığı yerden başlayalım.
- **Sebep–sonuç zinciri:** Olaylar “ve sonra” ile değil, “bu yüzden” ve “ama” ile bağlanır.
- **Açık bir dönüm noktası:** Hikâyenin nerede yön değiştirdiği okunur.
- **Açıkça yazılmış bir son.**
- **Yorum değil eylem:** “Etkileyici”, “çarpıcı”, “derin” gibi değerlendirmeler okura bırakılır.
- **Başvurunun sınırına uyum:** 100 kelime isteniyorsa 100 kelime.

Sık görülen hatalar: soru cümlesiyle bitirmek (“Peki Elif geçmişiyse yüzleşebilecek mi?”), filmin ne kadar etkileyici olduğunu söylemek, karakter listesi vermek, kamera ve müziği anlatmak.

Zayıf	Neden zayıf?
Bu film, modern insanın yalnızlığını ve aile bağlarının kırılmasını etkileyici bir dille anlatıyor. Elif bir gece eve döndüğünde hayatını değiştirecek bir şeyle karşılaşır. Peki Elif geçmişiyse yüzleşebilecek mi?	Tema söyleniyor ama hikâye anlatılmıyor; film kendini övüyor; dönüm noktası ve son yok; soru cümlesiyle bitiyor.

Güçlü örnek için yukarıdaki Elif sinopsisine bakalım. Karakter, sebep (babanın ölümü ve kaçış), tetikleyici olay (annenin balkonda beklemesi), dönüm noktası (itiraf) ve son (sessiz kahvaltı) hepsi orada. Tema ise hiç sözü edilmeden anlaşılıyor.

Tretman

Tretman, senaryo yazılmadan önce filmin sahne sahne anlatıldığı düzyazı metindir. Seyircinin ekranda göreceğini sırayla anlatır; diyalog yerine diyalogun ne işe yarayacağını özetler.

- Sahneler senaryodaki sırayla ilerler.
- Her sahne kısa bir paragraftır: nerede, kim, ne olur, neyle biter.
- Diyaloga yalnızca çok önemli replikler için yer verilir.
- Yapıdaki sorunları senaryodan önce görmenin en verimli yoludur ve fon başvurularında sıkça istenir.

ÖRNEK: TRETMANIN AÇILIŞI

Gece. Karanlık bir mutfakta yalnızca buzdolabının ışığı yanar. Elif, iş kıyafetleriyle boş raflara bakar. Telefonu titrer; ekranda “Annem” yazar. Elif telefonu ters çevirip tezgâha bırakır. Balkondan bir çakmak sesi gelir. Elif döner, perdenin arkasındaki silueti görür ve donup kalır.

İyi bir tretmanın özellikleri

İyi bir tretman, okuyanın filmi kafasında canlandırmasını sağlar.

- **Görülen ve duyulan yazılır:** Karakterin iç dünyası ve düşünceleri değil, eylemleri ve ayrıntılar anlatılır.
- **Her sahnenin bir işi vardır:** Sahne sonunda bir şey değişmiş olmalıdır; değişmiyorsa sahne fazladır.
- **Sahneler birbirine bağlıdır:** Her sahne bir öncekinden doğar, bir sonrakini gerektirir.
- **Uzunluk orantılıdır:** Filmde uzun sürecek sahne tretmanda da daha çok yer kaplar; ritim sayfadan okunur.
- **Atmosfer ve ton:** Işık, ses ve mekân birkaç seçilmiş ayrıntıyla verilir.
- **Son nettir:** Son görüntü yazılır.

İki sinama: Her sahneyi tek cümleyle özetleyebiliyor muyuz? Bir sahneyi çıkardığımızda hikâye bozuluyor mu? Bozulmuyorsa o sahneyi çıkaralım.

Tagline

Tagline hikâyeyi anlatmaz; filmin duygusunu ya da sorusunu tek vuruşta verir. Afişe yazılır ve seyirciyi filme davet eder.

- Kısa, ritmik ve akılda kalıcıdır.
- Olay örgüsünü değil, tonu ve merakı taşır.
- Logline ile karıştırılmamalıdır: Festival başvurularında tagline değil, logline istenir.

ÖRNEK

Bazı yüzleşmeler iyileştirir.

Yönetmen notu

Yönetmen notu (niyet mektubu, director's statement), filmi neden ve nasıl çekmek istediğimizi anlatan kısa bir metindir. Fon başvurularında sinopsis kadar önemlidir; festival kataloglarında ve basın dosyalarında da kullanılır. Genellikle yarım sayfa ile bir sayfa arasındadır.

İyi bir yönetmen notu üç soruya cevap verir:

- 1. Neden bu hikâye?** Hikâyeyle kişisel bağımız ne? Neden şimdi anlatılmalı?
- 2. Ne söylemek istiyoruz?** Filmin seyircide bırakmasını istediğimiz duygu ya da düşünce.
- 3. Nasıl anlatacağız?** Görsel dil, kamera, ışık, ses, oyunculuk ve tempo konusundaki temel kararlarımız; referans filmler.

Kaçınılacaklar: sinopsisi tekrar etmek, genel ve iddialı cümleler (“insanlığın evrensel acısını anlatan”), teknik ekipman listeleri.

ÖRNEK: YÖNETMEN NOTUNDAN BİR PARAGRAF (KURGUSAL)

Babamı kaybettiğimde annemle aynı evde haftalarca neredeyse hiç konuşmadık. Yasın en ağır kısmının konuşulmayanlar olduğunu o zaman öğrendim. *Elif*, söylenemeyen bir cümlenin bir geceyi nasıl doldurduğunu anlatıyor. Film tek bir apartman dairesinde, gerçek zamana yakın bir tempoda çekmek istiyorum. Kamera *Elif*'e yakın duracak ama ona hiç yetişemeyecek; annesine ise ancak son sahnede, aynı kadrada yer açılacak.

Sözlü sunum

Pitch, projemizi bir yapımcıya, fon jürisine ya da ortak yapımcıya kısa sürede sözlü olarak sunmaktır. Kısa film için genellikle 1–5 dakika ayrılır.

- 1. Kanca (10 saniye):** Logline ya da çarpıcı bir görüntüyle açalım.

2. **Hikâye (1 dakika):** Sinopsisin sözlü, canlı bir anlatımı. Sonu da söyleyelim.
3. **Neden biz, neden şimdi (30 saniye):** Kişisel bağımız ve projenin güncelliği.
4. **Nasıl (30 saniye):** Görsel yaklaşım, varsa referans görseller ya da kısa bir moodboard.
5. **Durum ve ihtiyaç (20 saniye):** Proje hangi aşamada, ne istiyoruz (bütçe, ortak, ekipman)?

İPUCU

Ezberlemeyelim ama mutlaka prova edelim. Sunumdan sonra gelecek soruları önceden düşünelim: bütçe, çekim takvimi, oyuncu, hedef festivaller.

Sunum dosyası

Sözlü sunuma çoğu zaman 8–12 sayfalık bir sunum dosyası (pitch deck) eşlik eder. Her sayfa tek bir şey söyler: kapak (film adı, logline), kısa sinopsis, karakterler, görsel yaklaşım, yönetmen notu, ekip, bütçe ve takvim, iletişim. Görsel yaklaşım sayfasında moodboard, renk ve ışık tercihleri ve referans filmler yer alır (bkz. Bölüm 12). Dosyayı sunum sırasında okumayalım; dosya anlatılanı desteklesin, tekrar etmesin.

Senaryo

Senaryo, bir anlamda kâğıt üzerinde film çekmektir. Hikâyeyi anlatmak için gerekli olan bütün görsel, işitsel, davranışsal ve sözlü öğeleri içeren, edebi değil teknik bir metindir.

Senaryo nedir?

- **Bir belgedir:** Hikâyenin bütün görsel, işitsel ve davranışsal öğelerini içerir.
- **Bir kılavuzdur:** Yönetmen, oyuncular, kurgucu ve yapım ekibi için yol haritasıdır. Bütçe, çekim planı ve oyuncu seçimi senaryodan çıkarılır.
- **Standart bir formatı vardır:** Kenar boşlukları, yazı tipi, sahne başlıkları ve diyalog blokları ortak bir dil kurar.
- **Görseldir:** Film görsel bir medyumdur; senaryo da görsel yazılır. Roman gibi “anlatmak” yerine, seyirciye sahneleri gösterecek şekilde kurulur.

Senaryo yazma süreci



Senaryo yazma süreci. Her adım bir öncekini sınar; yeniden yazım ise taslaklar arasında defalarca tekrarlanır.

1. **Fikir ve araştırma.** Hikâye özgün, uyarlama, biyografi ya da yeniden çevrim (remake) olabilir. Uyarlamalarda eser sahibinden izin almak gerekir (**bkz. Bölüm 11**). Araştırma, karakterlerin, mekânların ve olayların sahici bir temele oturmasını sağlar.

2. **Logline ve önerme.** Logline hikâyenin özünü tek cümlede anlatır. Önerme (premise) ise “Bu hikâyede ne oluyor ve ne söyleniyor?” sorusunun cevabıdır.
3. **Sinopsis ve sahne listesi.** Başlangıç, gelişme ve son netleşir. Dramatik soru belirlenir: “Elif annesiyle konuşacak mı?” (bkz. Bölüm 4).
4. **Tretman.** Sahneler düzyazıyla, sırayla yazılır.
5. **İlk taslak.** Senaryo formatında, durmadan ve kendimizi düzeltmeden yazılır.
6. **Yeniden yazım.** Asıl senaryo burada ortaya çıkar.

İPUCU: YAZMA STRATEJİSİ

Senaryoya üç yoldan girilebilir:

- **Olaydan başlamak:** Önce son görüntüyü ve sahne listesini kuralım; karakter, olayların içinde netleşir. Gerilim, korku ve tür filmlerinde sık görülür.
- **Karakterden başlamak:** Önce karakter kartını dolduralım (bkz. Bölüm 5). Karakterin isteği, yarası ve çelişkisi belli olduğunda olaylar ondan doğar. Dram ve karakter odaklı filmlerde sık görülür.
- **Birlikte ilerlemek:** Karakter ve olay örgüsü birbirini besler; karakterin her seçimi olayı, her olay da karakteri biçimlendirir.

Hangi yoldan girersek girelim:

- **Takıldığımız sahneyi atlayalım.** Önce yazabildiğimiz sahneleri yazalım, zor olana sonra dönelim.
- **Düzenli yazalım.** Her gün kısa ama belirli bir süre, ara sıra yapılan uzun oturumlardan daha verimlidir.

Senaryo formatı

Senaryo standart bir formatta yazılır: Courier 12 punto, sabit kenar boşlukları ve sabit bir öge düzeni. Bu sayede bir sayfa ekranda kabaca bir dakikaya karşılık gelir; 12 sayfalık bir senaryo yaklaşık 12 dakikalık bir film demektir.

Format yaratıcılığı kısıtlamak için değil, okuyanın (yapımcı, oyuncu, ekip, fon jürisi) metni hızla ve aynı şekilde okuması için vardır. Formatı bozuk bir senaryo daha ilk sayfada amatör izlenimi verir.

Sayfa düzeni

Ayar	Değer
Yazı tipi	Courier ya da Courier Prime, 12 punto
Sayfa	A4 (Türkiye ve Avrupa) ya da Letter (ABD)
Sol kenar	3,8 cm (cilt payı dahil)
Sağ, üst ve alt kenar	2,5 cm
Satır aralığı	Tek; öğeler arasında bir boş satır
Sayfa numarası	Sağ üst köşe; ilk sayfada yok

Senaryonun öğeleri

Öge	Nasıl yazılır?	Örnek
Sahne başlığı	Büyük harf: İÇ./DIŞ. + mekân + zaman. İngilizcede INT./EXT. ve DAY/NIGHT.	İÇ. ELİF'İN MUTFAĞI - GECE
Aksiyon	Geniş zaman, sade cümleler; yalnızca görülen ve duyulan.	Buzdolabının ışığı mutfakı yarıya kadar aydınlatır.
Karakter adı	Büyük harf, diyalogun üstünde, ortaya yakın (sayfanın solundan ~9,4 cm).	ELİF
Parantez içi	Karakter adının altında; kısa oyunculuk ya da hitap notu. Az kullanılır.	(kendi kendine)
Diyalog	Karakter adının altında, dar bir sütun (soldan ~6,3 cm, ~9 cm genişlik).	Yine mi boş?
Geçiş	Büyük harf, sağa yaslı. Gerekmedikçe kullanılmaz.	KESME:
Ekran dışı (E.D.)	Karakter mekândadır ama kadrajda görünmez (İng. O.S.).	ANNE (E.D.)
Dış ses (D.S.)	Ses mekânın dışından gelir: anlatıcı, iç ses, telefon (İng. V.O.).	ELİF (D.S.)

Bir karakter senaryoda ilk kez görüldüğünde adı aksiyon satırında BÜYÜK harfle yazılır ve kısaca tanıtılır: yaş ve tek bir belirleyici ayrıntı.

Örnek sayfa

1.	Sahne numarası
İÇ. ELİF'İN MUTFAĞI - GECE	Sahne başlığı
Buzdolabının ışığı karanlık mutfığı yarıya kadar aydınlatır.	Aksiyon
ELİF (32, takım elbisesini hâlâ çıkarmamış) açık buzdolabının önünde durur. Raflar boştur.	Karakter ilk kez: BÜYÜK harf
ELİF (kendi kendine) Yine mi boş?	Karakter adı
Tezgâhtaki telefon titrer. Ekranda: "Annem". Elif telefonu ters çevirir.	Parantez içi
Buzdolabının kapağında, babasının el yazısıyla bir alışveriş listesi. Elif bakmadan kapağı kapatır. Mutfak kararır.	Diyalog
Balkondan bir çakmak sesi. Elif döner. Perdenin arkasında bir siluet.	
ANNE (E.D.) Açmayacağını biliyordum.	Ekran dışı ses
DIŞ. ELİF'İN BALKONU - AYNI ANDA	
ANNE (60'larında, kucağında el çantası, paltosu üstünde) plastik bir sandalyede oturur. Sigarasını söndürür.	
ANNE Yedek anahtar hâlâ saksının altında.	

Ölçeği küçültülmüş örnek senaryo sayfası; sağdaki etiketler öğelerin adlarını gösterir. Gerçek sayfada yazı tipi 12 punto Courier'dir.

Kısa film senaryosunda dikkat edilecekler

- **Uzunluk:** Festival hedefleniyorsa 5–15 sayfa iyi bir aralıktır. 15 dakikalık bir film için 25 sayfa yazmayalım.
- **Aksiyon satırları:** Yalnızca görülen ve duyulan, kısa paragraflar, kamera yönergesi yok (bkz. Bölüm 7).
- **Kapak sayfası sade olsun:** Ortada film adı, altında “Yazan: Ad Soyad”, sol ya da sağ alt köşede iletişim bilgisi ve taslak tarihi. Başka bir şey eklenmez.

Araçlar

Senaryo yazılımı kullanmak, formatla uğraşmak yerine hikâyeye odaklanmamızı sağlar. Aşağıdaki tabloda yaygın ücretli yazılımlarla birlikte, ücretsiz kullanılabilen seçenekler de yer alıyor.

Yazılım	Ücret	Platform	Türkçe kullanım
Story Architect (STARC)	Süresiz ücretsiz sürüm; ek özellikler ücretli. Açık kaynak.	Windows, macOS, Linux	Türkçe karakterlerle yazılabilir.
Fountain (düz metin biçimi)	Tamamen ücretsiz	Herhangi bir metin editörü	Metin her dilde yazılır. Türkçe sahne başlıkları satır başına nokta konarak (. İÇ. MUTFAK – GECE), karakter adları gerekirse @ ile işaretlenir.
Beat	macOS sürümü ücretsiz, açık kaynak	macOS (iOS ücretli)	Fountain biçimini kullanır; Türkçe karakterlerle yazılabilir.
WriterDuet	Ücretsiz plan (3 proje); ücretli planlar	Tarayıcı	Arayüz İngilizce; Türkçe karakterlerle yazılabilir.
Final Draft	Ücretli; sektör standardı	Windows, macOS	Arayüz İngilizce
Fade In, Highland	Ücretli, daha uygun fiyatlı	Masaüstü	Arayüz İngilizce

Senaryo her zaman PDF olarak paylaşılır; düzenlenebilir dosya gönderilmez.

Yeniden yazım

“Yazmak yeniden yazmaktır.”

İlk taslak yalnızca bir başlangıçtır. Asıl senaryo yeniden yazarken ortaya çıkar. Çoğu kısa film senaryosu çekime gitmeden önce birkaç taslaktan geçer.

Ara verelim

İlk taslağı bitirdikten sonra en az birkaç gün senaryoya bakmayalım. Uzaklaşmak, metni yazar olarak değil okur olarak görmemizi sağlar.

Katman katman okuyalım

Senaryoyu her seferinde tek bir soruya odaklanarak okuyalım:

- 1. Yapı:** Hikâye geç başlayıp erken bitiyor mu? Dönüm noktası yerinde mi?
- 2. Karakter:** İstek ve engel her sahnede hissediliyor mu? Değişim görünür mü?
- 3. Sahneler:** Her sahne bir şeyi değiştiriyor mu? Çıkarılabilecek sahne var mı?
- 4. Diyalog:** Açıklayıcı replik var mı? Alt metin çalışıyor mu?
- 5. Görsellik:** Çekilemeyecek bir şey yazılmış mı? Motifler tutarlı mı?
- 6. Dil ve format:** Yazım hataları, tutarsız zaman kipi, format hataları.

Kesip atalım

Her sahneye, her repliğe ve her karaktere “Bu olmazsa ne kaybederiz?” diye soralım.

Geri bildirim alalım

- Senaryoyu birkaç kişiye okutalım ve açıklama yapmayalım. Anlamadıkları yer, senaryonun eksik olduğu yerdir.
- Okurlara somut sorular soralım: “Elif’in ne istediğini anladın mı? Nerede sıkıldın? Son sana ne hissettirdi?”
- Geri bildirimini savunmadan dinleyelim ve not alalım. Her öneriyi uygulamak zorunda değiliz; ama aynı yere birden fazla kişi takılıyorsa, orada bir sorun vardır.

- Oyuncularla masa okuması yapalım. Kâğıtta işleyen pek çok şeyin sesli okunduğunda işlemediğini görürüz.

Taslakları adlandıralım

Her taslağı tarihle ve sürüm numarasıyla kaydedelim (ör. `Elif_taslak3_2027-01-15.pdf`). Eski taslakları silmeyelim: Çıkarılan bir sahneye geri dönmek isteyebiliriz.

Sık yapılan hatalar

- Çok fazla karakter ve mekân.
- Görüntünün anlatması gerekeni iç sesle söylemek.
- Hiçbir şeyin olmadığı, yalnızca “atmosfer” için yazılmış sahneler.
- Duyguları ve düşünceleri aksiyon satırında anlatmak.

SINAMA: SENARYO

- ☐ Senaryom standart formatta mı ve PDF olarak hazır mı?
- ☐ Sayfa sayısı hedeflediğim süreyle uyumlu mu?
- ☐ Aksiyon satırlarında kamera yönergesi ya da görülemeyen duygu var mı?
- ☐ En az iki kişiye okuttum ve masa okuması yaptım mı?
- ☐ Son taslakta çıkarılabilecek bir sahne kaldı mı?

Kısa film tasarımı ve yapım hazırlığı

Kısa film tasarımı, filmi çekmeden önce zihinde ve kâğıtta inşa etmektir. Senaryo, görüntü, ses ve yapım koşulları birbirinden bağımsız değil, aynı amaca hizmet eden parçalar olarak düşünülür.

Kısa film tasarımı

Kısa film tasarımı, bir filmin fikir aşamasından ekrana gelene kadar bütünlüklü bir şekilde planlanmasıdır. Yalnızca senaryo yazmak ya da çekim yapmak değil, filmin anlatısının, görselliğinin, sesinin ve yapım sürecinin bilinçli olarak kurgulanmasıdır. İyi tasarlanmış bir kısa filmde kostümden kamera açısına kadar her tercih, filmin ana fikrine bağlanabilir.



Kısa film tasarımının sekiz katmanı. Hepsi aynı ana fikre bağlanır.

1. Fikir ve konsept

Filmin ne anlatmak istediği, temel duygusu ve ana fikri belirlenir. "Bu film neden kısa film olmalı?" sorusu sorulur.

2. Anlatı

Yapı, çatışma, karakter, mekân ve zaman seçilir. Anlatı ekonomisi bu katmanın en önemli unsurudur. Sinopsis, tretman ve senaryo burada şekillenir.

3. Görsel tasarım	Görsel dil: kamera kullanımı (sabit mi, hareketli mi), kadraj tercihleri, çekim ölçekleri. Renk ve ışık: atmosferi ve duyguyu belirleyen renk paleti ve ışığın karakteri. Çekim listesi ve storyboard: sahnelerin planlara bölünmesi.
4. Sanat yönetimi	Mekân seçimi ve düzenlemesi, dekor, aksesuar, kostüm ve makyaj. Bunların hepsi karakteri ve hikâyeyi destekler: Bir mekânın dağınıklığı karakterin ruh hâlini aktarabilir.
5. Ses tasarımı	Diyalog, ortam sesleri, efektler, müzik ve sessizlik. Kısa filmde ses, atmosfer kurmanın en güçlü ve en ekonomik araçlarından biridir.
6. Kurgu ve ritim	Filmin ritmi, sahnelerin sırası, geçişler ve sürenin nasıl hissettirileceği. Kurgu tasarımı çekimden önce yapılır, çünkü çekilmeyen bir plan kurgu masasında yaratılamaz.
7. Yapım	Bütçe, çekim takvimi, ekip, oyuncu seçimi, ekipman ve izinler. Yaratıcı kararların gerçekleştirilebilir olup olmadığı burada sınırlanır.
8. Hedef ve dağıtım	Filmin hedef kitlesi kim? Festivaller mi, çevrim içi platformlar mı, bir okul projesi mi? Süre ve dil de bu hedefe göre belirlenir.

Ekip ve roller

Kısa filmlerde bir kişi birden fazla rol üstlenebilir. Ama her rolün sorumluluğunun birine verilmiş olması gerekir; “herkes yapar” denilen iş genellikle kimse tarafından yapılmaz.

Rol	Sorumluluk
Yapımcı	Bütçe, izinler, sözleşmeler, takvim; filmin gerçekleşmesinden sorumludur.
Yönetmen	Filmin yaratıcı vizyonu; oyuncu yönetimi ve tüm yaratıcı kararlar.
Yönetmen yardımcısı	Çekim planı, sette zamanın yönetimi, günlük çağrı listesi.
Görüntü yönetmeni	Kamera, ışık ve kadraj; filmin görsel dili.

Rol	Sorumluluk
Sanat yönetmeni	Mekân düzenlemesi, dekor, aksesuar; çoğu zaman kostümle birlikte.
Ses kayıtçısı	Sette temiz diyalog ve ortam sesi kaydı.
Devamlılık (reji asistanı)	Planlar arası tutarlılık; çekim raporları.
Kurgucu	Çekilen malzemeden filmi kurar; mümkünse sette görevi bulunmayan biri.
Ses tasarımcısı, renk düzenleyici, besteci	Post-produksiyon aşamasında filmi tamamlar.

İPUCU

Bu rollerin her biri ayrı bir uzmanlık ister. Hangisinin bize uygun olduğunu ancak setlerde deneyimleyerek anlayabiliriz. Uygulamada yer almazsak, kitaptan öğrenilen kitapta kalır.

Bütçe

Kısa filmler çoğu zaman çok düşük bütçelerle, gönüllü ya da indirimli çalışan ekiplerle yapılır. Yine de yazılı bir bütçe hazırlamak, nereye para harcayacağımızı ve nereden tasarruf edebileceğimizi görmemizi sağlar. Fon başvurularında ayrıntılı bütçe zorunludur.

Bütçe kalemi	İçerik
Geliştirme	Senaryo, araştırma, telif ve uyarlama hakları
Ekip ve oyuncu	Ücretler, harcırahlar; gönüllü çalışıyorlarsa bile yemek ve yol
Ekipman	Kamera, lens, ışık, ses kayıt, grip; kiralama ya da sigorta
Mekân	Kira, izin bedelleri, elektrik, temizlik
Sanat ve kostüm	Dekor, aksesuar, kostüm, makyaj malzemesi
Ulaşım ve yemek	Araç kiralama, yakıt, set yemekleri
Post-produksiyon	Kurgu, ses tasarımı ve miksaj, renk, müzik, altyazı, DCP

Bütçe kalemi	İçerik
Hukuk ve sigorta	Sözleşmeler, müzik lisansları, set sigortası
Festival ve tanıtım	Başvuru ücretleri, afiş, basın dosyası, festival seyahatleri
Beklenmeyen giderler	Toplam bütçenin yaklaşık %10'u

İPUCU

İlk kısa filmlerde en sık yapılan bütçe hatası, bütün parayı çekime harcıyıp post-prodüksiyon ve festival başvuruları için hiçbir şey bırakmamaktır.

Senaryo dökümü ve çekim planı

Senaryo dökümü (breakdown), senaryonun her sahnesinin ihtiyaçlarının çıkarılmasıdır: oyuncular, figüranlar, aksesuarlar, kostümler, araçlar, özel efektler, ses ihtiyaçları. Döküm, hem bütçenin hem de çekim planının temelidir.

Sahneler senaryodaki sırayla değil, mekân, oyuncu ve ışık koşullarına göre gruplanarak çekilir. Çekim planı, sahnelerin hangi gün, hangi sırayla çekileceğini gösterir. Elif filminde bütün mutfak sahneleri aynı gün, balkon sahneleri ise şafak ışığına göre ayrı bir sabah çekilebilir.

- Kısa bir film için gerçekçi bir hız, çekim gününde 3–5 sayfadır. İlk filmlerde bu daha da az olabilir.
- Günün en zor ve en önemli sahnelerini sabaha koyalım; ekip ve oyuncular en dinç oldukları saatlerde.
- Gün ışığına bağlı sahneler için güneşin doğuş ve batış saatlerini kontrol edelim.
- Çocuk oyuncuların çalışma süreleri ile ilgili kuralları çekim planında hesaba katalım.

Mekân araştırması

Mekânı çekim gününden önce mutlaka görelim; mümkünse çekimin yapılacağı saatte.

MEKÂN ARAŞTIRMASI KONTROL LİSTESİ

- ☐ Işık: Güneş hangi saatte nereden giriyor? Pencereleler kapatılabiliyor mu?
- ☐ Ses: Trafik, komşular, klima, buzdolabı, ezan, inşaat. Gürültü hangi saatlerde artıyor?
- ☐ Elektrik: Prizlerin yeri ve kapasitesi; sigortanın yeri.
- ☐ Alan: Kamera, ışık ve ekip için yeterli yer var mı? Kamera geri çekilebiliyor mu?
- ☐ Erişim: Ulaşım, otopark, asansör, ekipman taşıma.
- ☐ Ekip ihtiyaçları: Tuvalet, dinlenme ve yemek alanı, ekipman saklama yeri.
- ☐ İzin: Mekân sahibinin yazılı izni; kamusal alanlar için gerekli resmî izinler.
- ☐ Yedek: Bir sorun çıkarsa kullanılabilecek alternatif mekân.

Sanat yönetimi

Mekân, dekor, kostüm, makyaj ve aksesuar, karakter hakkında söz söylemeden bilgi verir. Seyirci karakterin evine baktığında onun nasıl yaşadığını, kıyafetine ve yüzüne baktığında ruh hâlini okur.

- **Mekân karakteri anlatır:** Dağınık ya da kusursuz düzenli bir ev, boş duvarlar ya da fotoğraflarla dolu raflar.
- **Kostüm değişimi gösterir:** Elif eve geldiğinde bile takım elbisesini çıkarmaz; son sahnede onu ilk kez rahat bir kıyafetle görmek, değişimini sözsüz anlatabilir.
- **Makyaj ışığa ve karaktere hizmet eder:** Teknik olarak oyuncunun cilt tonunu ışıkla uyumlu hâle getirir; karakterin iç dünyasını yüzeye çıkararak da anlatıya katkıda bulunur. Elif'in sabaha karşı yüzü, gecenin ağırlığını taşımalıdır.
- **Aksesuar motif taşır:** Buzdolabındaki alışveriş listesi ya da babanın çay bardakları gibi (bkz. Bölüm 7).
- **Renk paleti bütünlüğü sağlar:** Mekânın, kostümün ve ışığın renklerini birlikte seçelim; moodboard bunun için iyi bir araçtır (bkz. Bölüm 12).

Kısa filmde az ama doğru seçilmiş ayrıntı, kalabalık bir dekordan daha çok şey söyler.

Oyuncu seçimi

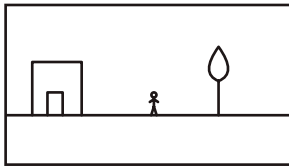
Kısa filmde karakteri kurmaya zaman olmadığı için doğru oyuncu, başarının yarısıdır.

- Oyuncu ilanında karakteri, filmin konusunu, çekim tarihlerini ve ücret koşullarını açıkça belirtelim.
- Seçmelerde senaryodan kısa bir sahne kullanalım. Oyuncuya bir yönlendirme verip sahneyi tekrar oynatalım: Yönlendirmeye nasıl tepki verdiği, ilk okuması kadar önemlidir.
- Birlikte oynayacak oyuncuları mümkünse birlikte deneyelim; aralarındaki uyum ekranda görünür.
- Seçimden sonra oyuncunun çekim günlerinde müsait olduğunu yazılı olarak teyit edelim.

Çekim listesi ve storyboard

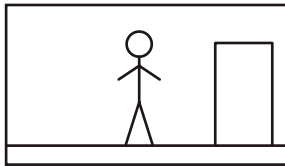
Çekim listesi (shot list), her sahnenin hangi planlarla çekileceğini gösteren tablodur. Storyboard ise bu planların çizimle ya da fotoğrafla görselleştirilmesidir. Çizim yeteneği gerekmez; basit kutular ve çöp adamlar ya da mekânda çekilmiş referans fotoğraflar yeterlidir.

Çekim ölçekleri



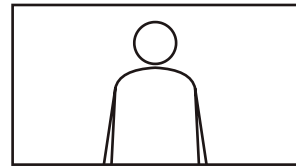
Çok geniş plan

Yer, yalnızlık, ölçek



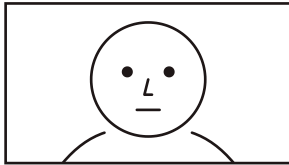
Geniş plan

Karakter ve mekân ilişkisi



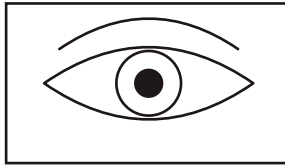
Orta plan

Eylem ve beden dili



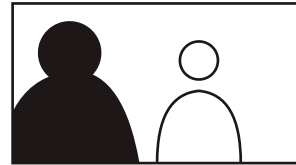
Yakın plan

Duygu, iç dünya



Detay plan

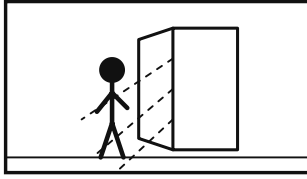
Vurgu, ipucu, motif



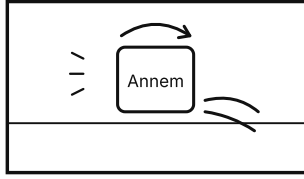
Omuz üstü plan

Diyalog, ilişki

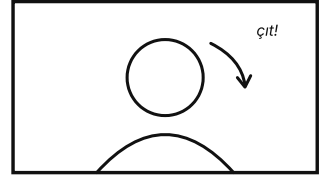
Çekim ölçekleri ve genellikle ne anlattıkları.



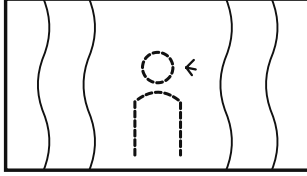
1A - GENİŞ
Buzdolabı ışığı, Elif ayakta.



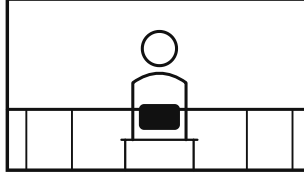
1B - DETAY
Telefon titrer, ters çevrilir.



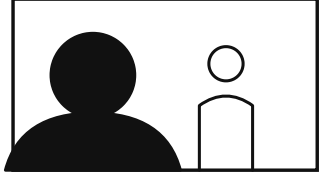
1C - YAKIN
Çakmak sesi; Elif başını çevirir.



1D - ELİF'İN BAKIŞI
Perdenin ardında silüet.



2A - ORTA
Anne sandalyede, kucağında çanta.



2B - OMUZ ÜSTÜ
Elif'in omzundan anne.

Elif filminin açılışı için basit bir storyboard. Önemli olan planın neyi gösterdiğidir.

ÖRNEK: ÇEKİM LİSTESİ (1. VE 2. SAHNELER)

Plan	Ölçek	Kamera	Açıklama	Öncelik
1A	Geniş	Sabit	Mutfak, buzdolabı ışığı, Elif'in silüeti	A
1B	Detay	Sabit	Telefon titrer, ters çevrilir	A
1C	Yakın	Omuz	Elif, çakmak sesine döner	A
1D	Bakış açısı	Omuz	Perdenin ardındaki silüet	B
1E	Detay	Sabit	Buzdolabındaki alışveriş listesi	B
2A	Orta	Sabit	Anne balkonda oturur	A
2B	Omuz üstü	Sabit	Elif'in omzundan anne	A
2C	Omuz üstü	Sabit	Annenin omzundan Elif (karşı açı)	A

Öncelik A: mutlaka çekilmeli. B: zaman kalırsa çekilecek. Zaman daraldığında nelerden vazgeçeceğimiz böylece önceden bellidir.

Günlük çağrı listesi

Günlük çağrı listesi (call sheet), çekimden bir gün önce bütün ekip ve oyunculara gönderilen tek sayfalık belgedir. İçeriği:

- Film adı, çekim günü (ör. 2. gün / 3)
- Tarih, buluşma saati ve adresi

- Mekân adresi, harita bağlantısı, otopark
- Gün doğumu / gün batımı, hava durumu
- Çekilecek sahneler ve sırası
- Oyuncuların hazır olma saatleri
- Ekip listesi ve telefonları
- Yemek saatleri
- En yakın hastane ve acil durum numarası
- Özel notlar (kostüm, aksesuar, güvenlik)

Ekipman

İyi bir hikâye ve iyi ses, pahalı bir kameradan daha önemlidir. Günümüzde iyi bir telefonla bile festival kalitesinde kısa filmler çekilebilmektedir. Bütçe sınırlıysa önceliği şu sırayla verelim:

- 1. Ses:** Harici bir mikrofon (boom ya da yaka mikrofonu) ve ayrı bir ses kayıt cihazı. Kötü görüntü bir ölçüde tolere edilir, kötü ses edilmez.
- 2. Işık:** Birkaç kontrol edilebilir ışık kaynağı, bir yansıtıcı ve doğal ışığı kesmek için perdeler.
- 3. Sabitleme:** Sağlam bir tripod.
- 4. Kamera ve lens:** Manuel ayar yapılabilen herhangi bir kamera ya da telefon.
- 5. Depolama:** Yeterli hafıza kartı ve yedekleme için en az iki harici disk.

SINAMA: HAZIRLIK

- ☐ Her rolün sorumluluğu birine verildi mi?
- ☐ Yazılı bir bütçem var mı ve post-produksiyon ile festival için pay ayırdım mı?
- ☐ Senaryo dökümünü ve çekim planını hazırladım mı?
- ☐ Mekânları çekim saatinde gördüm mü?
- ☐ Çekim listesinde öncelikler belli mi?
- ☐ Bütün izinler ve sözleşmeler yazılı olarak hazır mı? (bkz. Bölüm 11)

Haklar, izinler ve etik

Bir kısa filmin festivale kabul edilmesi, satılması ya da çevrim içi yayınlanması için bütün haklarının temiz olması gerekir. Çekimden önce alınmayan bir izin, bitmiş bir filmin hiç gösterilememesine yol açabilir.

NOT

Bu bölüm genel bilgilendirme amaçlıdır ve hukuki danışmanlık yerine geçmez. Temel düzenlemeler şunlardır: Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK), Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (KVKK) ve Türk Medeni Kanunu'nun kişilik haklarına ilişkin hükümleri. Ticari dağıtım ve ortak yapımda bir avukata danışılmalıdır.

Eser sahipliği ve hak devri

FSEK'e göre sinema eserlerinde yönetmen, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve özgün müziğin bestecisi birlikte eser sahibidir; animasyonda canlandırıcı da bunlara eklenir. Filmi dağıtacak yapımcının, bu kişilerden mali hakları devralması gerekir.

- **Hak devri yazılı yapılmalıdır** ve devredilen haklar (çoğaltma, yayma, temsil, umuma iletim) tek tek belirtilmelidir. Arkadaşlarla gönüllü çekilen bir filmde bile kısa bir yazılı anlaşma herkesi korur.
- **Uyarlamada** öykü, roman ya da oyunun sahibinden (ya da mirasçılarından) yazılı izin alınmalıdır. Eser, sahibinin ölümünden 70 yıl sonra kamu malı olur.

Müzik

Müzik, kısa filmlerde en sık telif sorunu yaşanan alandır. Bir şarkıyı kullanmak için iki ayrı hakka ihtiyaç vardır:

Hak	Kimden alınır?	Neyi kapsar?
Eser (senkronizasyon) hakkı	Besteci, söz yazarı ya da müzik yayıncısı	Bestenin ve sözlerin görüntüyle birlikte kullanılması
Kayıt (master) hakkı	Plak şirketi ya da kaydın yapımcısı	Belirli bir kaydın (o şarkının o yorumunun) kullanılması

- **Özgün ya da lisanslı müzik:** Besteciyle yapılan sözleşmede kullanım hakları açıkça yazılmalıdır. Müzik kütüphanelerinde lisans koşullarını (festival, çevrim içi yayın, ticari kullanım) okuyalım; “telifsiz”, “her kullanım için serbest” demek değildir. MESAM, MSG ve MÜYAP gibi meslek birlikleri hak sahiplerine ulaşmamıza yardımcı olabilir.
- **Sette çalan müzik:** Arka planda radyoda çalan bir şarkı da filmde kullanılmış sayılır. Çekimde müziği kapatalım, gerekirse sonradan ekleyelim.

Kişi, mekân ve marka izinleri

- **Kişiler:** Filmde görünen ve sesi duyulan herkesin yazılı izni alınmalıdır; görüntü ve ses kişisel veridir. Oyuncu sözleşmesinde ücret, çekim tarihleri ve kullanım mecraları yer alır; görüşülen kişiler ve figüranlar için katılımcı izin formu kullanılır. Gerçek kişilere dayanan hikâyelerde kişilik haklarına dikkat edelim.
- **Mekânlar:** Özel mekânlar için sahibinden yazılı izin alınmalıdır. Kamusal alanlarda belediyeden ya da ilgili kurumdan izin gerekebilir; müze, metro, hastane, okul ve askerî bölgeler özel izin ister.
- **Markalar ve eserler:** Kadrajda tanınabilir biçimde görünen logolar, tablolar, afişler ve ekran içerikleri hak sorunu yaratabilir. Bunları kadraj dışında bırakalım ya da kendi ürettiğimiz görselleri kullanalım.

Çocuklarla çalışmak

Çocukların sanatsal faaliyetlerde çalıştırılmasına ilişkin yasal düzenlemeler bulunur; çalışma süresi sınırları ve izin koşulları çekimden önce güncel mevzuattan kontrol edilmelidir.

- Velinin yazılı izni alınmalı ve bir veli ya da yetkili refakatçi çekim boyunca sette bulunmalıdır.
- Çekim planı çocuğun okul, uyku ve beslenme düzenine göre yapılmalıdır; yaşına uygun olmayan sahneler çocuk sette yokken çekilmelidir.

Set güvenliđi ve etik

- **Güvenlik:** Her sette bir güvenlik sorumlusu olmalıdır. Riskli sahneler (yükseklik, su, araç, ateş, dövüş) uzman olmadan çekilmez. Silah replikaları kamusal alanda kullanılacaksa kolluk kuvvetleri önceden bilgilendirilmelidir.
- **Yakınlık içeren sahneler:** Önceden yazılı olarak konuşulmalı, oyuncunun sınırları kabul edilmeli ve sette yalnızca gerekli kişiler bulunmalıdır.
- **Çalışma koşulları:** Gönüllü ekiplerde bile makul çalışma saatleri, yemek ve dinlenme sağlanmalıdır. Taciz, ayrımcılık ve zorbalığa karşı açık bir tutum belirleyelim.
- **Temsil:** Kendi deneyimimiz olmayan toplulukları anlatıyorsak, o topluluktan insanlarla konuşalım ve stereotiplerden kaçınalım.

Yapay zekâ kullanımı

- **Haklar:** Kullandığımız aracın ürettiđi içerik üzerindeki hakları ve ticari kullanım koşullarını okuyalım. Tamamen yapay zekâ ile üretilmiş içeriğın eser olarak korunup korunmayacağı pek çok ülkede tartışmalıdır.
- **Gerçek kişiler:** Gerçek bir kişinin yüzü ya da sesi, açık ve yazılı izni olmadan üretilmemelidir.
- **Beyan:** Pek çok festival yapay zekâ kullanımının başvuruda beyan edilmesini ister.

SINAMA: HAKLAR

- ☐ Senaryo yazarı, yönetmen ve besteciyle yazılı hak devri anlaşmalarım var mı?
- ☐ Filmdeki her müziğın hem eser hem kayıt hakları temiz mi?
- ☐ Görünen ve sesi duyulan herkesin yazılı izni var mı?
- ☐ Mekân izinleri yazılı olarak alındı mı?
- ☐ Kadrajda izinsiz marka, logo ya da sanat eseri var mı?
- ☐ Yapay zekâ kullanımını belgeledim ve beyan etmeye hazır mıyım?

Yönetmenlik ve çekim

Kısa filmde yönetmenlik, uzun metrajla aynı temel becerileri ister; ama daha az zaman ve daha az hata payıyla. Her film, yönetmenin yaratıcı vizyonunun ürünüdür. Hikâyenin nasıl görüneceği, nasıl duyulacağı ve seyirciye nasıl hissettireceği ile ilgili son kararları yönetmen verir.

Algıyı yönetmek

“Bütün filmlerin başrolü izleyicidir.”

Bir filmin tasarımında, senaryodan başlayarak izleyici üzerinde bırakılacak etki gözetilir. Yönetmenlik büyük ölçüde izleyicinin algısını yönetme ve yönlendirme zanaatıdır: Seyircinin neyi, ne zaman, ne kadar süreyle göreceğine ve duyacağına karar vermek. Her kadraj, her kesme ve her sessizlik seyirciye bir şey söyler ya da ondan bir şey saklar.

Yönetmenlik çekimden önce başlar

- **Filmi neden çektiğimizi bilelim.** Ana fikri ve filmin vermesi gereken duyguyu net olarak tanımlayalım. Sette her kararımızı bu soruya göre vereceğiz.
- **Vizyon dosyası hazırlayalım.** Renk, ışık, kamera dili, tempo, referans filmler ve görsellerle ekibe ne istediğimizi anlatalım. Bir moodboard (filmin tonunu ya da atmosferini gösteren görsel pano), uzun bir açıklamadan daha hızlı iletişim kurar.



Elif filmi için basit bir moodboard. Gerçek bir panoda referans fotoğraflar ve film kareleri de yer alır.

- **Çekim listesi ve storyboard yapalım** (bkz. Bölüm 10). Sette “bakalım ne çıkacak” lüksümüz genellikle yoktur. Yönetmenin kararsızlığı ve tereddütleri bütün ekibi etkiler.
- **Mekânı önceden görelim** (bkz. Bölüm 10).
- **Oyuncu seçimine zaman ayıralım** (bkz. Bölüm 10).
- **Prova yapalım.** Özellikle diyaloglu ve duygusal yoğunluğu olan sahneleri çekimden önce çalışalım. Prova iki aşamada yapılır:
 - **Okuma provası:** Oyuncular senaryoyu yönetmenle birlikte masa başında sesli okur. Karakterler ve aralarındaki ilişkiler konuşulur, oyuncular birbirinin sesine ve ritmine alışır; doğal gelmeyen replikler çekimden önce fark edilir.
 - **Hareket provası (blocking):** Oyuncuların nerede duracağını, ne zaman ve nereye yürüyeceğini ve kameranın bunlara göre nerede olacağını belirleyelim. Oyuncuların duracağı yerleri yere bantla işaretleyelim. Işık, ancak hareket düzeni belli olduktan sonra kurulabilir.

Oyuncu yönetimi

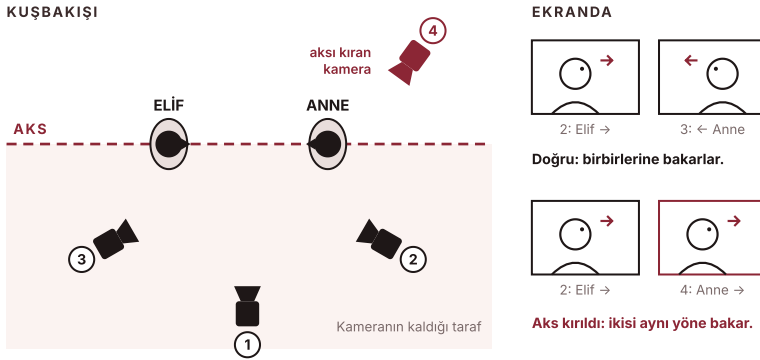
- **Sonuç değil, eylem isteyelim.** “Daha üzgün ol” yerine “Ondan bir şey istiyorsun ama söylemeye cesaret edemiyorsun” gibi, karakterin ne yapmaya çalıştığını anlatalım.
- **Oyuncuyla karakter hakkında konuşalım.** Geçmişi, ilişkileri, sahnede ne istediği. Bu bilgiler ekranda görünmese bile oyunu besler. Karakter kartını oyuncuyla paylaşalım.
- **Kısa ve net konuşalım.** Çekimler arasında uzun açıklamalar oyuncunun konsantrasyonunu dağıtır. Mümkünse yönlendirmeleri oyuncunun yanına gidip alçak sesle verelim.
- **Güvenli bir ortam yaratalım.** Oyuncu hata yapmaktan korkmadığında daha cesur oynar.
- **Amatör oyuncularla çalışıyorsak** bazen onlara sahnenin tamamını değil, yalnızca o planda yapmaları gereken eylemi söylemek daha iyi sonuç verir.

Kamera ve görsel dil

- **Görüntü yönetmeniyle önceden anlaşalım.** Kadraj, kamera hareketi ve ışık konusunda ortak bir dil oluşturalım.
- **Her planın bir nedeni olsun.** Kameranın açısı, konumu, karakterlere uzaklığı, objektif (lens) seçimi ve alan derinliği de anlatıyla ilgili kararlardır; her biri izleyici üzerinde farklı bir etki yaratır (bkz. Kompozisyon).
- **Kurguyu düşünerek çekelim.** Her sahneyi kurguda birleştirebileceğimiz kadar, yeterli açı ve ölçekte çekelim. Kurgu masasında eksik plan, en sık

yaşanan sorundur.

- **Basit ama tutarlı bir stil**, gösterişli ama dağınık bir stilden iyidir.
- **180 derece kuralı (aks)**: Diyalog sahnelerinde kameranın konumlanacağı yer, karakterler arasındaki hayali aks çizgisinin aynı tarafında olmalıdır. Aksi durumda seyirci kimin nereye baktığını karıştırır. Aks çizgisini bilinçli olarak, örneğin tekinsizlik ya da yanılgı yaratmak için ya da kamera ve oyuncunun hareketleriyle geçmek mümkündür. Aks çizgisinin geçilmesine aks kırmak denir; bilinçsizce yapıldığında hata, bilinçli yapıldığında bir anlatım aracıdır.



Aks (180 derece kuralı). Kamera aksın tek tarafında kaldıkça (1–3) karakterler ekranda birbirine bakar; aksı kıran kamera (4) bakış yönünü ters çevirir.

KARŞI ÇEKİMDE KADRAJ

Diyalog sahnelerinde aksı korurken karakterleri üç biçimde kadrailayabiliriz:

- **Temiz tekli (clean single)**: Karakteri, karşısındakinin hiçbir parçası görünmeden kadrailamak dikkati yalnızca onun oyununa yöneltir.
- **Kirli tekli (dirty single)**: Karşıdaki karakterin omzu ya da başının bir kısmı ön planda kalır. Böylece iki karakterin mekândaki ilişkisi plandan kopmaz.
- **Omuz üstü plan**: Bir karakterin omzunun üzerinden ötekine bakarız. Kirli tekliden farkı, ön plandaki karakterin daha belirgin olması ve bakış açısının ona ait olmasıdır.

Bakış açısı ve görsel dil

Seyirci kimin gözünden izlediğini çoğu zaman sözden değil, kameranın nerede durduğundan ve nasıl davrandığından anlar. Yazarken seçilen bakış açısı (**bkz. Bölüm 4**) sette görsel dile dönüşür:

- **Kahraman bakış açısı**: Kamera karaktere yakın durur, onunla birlikte hareket eder; yakın plan, omuz üstü plan ve öznel plan çöktür. Karakterin

görmediği bir şey gösterilmez; ses de çoğu zaman onun duyduğuyla sınırlıdır.

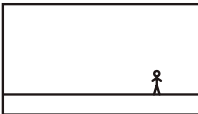
- **Tanrısal bakış açısı:** Kamera karakterler ve mekânlar arasında serbestçe dolaşır; geniş planlar, paralel kurgu ve karakterin bilmediğini gösteren ara planlar kullanılır.
- **Gözlemci bakış açısı:** Kamera mesafeli ve çoğu zaman sabittir; uzun planlar, geniş ölçekler, az kesme ve az müzik. Kamera yorum yapmaz, yargıyı seyirciye bırakır.
- **Güvenilmez anlatıcı:** Görsel dil, karakterin çarpık algısını gerçekmiş gibi gösterir. Gerçek ortaya çıktığında görsel dil de değişebilir: Kamera geri çekilir, ışık soğur.

Elif'in hikâyesinde kamera Elif'e yakın durur; annesi ancak son sahnede onunla aynı kadrāja girer.

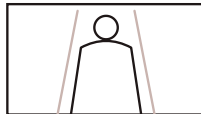
Kompozisyon

Kompozisyon, kadrāja içindeki öğelerin yerleşimidir; ama yalnızca güzel bir görüntü kurmanın aracı değil, filmin dilidir. Karakterin nerede, nasıl ve neyle birlikte durduğu, tek kelime söylemeden anlam üretir.

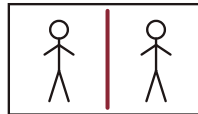
- **Ruh hâli:** Geniş bir boşluğun içinde küçük kalan karakter yalnızlığı, kadrāja kenarına sıkışmış karakter tedirginliği, kapı ya da pencere çerçevesine hapsolmuş karakter sıkışmışlığı anlatır.
- **Statü ve güç:** Kadrāja yukarıda duran, daha büyük görünen ya da ışıktaki karakter güçlüdür. Alt açı gücü, üst açı küçüklüğü ve savunmasızlığı vurgular. İki karakter arasındaki güç dengesi sahne içinde değiştiğinde, kompozisyon da onunla birlikte değişebilir.
- **İlişki:** Karakterler arasındaki mesafe, aynı kadrāja paylaşarak paylaşmamaları, aralarına giren bir nesne ya da çizgi, ilişkileri hakkında söz söylemeden bilgi verir.
- **Dikkat:** Kompozisyon seyircinin nereye bakacağını belirler. Göz; ışığa, netliğe, harekete ve kadrāja güçlü noktalarına (ör. üçte bir kuralının kesişimleri) duyarlıdır.



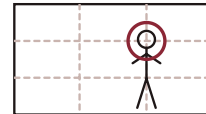
Ruh hâli
Boşlukta küçük: yalnızlık



Statü ve güç
Alt açı: güç



İlişki
Araya giren çizgi: ayrılık



Dikkat
Üçte bir noktası: göz oraya

Kompozisyonla anlatmak: ruh hâli, statü, ilişki ve dikkat.

Her kural gibi kompozisyon kuralları da bilinçli olarak kırılabilir; yeter ki neyi, neden kırdığımızı bilelim.

Kompozisyon teknikleri

Kadrajı kurarken en sık başvurulan dört temel teknik şunlardır:

- **Üçte bir kuralı:** Konuyu merkezden alıp kadrajı yatayda ve dikeyde üçe bölen çizgilerin kesişimlerine yerleştirmek görüntüye denge, alan ve hareket katar; göz sahnede daha doğal dolaşır.
- **Altın oran (Fibonacci):** Sarmal, gözü kadrajın ana ögesine doğru yönlendirir. Matematiksel bir oran, göze uyumlu gelen dengeli bir kompozisyon kurar.
- **Yönlendiren çizgiler ve derinlik:** Yol, ray ya da koridor gibi uzaklaşan çizgiler gözü sahnenin içine çeker; durağan bir planda bile mesafe ve derinlik yaratır.
- **Merkez kompozisyon ve simetri:** Merkezdeki öge dikkati toplar, çevresindeki simetri dengeyi güçlendirir. Bir karakteri bütünüyle öne çıkarmak için güçlü bir seçimdir.

Kompozisyon araç kutusu

Bu dört tekniğin yanı sıra kadrajı kurarken başvurabileceğimiz başka araçlar da var. Hiçbiri her planda uyulması gereken bir kural değildir; sahnenin ne anlatmak istediğine göre seçtiğimiz araçlardır.

DERİNLİK VE ÇERÇEVE

- **Çerçeve içinde çerçeve:** Karakteri bir kapı, pencere ya da ayna kenarı içinde göstermek dikkati ona toplar. Aynı kadraj sıkışmışlık ya da ayrılık duygusu da verebilir.
- **Ön plan çerçevelemesi:** Kameraya yakın bir perdeyi, dalı ya da kapı kasasını kadrajın kenarında tutmak derinlik katar. İzleyici sahneye dışarıdan bakan biri gibi konumlanır.
- **Derin alan kompozisyonu:** Ön planda, orta planda ve arka planda ayrı ayrı bir şey olduğunda tek bir plan, kesmeye gerek kalmadan karakterler arasındaki ilişkiyi anlatabilir. Bunun için her katmanın net olması gerekmez.

BOŞLUK

- **Negatif alan:** Karakterin çevresinde bıraktığımız boşluk onu yalnız gösterebilir, mekânı öne çıkarabilir ya da kadraja birinin girmesini bekletebilir.
- **Baş boşluğu:** Başın üstüyle kadrajın üst kenarı arasındaki mesafedir. Çekim ölçeği daraldıkça bu boşluk da azalır. Yakın planda başın bir kısmını kadraj dışında bırakmak çoğu zaman doğaldır.

- **Bakış ve hareket boşluğu:** Karakterin baktığı ya da yürüdüğü yönde boşluk bırakmak görüntüyü rahatlatır. Bu boşluğu bilerek daralttığımızda karakter kadraja hapsolmuş gibi görünür.
- **Ufuk çizgisi:** Ufku yükseğe aldığımızda toprak ve ön plan, alçağa aldığımızda gökyüzü öne çıkar. Ufku kadrajın tam ortasından geçirmek görüntüyü ikiye böler; bunu da ancak bilerek yapalım.

Bu araçları bir kontrol listesi gibi değil, bir sahneyi nasıl göstereceğimize karar verirken kendimize sorduğumuz sorular gibi kullanalım: Bu planda izleyicinin gözü önce nereye gitmeli?

Işıkla anlatmak

Film ışıkla yazılır. Işık yalnızca görüntüyü elde etmek için değil, anlam kurmak için de kullanılır.

- **Nitelik:** Sert ışık ve derin gölgeler gerilim ve tedirginlik, yumuşak ve dağınık ışık sakinlik ve yakınlık yaratır.
- **Yön:** Yüzün yarısını gölgede bırakan bir ışık, karakterin sakladığı bir şeyi sezdirebilir.
- **Değişim:** Işık hikâyeyle birlikte değiştiğinde zamanın geçtiğini ve karakterin dönüşümünü gösterir. Elif'in hikâyesinde ışık gecedan sabaha, soğuktan sığağa döner (bkz. Bölüm 7).
- **Kaynak:** Kısa filmlerde çoğu zaman pencereden giren gün ışığı, bir masa lambası ya da buzdolabının ışığı gibi sahnenin içindeki kaynaklar yeterlidir.

Kamera hareketiyle anlatmak

Kamera hareketleriyle ilgili seçimler anlatıyı doğrudan etkiler; her hareket, seyircinin sahneyle kurduğu ilişkiyi değiştirir.

- **Sabit kamera:** Mesafe, gözlem, dinginlik. Hareket kadrajın içinde olur; seyirci neye bakacağını kendisi seçer.
- **Çevrinme (pan, tilt):** Kamera yerinde yatay ya da dikey döner; saklı bir şeyi ortaya çıkarır ya da iki öğeyi birbirine bağlar.
- **Yaklaşma ve uzaklaşma (dolly, slider):** Kamera karaktere doğru ilerledikçe gerilim ya da yakınlık artar; geri çekildikçe karakter yalnızlaşır.
- **Omuz kamerası (elde çekim):** Tedirginlik, aciliyet ve yakınlık duygusu verir; ama gerekçesiz kullanıldığında yalnızca dağınık görünür.

Durağan bir filmin ortasındaki tek bir kamera hareketi güçlü bir vurgu yaratır.

Sette yönetim

- **Zamanı yönetelim.** Kısa filmlerin çoğu birkaç günde çekilir.
- **Öncelikleri bilelim.** Zaman daralırsa hangi planlardan vazgeçebileceğimizi önceden belirleyelim.
- **Devamlılığı takip edelim.** Bardaktaki çayın seviyesi, saçın durumu, sigaranın uzunluğu. Küçük tutarsızlıklar kurguda büyük sorunlara dönüşebilir. Mümkünse her plandan sonra fotoğraf çekelim.
- **Ekiple sağlıklı iletişim kuralım.** Ekibin motivasyonu ve iyi bir çekim atmosferi çok önemlidir.

Setteki ses

Sette kaydedilmeyen temiz bir diyalogu sonradan kurtarmak çok zordur ve pahalıdır.

- Mikrofonu oyuncuya olabildiğince yakın turalım; kamera mikrofonuna güvenmeyelim.
- Çekim sırasında buzdolabını, klimayı ve diğer gürültü kaynaklarını kapatalım (ve çekimden sonra açmayı unutmayalım).
- Her mekânda en az 30 saniyelik ortam sesi (room tone) kaydedelim. Kurguda diyaloglar arasındaki boşlukları doldurmak için gerekecektir.
- Sahneye ait sesleri (kapı, adım, telefon titreşimi) ayrıca kaydedelim.
- Ses ve görüntüyü eşlemek için her çekimin başında klaket kullanalım ya da el çırpalım.

İlk kısa filmini çekecekler için

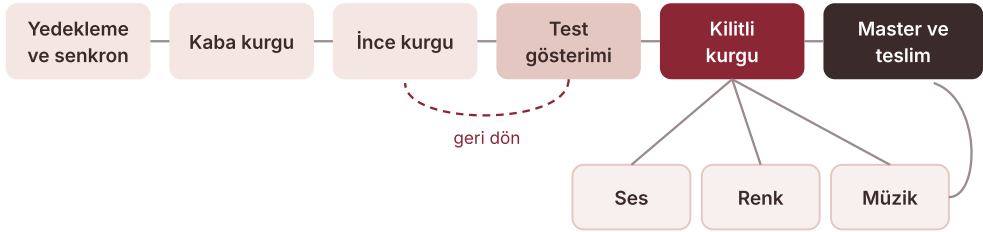
- Mükemmel ekipman beklemeyelim.
- Çekimden önce bir test günü yapalım: Ekipmanı deneyelim, ışığı ve sesi test edelim.
- Hatalarımızı bir sonraki film için not alalım. Yönetmenlik, çektikçe öğrenilen bir iştir.

SINAMA: ÇEKİM

- ☐ Ekip filmin vizyonunu ve görsel dilini biliyor mu?
- ☐ Önemli sahneler prova edildi mi?
- ☐ Her sahne yeterli açı ve ölçekte çekildi mi?
- ☐ Her mekânda ortam sesi kaydedildi mi?
- ☐ Veriler her gün en az iki ayrı diske yedeklendi mi?

Post-prodüksiyon

Kısa film kurgu masasında yeniden yazılır. Çekilen malzeme, kurgu, ses, renk ve müzikle bir filme dönüşür. Kısa filmlerde bu aşama çoğu zaman çekimden daha uzun sürer.



Post-prodüksiyon iş akışı. Kurgu kilitlenene kadar ses, renk ve müzikte son işlem yapılmaz.

Kurgu

“Kurgu zamanı, dikkati ve duyguyu organize etme sanatıdır.”

— Asya Leman

- **Bütün malzemeyi izleyelim.** Kurgucu çekilen her planı en az bir kez izlemeli ve uygun bulduklarını işaretlemelidir.
- **Kaba kurgu:** Senaryodaki sıraya göre, ince ayar yapmadan bütün filmi bir araya getirelim. Amaç hikâyenin çalışıp çalışmadığını görmektir.
- **İnce kurgu:** Ritim, geçişler, oyunculuk tercihleri ve sahnelerin uzunluğu üzerinde çalışalım.
- **Senaryoya sadık kalmak zorunda değiliz.** Senaryoda olan ama ekranda işlemeyen sahneleri çıkarmaktan, sahnelerin sırasını değiştirmekten

çekinmeyelim.

- **Mümkünse ayrı bir kurgucuyla çalışalım.** Yönetmenin çekim sırasında malzemeyle kurduğu duygusal bağ onda olmadığı için daha objektif bakabilir.

Kurguda zaman

Sinemadaki zaman gerçek zaman değildir; kurgu zamanı sıkıştırabilir, atlayabilir ya da uzatabilir.

- **Zamanı sıkıştırmak:** Ara eylemler çıkarılır. Elif'in işten çıkıp eve dönüşünü göstermeyiz; film mutfakta başlar.
- **Eliptik kurgu (elips):** Aradaki zaman atlanır, boşluğu seyirci tamamlar. Elif "Geç oldu anne, sabah erken kalkacağım" der; kesme, balkonda şafak.
- **Zamanı uzatmak:** Gerilim ya da duygu için kısa bir an uzatılır. Elif'in perdenin arkasındaki silüete dönmesi gerçekte iki saniye sürer; kurguda bu an uzatılabilir, çünkü bekleyiş anlam üretir.

Ritim ve tempo

Tempo, filmin ne kadar hızlı ilerlediği hissidir; ritim ise bu hızın film boyunca nasıl değiştiğidir. Seyirci bir filmi çoğu zaman hikâyesinden önce ritmiyle hisseder.

- **Planın uzunluğu ritmi belirler.** Kısa planlar ve sık kesmeler hız ve gerilim, uzun planlar dinginlik ya da ağırlık yaratır.
- **Ritim değişmelidir.** Baştan sona aynı hızda akan film, hızlı da olsa yavaş da olsa yorar. Gerilimli bir bölümün ardından gelen sessiz bir an ikisini de güçlendirir.
- **Ritim yalnızca kurguda kurulmaz.** Oyuncunun konuşma hızı, kamera hareketi, müzik ve ses de ritmi belirler; bunlar birbirini desteklemelidir.
- **Sıkı ama acelesiz.** Gereksiz planları atmak ritmi sıkılaştırır; ama her planı kısaltmak filmi nefessiz bırakır.

Elif'in hikâyesinde gece boyunca uzun, sessiz planlar gerilimi biriktirir; itiraf anında kamera durur, kurgu bekler.

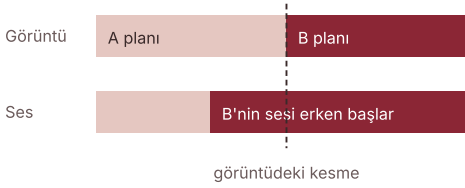
Kurgu ve geiş teknikleri

Kurgucunun elindeki en temel araç, iki planın nasıl birleşeceğine karar vermektir. Aşağıdaki tekniklerin çoğu ancak çekimde gerekli malzeme varsa uygulanabilir; bu yüzden onları daha çekim listesini hazırlarken düşünmek faydalı olacaktır.

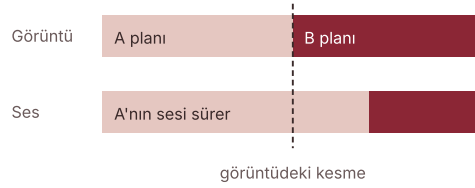
Teknik	Ne yapar?	Örnek
Düz kesme (cut)	Bir plandan ötekine devamlılığı bozmadan geçer. En yaygın geiştir; seyirci çoğu zaman fark etmez.	Elif'in yüzünden titreyen telefona.
Hareket üzerinde kesme (cut on action)	Bir hareketin ortasında ölçek ve açı deęiştirerek keser, geişi görünmez kılar.	Elif kapıyı açarken geniş plandan yakın plana geçmek.
Eşleşen kesme (match cut)	Biçim, hareket ya da ses benzerliğiyle iki planı birbirine bağlar. Genellikle zaman ya da mekân sıçramasını akıcı kılar; iki fikir arasında çağrışım ya da karşıtlık kurmak için de kullanılabilir.	<i>2001: Bir Uzay Destanı</i> 'nda havaya fırlatılan kemiğin uzay gemisine dönüşmesi.
Sert kesme (smash cut)	Beklenmedik, ani ve zıt bir geişle şaşırtır ya da vurgular.	Sessiz bir anın ortasından gürültülü bir sahneye.
J-kesme (J-cut)	Bir sonraki planın sesi, görüntüsünden önce başlar.	Elif hâlâ mutfaktayken balkondan çakmak sesi duyulur.
L-kesme (L-cut)	Önceki planın sesi, görüntü deęiştikten sonra da sürer.	Annenin cümlesi sürerken Elif'in yüzüne geilir.
Atlama kesmesi (jump cut)	Aynı açıdan çekilmiş bir planın içinden zaman atlatır; kopukluk, sabırsızlık ya da tedirginlik hissi verir.	Godard'ın <i>Serseri Aşıklar</i> 'ı (<i>À bout de souffle</i> , 1960).
Paralel kurgu (cross-cutting)	Farklı yerlerde aynı anda olan olayları dönüşümlü gösterir; gerilim ya da karşıtlık kurar.	<i>Baba</i> 'daki (1972) vaftiz sahnesi.
Ara plan (cutaway, insert)	Ana eylemden kısa bir ayrıntıya geçer; çoğu zaman bir detay plandır. Zamanı kısaltır ve kurgu hatalarını gizler.	Konuşmanın ortasında buzdolabındaki alışveriş listesine kısa bir bakış.
Montaj sekans (montage)	Kısa planlar dizisiyle uzun bir süreyi birkaç saniyeye sıkıştırır.	<i>Rocky</i> 'deki (1976) antrenman sekansı.
Zincirleme (dissolve)	Bir görüntü kaybolurken dięeri belirir; zamanın getiğini ya da bir anıyı işaret eder.	Gecenin karanlık balkonundan şafağı geiş.

Teknik	Ne yapar?	Örnek
Kararma ve açılma (fade out / fade in)	Görüntü siyaha kararır ya da siyahtan açılır; bir bölümün ya da zamanın kapandığını gösterir.	Filmin son görüntüsünden sonra siyaha kararma.

J-kesme



L-kesme



J-kesme ve L-kesme: Görüntü ile ses aynı noktada kesilmez. Diyalog sahnelerinde geçişleri yumuşatmanın en yaygın yoludur.

Test gösterimi

Kurguyu kitlemeden önce filmi hiç görmemiş birkaç kişiye izletelim. Ne söylediklerini değil, nasıl izlediklerini gözlemleyelim: Nerede telefona baktılar, nerede güldüler, nerede öne eğildiler? Gösterimden sonra açık uçlu sorular soralım: “Elif neden balkonda kaldı sence?” Anlaşılmayan yerler ve sıkılınan anlar, kurgunun üzerinde çalışılacak yerleridir.

SÜREYİ KISALTMAKTAN KORKMAYALIM

Kısa filmlerde daha kısa versiyon neredeyse her zaman daha iyidir. Her kurgu turunda filminden bir dakika çıkarmayı hedefleyelim ve sonra neyin kaybolduğuna bakalım.

Kilitli kurgu

Kurgu kilitlendikten (picture lock) sonra görüntüde değişiklik yapılmaz. Ses, renk ve müzik çalışmaları kilitli kurgu üzerinden yapılır; kurguda sonradan yapılan her değişiklik bu çalışmaların bir kısmının yeniden yapılmasını gerektirir.

Ses tasarımı ve miksaj

Ses, filmin “bitmiş” görünmesini sağlayan aşamaların başında gelir. Seyirci kötü sesi, kötü görüntüden çok daha hızlı fark eder.

Diyalog düzenleme	En iyi çekimlerin seçilmesi, gürültünün temizlenmesi, seviyelerin eşitlenmesi.
Ortam sesleri	Mekânın ses dokusu: şehir uğultusu, rüzgâr, buzdolabının vınlaması.
Efektler ve foley	Adım, kapı, kumaş hışırtısı, bardak gibi seslerin stüdyoda yeniden kaydedilmesi ya da kütüphaneden eklenmesi.
Ses dublajı (ADR)	Sette kullanılamayacak kadar kötü kaydedilen diyalogların stüdyoda yeniden kaydedilmesi.
Müzik	Özgün ya da lisanslı müziğin filme yerleştirilmesi.
Miksaj	Bütün seslerin dengelenmesi ve son ses bandının oluşturulması. Festival için genellikle stereo, bazen 5.1 miks istenir.

Uluslararası satış ya da dublaj ihtimali varsa, diyalog olmadan yalnızca müzik ve efektlerden oluşan ayrı bir ses bandı (M&E) hazırlatalım.

Sesle anlatmak

- **Diegetik ve diegetik olmayan ses.** Diegetik (öykü içi) sesi karakterler de duyar; diegetik olmayan (öykü dışı) sesi, film müziği ya da anlatıcı gibi, yalnızca seyirci duyar.
- **Sessizlik de bir sestir.** Ortam sesinin aniden kesilmesi, müzikten güçlü bir gerilim yaratabilir.
- **Ekran dışı ses mekânı büyütür.** Görmediğimiz bir şeyi duymak merak uyandırır.
- **Ses motifi.** Tekrar eden bir ses, görüntüdeki motif gibi anlam taşır.
- **Ses tasarımı senaryoda başlar.** Sadece hikâye için önemli olan sesleri senaryoya yazalım.

Renk düzenleme

Renk düzeltme (color correction)	Planlar arasındaki ışık ve renk farklarının giderilmesi.
Renk derecelendirme (color grading)	Filmin atmosferini ve duygusunu yaratan yaratıcı aşama.

Kalibre edilmiş bir monitörde yapılan renk düzenlemesi sağlıklı sonuç verir.

Renkle anlatmak

- **Renk duygusal yolculuğu taşır.** Renkteki değişim, karakterin değişimini sessizce anlatır (bkz. Bölüm 7).
- **Az renk, güçlü vurgu.** Soluk bir palette tek renkli nesne seyircinin dikkatini çeker.
- **Ten rengi korunur.** Renkle ne kadar oynanırsa oynansın, yüzler doğal kalmalıdır.
- **Hazır filtrelelere (LUT) dikkat.** Filtre, filmin kendi paletine göre seçilir ve ayarlanır.

Müzik

- Müzik, görüntünün söylemediğini söylemek için kullanılır; görüntünün zaten söylediğini tekrar etmek için değil.
- Duyguyu müzikle “yönetmeye” çalışmayalım.
- Besteciyle çalışırken referans müzikler (temp track) kullanabiliriz; ama bu referanslara fazla bağlanmayalım.
- Kullandığımız her müziğin haklarını kontrol edelim (bkz. Bölüm 11).

Jenerik

- Kısa filmde açılış jeneriği kısa tutulur; genellikle yalnızca film adı yeterlidir.
- Film doğrudan jenerikle başlamıyorsa, jenerikten önce kısa bir açılış bölümü kullanılabilir. Buna jenerik öncesi sahne ya da soğuk açılış (cold open) denir. Bu bölüm, filmin akışına girmeyen ama anlatıyı güçlendiren bir sahne için özgür bir alandır: bir önsöz, filmin sonundan bir an ya da seyirciyi doğrudan hikâyenin içine çeken bir kanca (bkz. Bölüm 4).
- Kapanış jeneriğinde ekip, oyuncular, müzik telif bilgileri, teşekkürler ve destekçi kurumların logoları yer alır.
- Jeneriğin süresi film süresine dahildir; pek çok festival için süre hesabı jenerik dahil yapılır.
- Bütün isimlerin yazımını ilgili kişilere teyit ettirelim.

Altyazı

Uluslararası festivallere başvuracaksak İngilizce altyazı neredeyse zorunludur.

- Bir altyazı en fazla iki satır olmalı ve her satır yaklaşık 40 karakteri geçmemelidir.

- Altyazının ekranda kalma süresi okunabilir olmalıdır; çok hızlı değişen altyazılar seyirciyi görüntüden koparır.
- Çeviriyi mümkünse altyazı dilini anadili olarak konuşan biri gözden geçirsin. Alt metin ve mizah, çeviride en kolay kaybolan unsurlardır.
- Altyazıyı hem ayrı bir dosya (SRT) olarak hem de görüntüye gömülü bir kopya olarak hazırlayalım; festivaller farklı biçimler isteyebilir.

Teslim dosyaları

Film bittiğinde, farklı kullanımlar için farklı dosyalar hazırlayalım:

Dosya	Kullanım
Master dosya (ör. ProRes 422 HQ)	Arşiv ve diğer bütün kopyaların kaynağı
Gösterim kopyası (ör. H.264 / MP4)	Festival başvuruları, çevrim içi gösterim bağlantıları
DCP (Digital Cinema Package)	Festival ve sinema salonlarında gösterim; çoğu festival seçilen filmlerden ister
Altyazı dosyaları (SRT)	İngilizce; gerekirse gösterimin yapılacağı ülkenin dilinde de
Ses bantları	Stereo miks, varsa 5.1 miks ve M&E
Tanıtım malzemeleri	Afiş, film kareleri, fragman, basın dosyası (bkz. Bölüm 14)

SINAMA: POST-PRODÜKSİYON

- ☐ Film, kurgu kilitlenmeden önce hiç görmemiş birilerine izletildi mi?
- ☐ Ses miksajı ve renk düzenlemesi profesyonel bir ekranda ve hoparlörde kontrol edildi mi?
- ☐ Jenerikteki isimler ve telif bilgileri teyit edildi mi?
- ☐ Altyazı ve bütün teslim dosyaları hazır mı?

Festival, fon ve dağıtım

Bir film seyirciyle buluştuğunda tamamlanır. Kısa filmler için bu buluşmanın en önemli yeri festivallerdir. Ancak festival yolculuğu, film bitmeden, hatta çekim başlamadan planlanmalıdır.

Festival stratejisi

Her yıl binlerce kısa film festivali düzenlenir ve büyük festivaller binlerce başvuru alır. Rastgele başvurmak hem pahalıdır hem de filmin prömiyer haklarını boşa harcar. Bir festival listesi hazırlayalım ve başvuruları önem sırasına göre planlayalım.

Festival türü	Örnekler
Büyük uluslararası festivallerin kısa film bölümleri	Cannes, Berlinale, Venedik, Locarno, Sundance
Kısa film odaklı uluslararası festivaller	Clermont-Ferrand (dünyanın en büyük kısa film festivali), Oberhausen, Tampere
Türe ya da biçime odaklanan festivaller	Annecy (animasyon), Sitges (fantastik), IDFA (belgesel)
Türkiye'de kısa film yarışması ya da seçkisi düzenleyen festivallere örnekler	Uluslararası İzmir Kısa Film Festivali, Altın Koza, İstanbul Film Festivali, Ankara Film Festivali, Antalya Altın Portakal

Festivallerin yarışma kategorileri ve kuralları yıldan yıla değişebilir. Başvurmadan önce her festivalin güncel yönetmeliğini okuyalım.

Festival listesi hazırlarken

- Filmimizin türüne, süresine ve diline uygun festivalleri seçelim.

- Festivalin daha önce seçtiği filmleri inceleyelim: Filmimiz bu seçkiye uyuyor mu?
- Prömiyer şartlarını, süre sınırlarını, tamamlanma tarihi şartlarını ve başvuru ücretlerini bir tabloda toplayalım.
- En iddialı festivallerden başlayalım; onlardan cevap gelmeden prömiyer şartı olan küçük festivallere başvurmayalım.
- Festival başvuruları için bütçe ayıralım. Erken başvuru tarihleri genellikle daha ucuzdur.

Seçici kurullar filmleri nasıl değerlendirir?

Bir festivalde filmimizi iki ayrı grup değerlendirir. Önce **ön seçici kurul** yüzlerce, bazen binlerce başvuru arasından yarışmaya girecek filmleri seçer. Ardından **ana seçici kurul**, seçilen filmler arasından ödülleri belirler. İki aşamada bakılan şeyler birbirinden farklıdır. Kesin bir puan cetveli çoğu festivalde yoktur; kararlar tartışmayla verilir ve festivalin profiline göre değişir. Ama bazı ölçütler hemen her yerde ortaktır.

Ön seçici kurul: ilk izlenim

Ön seçici kurul çok sayıda filmi kısa sürede izler. Bu aşamada filmler çoğu zaman güçlü yanlarına göre seçilmez, zayıf yanlarına göre elenir.

- **İlk dakikalar:** İlk birkaç dakikada ilgi çekici olmayan film sonuna kadar izlenmeyebilir.
- **Teknik yeterlilik:** Anlaşılmayan diyaloglar, bozuk ses ve okunamayan altyazı, iyi bir hikâyeyi bile eler.
- **Süre:** Uzun filmler programa daha zor girer; gereğinden uzun her dakika aleyhimize işler.
- **Festivale uygunluk:** Filmin festivalin profiline, kategorisine ve kurallarına uyması gerekir.

Ana seçici kurul: akılda kalmak

Ölçüt	Seçici kurul neye bakar?	Kendimize soralım
Özgünlük	Az rastlanan bir bakış, kişisel bir ses.	Bu filmi başka biri aynı şekilde çekebilir miydi?
Hikâye ve yapı	Net bir dramatik soru, artan gerilim, yerinde bir son.	Film geç başlayıp erken bitiyor mu?
Biçim ve içerik uyumu	Görsel dil, ses ve kurgunun anlatılan hikâyeye hizmet etmesi.	Biçimle ilgili tercihlerim ana fikri destekliyor mu?
Kısa formatın hakkı	Anlatı ekonomisi; filmin kısa olduğu için değil, kısa olması gerektiği için kısa olması.	Filmden çıkarılabilecek bir sahne kaldı mı?
Oyunculuk ve yönetim	İnandırıcı oyunculuk ve oyuncu yönetimi.	Oyunculuklar birbiriyle uyumlu mu?
Görüntü ve ses	Teknik ustalık; ama bütçe değil, bilinçli kararlar.	Görüntü ve ses, hikâyenin duygusunu taşıyor mu?
Etki	Film bittikten sonra akılda kalan duygu ya da düşünce.	Seyirci salondan çıkarken neyi hatırlayacak?

İPUCU

Seçici kurullar genellikle kusursuz ama sıradan bir filmi değil, bazı kusurları olsa da cesur ve kişisel bir filmi öne çıkarır.

Prömiyer statüsü

Birçok festival, filmin daha önce başka bir yerde gösterilmemiş olmasını şart koşar:

- **Dünya prömiyeri:** Film dünyada ilk kez gösteriliyordur.
- **Uluslararası prömiyer:** Film yapıldığı ülke dışında ilk kez gösteriliyordur.
- **Ulusal ya da bölgesel prömiyer:** Film o ülkede ya da bölgede ilk kez gösteriliyordur.

Filmi festival dolaşımı bitmeden çevrim içi olarak herkese açık yayınlamak, pek çok festivale katılma hakkını ortadan kaldırabilir. Ayrıca başvurularda şifreli bağlantılar kullanalım.

Başvuru platformları

Festival başvurularının büyük kısmı çevrim içi platformlar üzerinden yapılır. En yaygın olanları FilmFreeway, ShortFilmDepot ve Festhome'dur. Bir film profili oluşturduktan sonra aynı bilgilerle birçok festivale başvurabiliriz.

Başvuruda genellikle istenenler:

- Film adı (Türkçe ve İngilizce)
- Logline ve kısa/uzun sinopsis
- Yönetmen biyografisi ve filmografisi
- Yönetmen notu
- Künye ve ekip listesi
- Teknik bilgiler (süre, format, ses, en-boy oranı)
- Altyazılı gösterim bağlantısı
- Afiş ve film kareleri

Basın dosyası

Basın dosyası (press kit ya da EPK), filmimizle ilgili bütün tanıtım malzemelerini bir arada sunan dosyadır. Festivaller ve gazeteciler bu dosyayı kullanır. Film seçildiğinde bu malzemeleri kısa sürede göndermemiz istenir.

- Afiş (yüksek çözünürlüklü, dikey ve yatay sürümler)
- 5-10 adet yüksek çözünürlüklü film karesi ve set fotoğrafı
- Yönetmen portresi
- Logline, kısa ve uzun sinopsis (Türkçe ve İngilizce)
- Yönetmen notu ve biyografisi
- Künye, teknik bilgiler, iletişim bilgileri
- Fragman (genellikle 30-60 saniye)
- Varsa ödüller, seçkiler ve basından alıntılar

Fon ve destekler

Kısa filmler için çeşitli kamu ve özel destekler bulunur. Bunlar genellikle belirli dönemlerde başvuru kabul eder ve ayrıntılı bir başvuru dosyası ister.

Kültür ve Turizm Bakanlığı destekleri

Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü, Sinema Sektörünün Desteklenmesi Hakkında Yönetmelik kapsamında kısa film yapım desteği vermektedir. Başvuru koşulları, belge listesi ve takvim Bakanlığın güncel duyurularından takip edilebilir.

Diğer destek kaynakları

- Belediyelerin, üniversitelerin ve kurumların düzenlediği kısa film yarışmaları ve senaryo destekleri
- Kültür merkezleri, vakıflar ve uluslararası kültür kurumlarının programları
- Festivallerin proje geliştirme ve ortak yapım platformları
- Sponsorluk ve ayni destekler: ekipman, mekân, yemek, ulaşım
- Kitle fonlaması: Arkadaş çevresinin ötesine ulaşabilen, iyi tanıtılmış projelerde işe yarar

Fon başvuru dosyası

Başvuru dosyaları genellikle şunları içerir: senaryo, sinopsis, tretman, yönetmen notu, ayrıntılı bütçe ve finansman planı, çekim takvimi, ekip listesi ve özgeçmişler, varsa yönetmenin önceki filmleri ve görsel referanslar.

İPUCU

Fon başvurularında en sık yapılan hata, yönergeye uymamaktır: sayfa ya da kelime sınırını aşmak, istenmeyen belgeleri eklemek ya da istenen bir belgeyi unutmak. Başvuruyu göndermeden önce yönergeyi madde madde kontrol edelim.

Çevrim içi dağıtım ve sonrası

Festival dolaşımı genellikle bir ile iki yıl sürer. Bu süre bittiğinde filmi daha geniş bir seyirciye ulaştırma zamanı gelmiştir.

- **Çevrim içi yayın:** Vimeo ve YouTube gibi platformlarda herkese açık yayın. Kısa filmleri seçerek yayınlayan küratörlü kanallar ve siteler, filme çok daha geniş bir seyirci kazandırabilir.
- **Satış:** Bazı televizyon kanalları, havayolu şirketleri ve platformlar kısa film satın alır. Dağıtım şirketleri ve satış ajansları, festival başarısı olan filmlerle ilgilenir.
- **Eğitim ve gösterimler:** Okullar, sinema kulüpleri ve kültür merkezleri için gösterimler.
- **Portföy:** Kısa film, yönetmenle birlikte bütün ekip için başka projelerin önünü açabilir. Bazı kısa filmlerin uzun metraj olarak da başarı sağladığı görülmüştür. Örneğin *District 9*, *Lights Out* ve *Smile*; kısa hâlleri için **bkz. Ek D**.

SINAMA: FESTİVAL VE DAĞITIM

- ☐ Önem sırasına göre bir festival listem ve başvuru takvimim var mı?
- ☐ Filmimin ilk dakikalarını bir ön seçicinin gözüyle izledim mi?
- ☐ Prömiyer şartlarını takip ediyor ve filmi herkese açık yayından uzak tutuyor muyum?
- ☐ Basın dosyası Türkçe ve İngilizce olarak hazır mı?
- ☐ Festival başvuruları için bütçe ayırdım mı?
- ☐ Festival dolaşımından sonrası için bir planım var mı?

Diğer biçimler için notlar

Bu kılavuzun büyük bölümü kurmaca kısa film üzerine kuruludur. Ancak fikir, yapı, tema ve anlatı ekonomisi ilkeleri bütün biçimler için geçerlidir. Bu bölümde belgesel, animasyon, deneysel, yapay zekâ destekli ve dikey kısa filmlerin farklılıklarını kısaca ele alıyoruz.

“Her kısa film içinde deneysel unsurlar barındırmalıdır; kısa filmin doğasında yeni ve özgün olanı aramak vardır.”

Belgesel kısa film

- **Senaryo yerine araştırma dosyası:** Belgeselde olaylar önceden yazılamaz. Bunun yerine konunun araştırması, karakterlerin tanıtımı, olası sahneler ve görsel yaklaşımı anlatan bir dosya hazırlanır. Fon başvurularında da genellikle bu istenir.
- **Karakter bulmak:** Belgeselin gücü çoğu zaman karakterinden gelir. Konuyu değil, o konuyu yaşayan ve kamerada kendisi olabilen birini arayalım.
- **Güven ilişkisi:** Katılımcılarla dürüst bir ilişki kuralım. Filmin ne hakkında olduğunu ve nerede gösterileceğini açıkça anlatalım ve yazılı onaylarını alalım.
- **Etik sorumluluk:** Katılımcıların filmden sonraki hayatını düşünelim. Kırılgan kişileri ve çocukları koruyalım; onları ifşa edecek ya da tehlikeye atacak görüntülerden kaçınalım.
- **Belgesel kurguda yazılır:** Çekilen malzemeden hikâyeyi bulmak, kurgu aşamasının işidir. Kurgu sürecine bol zaman ayıralım.

- **Yapı yine gereklidir:** Belgeselde de bir merak, bir gerilim ve bir değişim olmalıdır.

Animasyon kısa film

- **Storyboard ve animatik merkezdedir:** Animasyonda her kare üretildiği için, storyboard'un zamanlanmış hâli olan animatik filmin ilk kurgusu sayılır. Kurgu kararları üretimden önce verilir.
- **Ses önce gelir:** Diyalog içeren animasyonlarda sesler genellikle animasyondan önce kaydedilir; animasyon sese göre yapılır.
- **Süre emektir:** Animasyonda bir dakika, haftalarca hatta aylarca emek demektir. Hikâyeyi buna göre ölçeklendirelim.
- **Tasarım tutarlılığı:** Karakter tasarım sayfaları (model sheet) ve renk paletleri, özellikle birden fazla animatör çalışıyorsa önemlidir.

Deneyisel kısa film

Deneyisel film, klasik anlatı yapısının dışına çıkar; ama bu, kuralsız olduğu anlamına gelmez. Deneyisel bir film kendi kurallarını koyar ve onlara tutarlı biçimde uyar. Ritim, tekrar, görüntü ile ses arasındaki ilişki ve biçimsel bir fikir, hikâyenin yerini alır. Deneyisel filmler için de bir yönetmen notu yazmak, filmin neyi denediğini netleştirmek için yararlıdır. Chris Marker'ın neredeyse tamamen durağan fotoğraflardan oluşan *La Jetée*'si (1962), biçim deneyinin güçlü bir anlatıyla nasıl birleşebileceğinin klasik örneğidir.

Yapay zekâ destekli filmler

Yapay zekâ araçları, kısa film üretiminde hızla yaygınlaşmaktadır. Bu filmler için de bu kılavuzdaki temel ilkeler geçerlidir: Araç ne kadar güçlü olursa olsun, filmi ayakta tutan şey fikir, yapı ve karakterdir.

- **Yazarlık bizde kalmalı:** Hikâyeyi, yapıyı ve görsel dili biz belirleyelim; araçları bu vizyonu gerçekleştirmek için kullanalım.
- **Tutarlılık en büyük zorluktur:** Karakterlerin yüzü, kostümü ve mekânın sahnedan sahneye tutarlı kalması için referans görseller ve ayrıntılı bir görsel kılavuz hazırlayalım.

- **Ses ve kurgu hâlâ belirleyicidir:** Yapay zekâ ile üretilen görüntüler, iyi bir ses tasarımı ve titiz bir kurgu olmadan film hâline gelmez.
- **Haklar ve beyan:** Kullandığımız araçların koşullarını, festival kurallarını ve gerçek kişilere ilişkin izinleri dikkate alalım (bkz. Bölüm 11).

Dikey ve sosyal medya kısa filmleri

- **Kadraj dikeydir:** Kompozisyon yüze, bedene ve dikey hareketlere göre kurulur. Geniş planlar etkisini kaybeder.
- **İlk saniyeler belirleyicidir:** Seyirci ekranı birkaç saniye içinde kaydırabilir. Hikâyeye olabildiğince geç girelim.
- **Sessiz izlemeye hazır olalım:** Pek çok kişi sosyal medyada sesi kapalı izler. Altyazıyı ve görsel anlatımı buna göre tasarlayalım.
- **Dizi biçimi:** Birbirine bağlı çok kısa bölümler, sosyal medyada seyirci kazanmanın yaygın bir yoludur.

SINAMA: DİĞER BİÇİMLER

- ☐ Filmimin biçimine özgü hazırlığı yaptım mı (araştırma dosyası, animatik, görsel kılavuz)?
- ☐ Belgeselde katılımcıların yazılı onayı var mı?
- ☐ Animasyonda hikâyeyi üretim süresine göre ölçeklendirdim mi?
- ☐ Yapay zekâ kullanımını beyan etmeye hazır mıyım?
- ☐ Dikey filmde ilk saniyeleri ve sessiz izlemeyi düşündüm mü?

Hızlı kontrol listesi

Bütün bölümlerin sinema sorularının özeti. Projemizin her aşamasında bu sayfaya dönelim.

FİKİR

- ☐ Fikir tek cümleye sığıyor.
- ☐ Bildiğim ya da gerçekten merak ettiğim bir dünyadan geliyor.
- ☐ Uzun metrajın özeti değil; tek bir an, karar ya da dönüm noktası.
- ☐ Bütçeme ve imkânlarıma göre çekilebilir.
- ☐ Bilinen bir klişeye yaslanmıyor.
- ☐ Biçimi, türü ve tonu belli.

KONU, TEMA, ANA FİKİR

- ☐ Konu bir kelime, tema bir soru, ana fikir bir cümle.
- ☐ Ana fikri hiçbir karakter söylemiyor.
- ☐ Son görüntü ana fikri taşıyor.
- ☐ Temayı taşıyan bir iki motif ya da simge var.

HİKÂYE VE KARAKTER

- ☐ Karakter bir şey istiyor ve önünde bir engel var.
- ☐ Dramatik soru tek cümleyle yazılabiliyor.
- ☐ Bakış açısı belli; seyircinin neyi, ne zaman bileceği düşünüldü.
- ☐ İstek ile ihtiyaç arasında bir gerilim var.
- ☐ Güçlü bir açılış: ilk 30 saniye seyirciyi yakalıyor.
- ☐ Bir seçim anı ve görünür bir değişim var.
- ☐ Sonu biliyorum.

SENARYO

- ☐ Standart format; sayfa sayısı ≈ dakika.
- ☐ Yalnızca görülen ve duyulan yazıldı.
- ☐ Açıklayıcı diyalog ve gereksiz iç ses yok.
- ☐ Diyaloglar yüksek sesle okundu.
- ☐ Okutuldu, masa okuması yapıldı, kesildi.

HAZIRLIK

- ☐ Yazılı bütçe; post ve festival için pay ayrıldı.
- ☐ Senaryo dökümü ve çekim planı hazır.
- ☐ Mekânlar çekim saatinde görüldü.
- ☐ Çekim listesi ve öncelikler belli.
- ☐ Bütün izinler ve sözleşmeler yazılı.
- ☐ Müzik hakları temiz.

ÇEKİM

- ☐ Önemli sahneler prova edildi.
- ☐ Oyunculara sonuç değil eylem tarif edildi.
- ☐ Her sahne yeterli açı ve ölçekte çekildi.
- ☐ Kamera, ışık ve hareket bakış açısına göre kuruldu.
- ☐ Ortam sesi kaydedildi.
- ☐ Veriler her gün yedeklendi.

POST-PRODÜKSİYON

- ☐ Film yeni gözlemlere izletildi.
- ☐ Süre kısaltılabilecek kadar kısaltıldı.
- ☐ Ritim film boyunca değişiyor; film acele etmiyor.
- ☐ Ses miksajı ve renk düzenleme yapıldı.
- ☐ Altyazı ve teslim dosyaları hazır.

FESTİVAL

- ☐ Önceliklendirilmiş festival listesi var.
- ☐ Prömiyer şartları korunuyor.
- ☐ Basın dosyası iki dilde hazır.

Şablonlar

Aşağıdaki şablonları kopyalayıp kendi projemiz için doldurabiliriz.

DÜZENLENEBİLİR WORD SÜRÜMÜ

Bu şablonların düzenlenebilir Word sürümü (Kisa_Film_Kilavuzu_Sablonlar.docx) PDF dosyasının içine ek olarak yerleştirilmiştir. Adobe Acrobat Reader'da sol kenar çubuğundaki atas (Ekler) simgesine tıklayıp dosyayı kaydedebiliriz. Bazı tarayıcılar ve telefon uygulamaları PDF eklerini göstermez; bu durumda Acrobat Reader'ı kullanalım.

Logline şablonu

[Belirli ve ilginç bir tanım] olan [karakter], [somut hedef] için [eylem]; ama [engel] yüzünden [tehlikede olan şey]i kaybetme riskiyle karşı karşıya kalır.

Şablon bir başlangıç noktasıdır. Cümleyi yazdıktan sonra kalıptan çıkarıp doğallaştıralım.

Karakter kartı

Ad, yaş	
Bir cümlede	
İstek (bu filmde)	
İhtiyaç	
Yara ya da sır	
Çelişki	
İlk görünüşteki davranış	
Fiziksel ayrıntı	
Konuşma biçimi	
Filmin sonundaki değişim	

Sahne listesi

#	Mekân / zaman	Ne olur?	Ne deęiřir?
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Çekim listesi

Plan	Ölçek	Kamera	Açıklama	Ses	Öncelik

Bütçe özeti

Kalem	Tahmini	Gerçekleşen	Not / ayni destek
Geliştirme ve haklar			
Ekip ve oyuncu			
Ekipman			
Mekân			
Sanat ve kostüm			
Ulaşım ve yemek			
Post-produksiyon			
Hukuk ve sigorta			
Festival ve tanıtım			
Beklenmeyen giderler (~%10)			
Toplam			

Katılımcı izin formu: içerik listesi

Aşağıdaki liste, bir izin formunda bulunması gereken başlıkları gösterir. Formun son metni kendi projemize göre, gerekirse bir hukukçuyla birlikte hazırlanmalıdır.

- ☐ Filmin adı, yapımcının adı ve iletişim bilgileri
- ☐ Katılımcının adı, iletişim bilgileri; 18 yaşından küçükse velisinin adı ve imzası
- ☐ Çekim tarihi ve yeri
- ☐ Görüntü ve sesin hangi amaçlarla ve hangi mecralarda kullanılacağı (festival, sinema, televizyon, çevrim içi, tanıtım)
- ☐ Kullanım süresi ve coğrafi kapsamı
- ☐ Ücret ya da ücretsiz katılım beyanı
- ☐ Kişisel verilerin işlenmesine ilişkin aydınlatma ve açık rıza
- ☐ Tarih ve imzalar

Terimler sözlüğü

Türkçe	İngilizce	Anlamı
Açık son	Open ending	Asıl sorunun seyirciye bırakıldığı, ama hikâyenin tamamlandığı son
Aks (180 derece kuralı)	180-degree rule, axis	Karakterler arasındaki hayali çizgi; kamera bu çizginin aynı tarafında kalır, bilinçli olarak kırılmadıkça bakış yönleri karışır
Aksiyon satırı	Action line	Senaryoda görülen ve duyulanı anlatan satırlar
Alan derinliği	Depth of field	Görüntüde netliğin uzandığı mesafe; dar alan derinliği karakteri arka plandan ayırır, geniş alan derinliği karakteri çevresiyle birlikte gösterir
Alt metin	Subtext	Söylenen ile kastedilen arasındaki fark
Altın oran	Golden ratio	Gözü kadrajın ana ögesine doğru yönlendiren, Fibonacci sarmalına dayanan oran
Animatik	Animatic	Storyboard çizimlerinin sesle birlikte, sırayla ve gerçek sürelerinde art arda gösterildiği taslak video
Ara plan	Cutaway, insert	Ana eylemden kısa bir ayrıntıya geçen plan
Atlama kesmesi	Jump cut	Aynı açıdan çekilmiş bir planın içinden zaman atlatan kesme
Bakış açısı	Point of view	Seyircinin hikâyeyi kimin gözünden ve ne kadarını bilerek izlediği
Bakış ve hareket boşluğu	Lead room, looking room	Karakterin baktığı ya da yürüdüğü yönde kadrajda bırakılan boşluk
Basın dosyası	Press kit, EPK	Filmin tanıtım malzemelerinin tümü
Baş boşluğu	Headroom	Başın üstüyle kadrajın üst kenarı arasındaki mesafe
Çehov'un silahı	Chekhov's gun	Hikâyede kurulan her ayrıntının sonradan bir karşılığı olması gerektiği ilkesi
Çekim listesi	Shot list	Her sahnenin planlarını gösteren tablo
Çekim senaryosu	Shooting script	Sahne numaraları eklenmiş, çekime hazır senaryo
Çerçeve içinde çerçeve	Frame within a frame	Karakterin kapı, pencere ya da ayna gibi bir çerçevenin içinde gösterilmesi
Çevrinme	Pan, tilt	Kameranın yerinde yatay (pan) ya da dikey (tilt) dönmesi
Derin alan kompozisyonu	Deep staging	Ön, orta ve arka planda ayrı ayrı olup bitenlerin tek bir planda birlikte kurulması
Dış ses (D.S.)	Voice-over (V.O.)	Mekânın dışından gelen ses: anlatıcı, mektup, telefon; senaryoda iç ses de D.S. ile gösterilir
Diegetik olmayan ses	Non-diegetic sound	Yalnızca seyircinin duyduğu ses: film müziği, anlatıcı sesi

Türkçe	İngilizce	Anlamı
Diegetik ses	<i>Diegetic sound</i>	Kaynağı filmin dünyasında olan, karakterlerin de duyduğu ses
Dönüm noktası	<i>Turning point, climax</i>	Karakterin seçim yapmak zorunda kaldığı an
Dramatik ironi	<i>Dramatic irony</i>	Seyircinin, karakterin bilmediği bir şeyi bilmesi
Dramatik soru	<i>Dramatic question</i>	Seyircinin film boyunca cevabını merak ettiği temel soru
Dramatik yapı	<i>Dramatic structure</i>	Hikâyenin başlangıç, gelişme, dönüm noktası ve son olarak düzenlenişi
Düz kesme	<i>Cut</i>	Bir plandan ötekine anında geçiş
Ekran dışı (E.D.)	<i>Off-screen (O.S.)</i>	Mekânda olan ama kadrajda görünmeyen karakterin sesi
Eliptik kurgu (elips)	<i>Ellipsis</i>	Aradaki zamanı atlayıp boşluğu seyircinin tamamlamasına bırakan kurgu
Eşleşen kesme	<i>Match cut</i>	Biçim, hareket ya da ses benzerliğiyle iki planı bağlayan kesme
Görsel efekt (VFX)	<i>Visual effects</i>	Çekimden sonra bilgisayarda görüntüye eklenen ya da görüntüde değiştirilen öğeler: arka plan değiştirme, ekleme, silme
Grip (kamera hareket ekipmanı)	<i>Grip</i>	Kamerayı taşıyan, sabitleyen ya da hareket ettiren ekipman: şaryo (dolly), ray, kaydırıcı (slider), vinç
Günlük çağrı listesi	<i>Call sheet</i>	Çekim gününün tek sayfalık planı
Güvenilmez anlatıcı	<i>Unreliable narrator</i>	Gözünden izlediğimiz karakterin gördüğünün gerçeğin kendisi olmadığı anlatım
Hareket provası	<i>Blocking</i>	Oyuncuların ve kameranın sahnedeki konum ve hareketlerinin çekimden önce belirlenmesi
Hareket üzerinde kesme	<i>Cut on action</i>	Bir hareketin ortasında yapılan, geçişi gizleyen kesme
Hazırlama ve karşılık	<i>Setup / payoff</i>	Başta yerleştirilen bir ayrıntının sonda karşılık bulması
İç ses	<i>Interior monologue</i>	Karakterin sesli söylenmeyen düşüncelerinin duyulması
İhtiyaç	<i>Need</i>	Karakterin farkında olmadığı iç eksikliği
İstek	<i>Want, goal</i>	Karakterin bilinçli olarak peşinden koştuğu hedef
J-kesme	<i>J-cut</i>	Sonraki planın sesinin, görüntüsünden önce başlaması
Kanca	<i>Hook</i>	İlk saniyelerde seyirciyi yakalayan görüntü, soru ya da olay
Kararma ve açılma	<i>Fade out / fade in</i>	Görüntünün siyaha kararması ya da siyahtan açılması
Kırmızı ringa balığı	<i>Red herring</i>	Seyirciyi bilerek yanlış bir ipucuna yönlendiren öğe
Kilitli kurgu	<i>Picture lock</i>	Görüntüde artık değişiklik yapılmayan son kurgu
Kirli tekli	<i>Dirty single</i>	Karşıdaki karakterin omzunun ya da başının bir kısmının ön planda kaldığı tek kişilik plan
L-kesme	<i>L-cut</i>	Önceki planın sesinin, görüntü değiştikten sonra da sürmesi
Logline	<i>Logline</i>	Hikâyenin tek cümlelik özü

Türkçe	İngilizce	Anlamı
MacGuffin	<i>MacGuffin</i>	Karakterlerin peşinden koştuğu ama kendisi önemli olmayan nesne ya da hedef
Masa okuması	<i>Table read</i>	Oyuncuların senaryoyu birlikte sesli okuması; çekimden önce yapıldığında okuma provası olarak da anılır
Merkez kompozisyon	<i>Central composition, symmetry</i>	Ana öğenin kadrajın ortasına yerleştirildiği, çevresinin simetriyle dengelendiği kompozisyon
Metafor	<i>Metaphor</i>	İki şey arasında bağ kurarak yeni bir anlam üretme; sinemada çoğu zaman kurguyla
Mizansen	<i>Mise-en-scène</i>	Kadrajdaki her şeyin düzeni: dekor, ışık, kostüm ve oyuncuların yerleşimi
Montaj sekans	<i>Montage</i>	Kısa planlar dizisiyle uzun bir süreyi sıkıştıran sekans
Motif	<i>Motif</i>	Film boyunca tekrar eden ve anlam yüklenen imge
Negatif alan	<i>Negative space</i>	Karakterin çevresinde bilinçli olarak bırakılan boş alan
Objektif	<i>Lens</i>	Görüntünün açısını ve derinliğini belirleyen mercek; geniş açı mekânı büyütür, uzun odak karakteri çevresinden yalıtır
Okuma provası	<i>Read-through</i>	Oyuncuların çekimden önce senaryoyu yönetmenle birlikte sesli okuması
Olay örgüsü	<i>Plot</i>	Olayların seyirciye hangi sırayla ve nasıl bağlanarak anlatıldığı
Omuz kamerası	<i>Handheld</i>	Tripod kullanılmadan, elde ya da omuzda taşınarak yapılan çekim
Omuz üstü plan	<i>Over-the-shoulder shot</i>	Bir karakterin omzunun üzerinden ötekine bakan, bakış açısı ön plandaki karaktere ait plan
Ortam sesi	<i>Room tone, ambience</i>	Bir mekânın sessizken kaydedilen sesi
Ön plan çerçevelemesi	<i>Foreground framing</i>	Kameraya yakın bir nesnenin kadrajın kenarında tutularak görüntüye derinlik katması
Önceden sezdirme	<i>Foreshadowing</i>	Olacak bir şeyin işaretini önceden vermek
Önerme	<i>Premise</i>	Hikâyenin temel durumu ve iddiası
Özel efekt (SFX)	<i>Special effects</i>	Çekim sırasında sette gerçekten yapılan efektler: yağmur, duman, kırılan cam, yapay kan
Paralel kurgu	<i>Cross-cutting</i>	Farklı yerlerde aynı anda olan olayların dönüşümlü gösterilmesi
Prömiyer	<i>Premiere</i>	Filmin ilk gösterimi (dünya, uluslararası, ulusal)
Renk derecelendirme	<i>Color grading</i>	Filmin renklerinin atmosfere göre düzenlenmesi
Renk düzeltme	<i>Color correction</i>	Planlar arasındaki ışık ve renk farklarının giderilmesi
Ritim	<i>Rhythm</i>	Filmin hızının film boyunca nasıl değiştiği
Sahne başlığı	<i>Scene heading, slugline</i>	İÇ./DIŞ. + mekân + zaman satırı
Sahne listesi	<i>Step outline, beat sheet</i>	Sahnelerin kısa özetlerinden oluşan liste
Sanat yönetimi	<i>Production design, art direction</i>	Mekân, dekor, kostüm, makyaj ve aksesuarın filmin anlatısına göre tasarlanması

Türkçe	İngilizce	Anlamı
Sembol	<i>Sign, emblem</i>	Anlamı herkesçe önceden bilinen işaret ya da görüntü: trafik levhası, haç, beyaz güvercin
Senaryo dökümü	<i>Script breakdown</i>	Her sahnenin yapım ihtiyaçlarının çıkarılması
Sert kesme	<i>Smash cut</i>	Ani ve zıt bir geçişle yapılan kesme
Ses dublajı	<i>ADR</i>	Diyalogun stüdyoda yeniden kaydedilmesi
Simge	<i>Symbol</i>	Hikâyenin içinde kendisinden başka bir şeyi temsil etmeye başlayan nesne ya da görüntü
Sinopsis	<i>Synopsis</i>	Hikâyenin sonuyla birlikte kısa özeti
Soğuk açılış	<i>Cold open</i>	Jenerikten önce gelen, seyirciyi doğrudan hikâyeye sokan açılış sahnesi
Tagline	<i>Tagline</i>	Afişteki merak uyandıran kısa cümle
Temiz tekli	<i>Clean single</i>	Karşıdaki karakterin hiçbir parçasının görünmediği tek kişilik plan
Tempo	<i>Pace</i>	Filmin ne kadar hızlı ilerlediği hissi
Ters köşe	<i>Twist</i>	Bütün filmi yeniden okutan beklenmedik son
Tetikleyici olay	<i>Inciting incident</i>	Dengeyi bozan ve hikâyeyi başlatan olay
Ton	<i>Tone</i>	Filmin hikâyeye karşı takındığı tavır: ciddi, ironik, gergin, hafif
Tretman	<i>Treatment</i>	Filmin sahne sahne düzyazı anlatımı
Ufuk çizgisi	<i>Horizon line</i>	Ufkun kadrajdaki yüksekliği; yüksek ufuk ön planı, alçak ufuk gökyüzünü öne çıkarır
Üçte bir kuralı	<i>Rule of thirds</i>	Konunun, kadracı yatayda ve dikeyde üçe bölen çizgilerin kesişimlerine yerleştirilmesi
Yönetmen notu	<i>Director's statement</i>	Filmin neden ve nasıl çekileceğini anlatan metin
Yönlendiren çizgiler	<i>Leading lines</i>	Gözü sahnenin içine ya da ana öğeye doğru çeken, uzaklaşan çizgiler
Zincirleme	<i>Dissolve</i>	Bir görüntü kaybolurken diğerinin belirlediği geçiş

İzleme listesi

Kısa film yapmayı öğrenmenin en iyi yolu, çok sayıda kısa film izlemektir. Aşağıdaki filmler, bu kılavuzda ele alınan ilkelerin farklı yönlerini gösterir.

Film	Künye	Neden izlenmeli?
<i>Le Ballon rouge</i> (Kırmızı Balon)	Albert Lamorisse, Fransa, 1956	Neredeyse diyalogsuz, tamamen görsel anlatım
<i>La Jetée</i>	Chris Marker, Fransa, 1962	Durağan fotoğraflarla kurulan bir bilimkurgu; biçim deneyi
<i>Koza</i>	Nuri Bilge Ceylan, Türkiye, 1995	Görüntü ve sessizlikle kurulan şiirsel anlatım; Cannes kısa film yarışması
<i>Two Cars, One Night</i>	Taika Waititi, Yeni Zelanda, 2003	Tek gece, tek mekân; kısa film ölçeğinde düşünmek
<i>Wasp</i>	Andrea Arnold, İngiltere, 2003	Toplumsal gerçekçi dram; Oscar ödüllü
<i>Six Shooter</i>	Martin McDonagh, İrlanda / İngiltere, 2004	Kara mizah ve ton; Oscar ödüllü
<i>Alive in Joburg</i>	Neill Blomkamp, Güney Afrika / Kanada, 2006	Belgesel görünümlü bilimkurgu; uzun metraja dönüşen kısa film (<i>District 9</i>)
<i>The Black Hole</i>	Phil Sansom ve Olly Williams, İngiltere, 2008	Tek bir "Ya şöyle olsaydı?" fikri; çok kısa film
<i>Curfew</i>	Shawn Christensen, ABD, 2012	Karakter ve ilişki; Oscar ödüllü

Film	Künye	Neden izlenmeli?
<i>Lights Out</i>	David F. Sandberg, İsveç, 2013	Tek korku fikri, tek mekân; uzun metrajla dönüşen kısa film (<i>Lights Out</i> , 2016)
<i>Whiplash</i>	Damien Chazelle, ABD, 2013	Uzun metrajla dönüşen kısa film; tek bir çatışmanın gücü
<i>Ave Maria</i>	Basil Khalil, Filistin / Fransa / Almanya, 2015	Kişisel dünyadan doğan fikir, durum komedisi; Oscar adayı
<i>The Silent Child</i>	Chris Overton, İngiltere, 2017	Toplumsal konu ve karakter; Oscar ödüllü
<i>Hair Love</i>	Matthew A. Cherry, ABD, 2019	Diyalogsuz animasyon; Oscar ödüllü
<i>The Neighbors' Window</i>	Marshall Curry, ABD, 2019	Bakış açısı ve ironik son; Oscar ödüllü
<i>Laura Hasn't Slept</i>	Parker Finn, ABD, 2020	Tek mekânda kurulan gerilim; uzun metrajla dönüşen kısa film (<i>Smile</i>)

Türk kısa filmleri için Uluslararası İzmir Kısa Film Festivali başta olmak üzere festivallerin ödül listelerini ve arşivlerini takip edelim.

Kaynakça ve önerilen okumalar

Türkçe çevirisi olan kitaplar Türkçe adlarıyla verilmiştir. Kitapların farklı baskıları bulunabilir; güncel baskılar yayınevlerinden kontrol edilebilir.

Kısa film ve senaryo

Cowgill, Linda J. *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*. Lone Eagle.
Hunter Johnson, Claudia. *Crafting Short Screenplays That Connect*. Focal Press.
Nash, Patrick. *Kısa Film Senaryosu Yazmak*. Çev. Barış Baysal. Kalkedon Yayınları.
Adelman, Kim. *The Ultimate Filmmaker's Guide to Short Films*. Michael Wiese Productions.
McKee, Robert. *Hikâye: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Yöntemi ve İlkeleri*. Çev. Orhan Düz.
İstanbul Medya Akademisi Yayınları.
Field, Syd. *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*. Çev. Şerif Erol. Alfa Yayınları.
Snyder, Blake. *O Kediye Kurtar: Senaryo Yazarken İhtiyaç Duyacağınız O Kitap!* Çev. Erdem
Avşar. Hep Kitap.

Yönetmenlik, görüntü ve kurgu

Weston, Judith. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*.
Michael Wiese Productions.
Katz, Steven D. *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Michael
Wiese Productions.
Murch, Walter. *Göz Kırparken: Film Kurgusuna Bir Bakış Açısı*. Çev. İlker Canikligil. İstanbul
Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Mevzuat ve kurallar

5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu.
6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu.
Sinema Sektörünün Desteklenmesi Hakkında Yönetmelik (2026 değişiklikleriyle birlikte),
T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı.

Bu kılavuz okurların katkısıyla gelişmeye devam edecek. Görüş, öneri ve düzeltmelerinizi kisafilmkilavuzu@gmail.com adresine gönderebilirsiniz.

Bu kılavuz ücretsizdir. Kaynak gösterilerek, değiştirilmeden ve ticari amaç gütmekten izin almaksızın paylaşılabilir (**Creative Commons BY-NC-ND 4.0**).

Sürüm 1.0 · 2027