**Senaryoda Diyalog**

**Diyalog Sadece Sözlerden Oluşmaz**

Gerçek yaşamda konuşmamız sözlerin yanı sıra ses tonu ve vücut dili ile birlikte anlam kazanır. Senaryoda da öyle olmalıdır. Jestler, tepkiler, bakışlar, omuz silkmeler, dokunuşlar, duruş biçimleri ve benzeri sözsüz hareketler aslında yüksek sesle konuşur. Senaryoda vücut diline yer vermek, aynı zamanda görsel düşünmenin de bir parçasıdır; karakterinizin sadece söylediği sözü duymaz, onu nasıl söylediğini de görürsünüz çünkü.

Gerçek yaşamda insanların gerçekleştirdikleri bu ustaca iletişim genellikle bilinçsiz ve istek dışıdır. Yazar ise bilinçli olarak bunların da farkında olmalıdır.

**Edebiyat ve Senaryo Diyaloğu**

Senaryoda edebi dil kullanmamalı (eğer karakterinizin kişilik özelliği değilse). Günlük yaşamdaki bir sohbete benzemeli, doğal olmalı.

**Günlük Konuşma ve Senaryo Diyaloğu**

Ancak, günlük yaşamdaki sohbetin tıpatıp aynısı da olmamalı. Çünkü günlük yaşamda konuşmalar genellikle çok düzensizdir; ekonomik değildir; aynı şeyleri yineler ve yerinde sayar, konudan konuya atlar.

**Etkin Bir Diyalog,**

* Gerçek yaşamdaki konuşmalara göre daha ekonomiktir.
* Gerçek yaşamdaki gibi dolaylıdır.
* Günlük konuşmadaki duraklamaları ve tereddütleri de kullanır. Cümleler tamamlanmaz ve bir başkası tarafından kesilir. Karakterler mırıldanabilir, yanıt vermekten kaçınabilir ya da abartabilir.
* Kısa ve karmaşık olmayan cümlelerle kurulur (karakterin kişilik özelliği ya da ruh durumu bunu gerektirmiyorsa). Konuşmalar izleyici tarafından kolayca anlaşılmalıdır, çünkü kaçırılan bir bölüm, romanda olduğu gibi geri dönüp yeniden okunamaz. Diyalog göz için değil, kulak için; okunmak için değil, dinlenmek için yazılır.

**Anlamlar**

Gerçek yaşamda, genellikle gerçekten söylemek istediğimizi doğrudan söylemeyiz; ima ederiz. Senaryo yazarken bunu göz önünde tutmalıyız.

Söylenmeyen ya da söylenmeden bırakılan, söylenen kadar önemli olabilir. Ernest Hemingway, diyalog yazmayı bir buzdağına benzetir. Görünürde az şey vardır ancak altta daha fazla şey ima edilir.

Diyalogda anlam sözcüklerin sözlükteki karşılığından çok, konuşmanın yapıldığı ortamdan ve sözlerin arkasında yatan niyetten doğar (gerçek yaşamdaki gibi). “Seni seviyorum” sözü söyleniş yöntemine, kimin kime hangi koşulda söylediğine bağlı olarak şu anlamlara gelebilir: Senin için endişe ediyorum. Sana tapıyorum. Seni cinsel bakımdan istiyorum. Kendine dikkat etmeni istiyorum. Kendini suçlu hissetmeni istiyorum. Senden hoşlanıyorum. Beni rahatsız etmeni istemiyorum. Beni bağışlamanı istiyorum. Senden nefret ediyorum.

Sözcüklerin sözlük anlamı dışında kazandığı anlamlara “alt metin” denir. Alt metin, karakterin bilinçli ya da bilinçsiz biçimde ortaya koyduğu gerçek niyetidir.

Diyalogda yer alan ya da diyaloğa kulak misafiri olan karakterler alt metnin bazan farkındadır, bazan değildir; ama izleyici mutlaka alt anlamı fark edebilmelidir. Sözgelimi bir anne oğlunun kendisiyle tanıştırdığı sevgilisi için “hoş bir kız, ama sen evliliğe hazır mısın bakalım” derse; bunun anlamı “onunla ilgilenme, benim dizimin dibinde otur” olabilir; ama delikanlı bunu “evlenmene izin veriyorum ama bir şartla; düzgün bir iş bul” olarak algılayabilir. İzleyici ise annenin aslında ne demek istediğini anlamalıdır. Ancak bunu, diyalogu analiz ederek anlamamalı, hissetmelidir.

Dolaylı konuşma: Bazan sahne ile hiç ilgisi olmayan bir diyalog yer alır. Bu diyalog güldürme, şaşırtma, karşıtlık yaratma, ima etme vb. amaçlarla kullanılır. O andaki olayı yansıtmaz. Hitchcock’un filmi *Aşktan da Üstün*’de (*Notorious*) aşıkların birbirine sarılırken başka bir şeyden konuşmaları gibi. Genellikle sözcükler çift anlamlıdır.

**Diyalog ne işe yarar?**

* Karakterler hakkında bilgi verir (konuşma tarzları kişiliklerini, geçmişlerini, eğitimlerini, mesleklerini, sosyal statülerini yansıtır).
* Karakterler arasındaki ilişki hakkında bilgi verir.
* Karakterlerin olaylara ilişkin duygularını, isteklerini, amaçlarını ortaya koyar.
* Öykünün gelişimini sağlayan olaylar hakkında bilgi verir.
* Diğer öğelerle birlikte öykünün temasını ortaya koyar.
* Senaryoya ritm ve akış sağlar.
* Her sahnenin atmosferinin yaratılmasına katkıda bulunur.

Kısacası, senaryodaki diğer öğelerle diyaloğun işlevi aynıdır.

Bunların yanı sıra;

* İstenirse, filmde yer alan tüm sesler gibi, süreklilik sağlayarak farklı sahneler ya da çekimler arasında bağlantı kurabilir. İki sahneyi birbirine bağlıyorsa buna “ses köprüsü” adı verilir.
* Görüntü üstü ses ve diyalog kullanımı ise çekimlerde görünmeyen kişi, olay ve nesnelerin varlığını hissettirir.

**İyi bir diyalog nasıl yazılır?**

**Gözlem ve Yazma Çalışmaları**

İyi diyalog yazmak için günlük yaşamdaki konuşmaları dikkatli biçimde dinleyin. İnsanlar nelerden nasıl söz ediyor? Sözlü ve sözsüz ifade biçimleri neler? Sözcüklerin altında yatan gizli anlamlar nedir?

Senaryonuzda yer alan kişilere benzeyen (aynı meslekten, yaş, cinsiyet ve sosyo-ekonomik gruptan vb.) birkaç kişiyle derinlemesine röportaj yapın ve kaydedin. Daha sonra bu kayıtları dinleyin.

Dilleri akıcı, kıvrak, açık, dinamik, özlü olan yazarların oyunlarını, senaryolarını okuyun, konuşma örgüsü tekniklerini inceleyin.

Boş zamanınız oldukça, iki kişi (kişileştirmede ayrıntıya girmeden) ya da iki tip yaratarak, istediğiniz bir konuda konuşma örgüsünü yazın. Sonra gözden geçirin, fazla, gereksiz sözcükleri atın; konuşmaların dinamik, akıcı, renkli olmalarını sağlamaya çalışın.

Film ve tv izlerken diyalogları yazılı diyaloglarmış gibi dinleyin. Senaryo sayfasında teker teker belirdiklerini düşleyin. Bu size, senaryodaki diyaloglar ile ekranda konuşulan diyaloglar arasında bağlantı kurmaya yardım edecektir.

**Karakteri iyi tanımak**

Karakterlerinizi de iyi dinleyin. Eğer onları yeterince tanıyorsanız, kendi gerçekliklerini ve varlıklarını kazanmışlarsa, kendi diyaloglarını kendileri yazarlar zaten. Bu anlamda, karakter dökümü yapmak çok önemlidir.

Karakterlerin konuşma biçimleri neye göre belirlenir?

1. Sahip oldukları özelliklere göre (cinsiyet, yaş, eğitim durumu, işi-gelir düzeyi, toplumdaki yeri, bulunduğu ortam, ülkesi, psikolojik durumu, huyu vb.) (Sözgelimi sıkılgan biriysek alçak sesle ve kısa cümlelerle konuşuruz.)
2. O sahnedeki duygusal durumlarına göre (sinirli, üzgün, endişeli vb.) (Sözgelimi sinirliyken çok uzun cümle kuramayız.)

Peki karakterlerin kişilik özellikleri ve duygusal durumları nasıl yansıtılır?

* Cümle uzunluğu
* Cümle yapısı
* Konuşma hızı
* Konuşma özellikleri (pepemelik, kesik kesik konuşma, çocuksu konuşma, dik sesle konuşma, külhanbeyi edası vb.)
* Kullanılan deyim, terim ve sözcükler, ünlemler
* Susmalar
* Yinelenen sözler
* Konuşmaya eşlik eden bakış, mimik, jest, hareketler
* Islık çalma, dili şaklatma, homurdanma vb. sesler
* Tutukluklar
* Söyleyemedikleri, gizledikleri (ki gerçek düşünceleridir genellikle)
* Bazan söyleyemediklerinin (gerçek düşüncelerinin) bir ima ile ortaya çıkması. (Sözgelimi çok abartan birinin anlattıklarını artık dinlememe, konu değiştirme ya da karşısındaki kişi Venedik’e gitmediği halde gittim dediyse aslında orada olmayan bir şeyi sorma, karşısındakinin de “evet, onu gördüm” demesi, vb...)

**Konuşmanın Duygusu Senaryoda Nasıl Belirtilir? (Oyuncuya yönelik direktifler)**

Senaryoda duygu (kişinin iç devinimi) kişi adından sonra alt satıra parantez içine yazılır:

AYŞE

(umursamaz)

İş görüşmesine gidemedin yani.

Dikkat! Bu parantez içine dış devinimi yazmak yanlıştır:

AYŞE

(kapıyı kapatırken)

İş görüşmesine gidemedin yani.

Doğrusu:

AYŞE

İş görüşmesine gidemedin yani.

Kapıyı kapatır.

Sadece yine iç devinimi yansıtan bir jest-mimik varsa buraya yazılabilir.

AYŞE

(omzunu silker)

İş görüşmesine gidemedin yani.

Parantez içi yönergelerin gerekliliği okuma provalarında ortaya çıkar. Kimi zaman yönetmen tüm ayraçları senaryodan çıkarmanızı ya da onun yorumuna göre değiştirmenizi isteyebilir.

İyi bir senaryoda, bu tür direktiflere neredeyse hiç gerek olmaz; çünkü diyaloglar zaten nasıl söylenmeleri gerektiğini ve alt metnini hissettirir. Ayrıca oyuncular, direktiflerle dolu senaryolardan haz almaz ya da bu direktiflerin çoğuna uymazlar; çünkü yaratıcılıklarını baltalar.

**Diyalog kağıda nasıl dökülür?**

Diyalogda kullanılan noktalama işaretleri oldukça önemlidir, çünkü oyuncuya canlandırdığı kişinin o andaki psikolojik durumunu vermede yardımcı olur.

Nokta: Konuşmanın kesin bitişini gösterir.

Virgül: Dilbilgisindeki benzer özellikteki sözcüklerin arasında kullanılmasının yanı sıra, oyuncuya soluk alma-verme yeri belirtir.

Üç nokta yan yana (…) ya da tire (-) işareti kullanarak cümleyi yarım kesmek: Havada kalan düşünceleri, konuşmaları vermede kullanılır.

Soru işareti: Sorularda kullanılır. Soru cümlesi gibi kurulmuş, ancak soru olmayıp bir yargı belirten cümlelerin sonunda ise nokta kullanılır.

Noktalı virgül, iki nokta üst üste, ünlem gibi işaretler diyalogda pek kullanılmaz.

Üzerinde durulması istenen sözcüklerin altı çizilir.

**Uzun Konuşmalar**

Bir kişinin birkaç cümleden daha uzun konuşması gerekiyorsa perdede sadece onu görürsek çok sıkılırız. Bu nedenle uzun konuşmayı oyuncuyu ve/veya kamerayı hareket ettirerek, dinleyenlerin tepkilerini göstererek vb. bölün. Böylece tekdüzeliği kırmış, seyircinin ilgisini canlı tutmuş olursunuz.

**Düşünceler, Anımsamalar**

Düşünceleri ve anımsamaları senaryoda vermek çok zordur. Mümkün olduğunca bunlardan kaçınılmalıdır. Kaçınılamazsa şu biçimlerde verilebilir:

* Görsel anlatım (siniri bir nesneyi tekmeleyerek gösterme; geçmişi anımsama için flashback/geri dönüş, geleceğe yönelik düşünceler için flashforward/ileri gidiş vb.)
* Görüntü üzeri konuşma (voice-over): Birkaç çeşidi vardır:

a) Kişiyi görürüz ama gerçekte konuşmaz, düşüncelerini onun sesinden duyarız; iç ses ya da kafa sesi de denir.

b) Bazan filmin başında kullanılan –karakterin ya da başka birinin söylediği- bir sözün yeri geldikçe duyulması biçiminde olur; buna anımsatıcı söz denir; sözgelimi “sen bu işi yapamazsın”.

c)Bazan görüntüler üzerine öykü karakterlerinden biri öyküyü anlatır. Görüntü üzeri konuşma, son çare olmalıdır.

* Kişinin kendi kendine konuşması (monolog): Doğal değildir, daha çok tiyatroda kullanılır, sinemada yeğlenmez.

**Aman dikkat!**

Parlak sözler adına kişilikten değil, kişilik uğruna parlak sözlerden vazgeçin.

Diyalogdaki sözler yazara değil, karaktere aitmiş gibi görünmeli.

Senaryodaki her karakterin kendine özgü kendine özgü ifade tarzı (konuşma biçimi, jestler, mimikler vb.) olmalı; konuşmaları birbirine benzememeli. Ama bunu yapacağım diye doğallıktan uzaklaşıp abartmayın da.

Klişe sözlerden kaçının (“Ölmek ne demektir bilirim”, “Sen bana herhangi bir eşin verdiğinden daha fazlasını verdin”, “Hiçbir şey sonsuza dek sürmez”). Eğer klişe sözler karakterin bir özelliğiyse, izleyici bunun klişe olarak kullanıldığını ve ciddi anlamlar içermediğini bilir.

Konuşan kişileri hareket ettirmeyi unutmayın. Hiç kimse jest, mimik yapmadan, sadece oturarak konuşmaz. Ama bütün hareketlerini de yazmanız gerekmiyor. Sadece oyuncuya kişinin nasıl konuştuğunu ifade edecek biçimde yazmanız yeterli.

Birlikte söylenmesi zor harflerden (sözgelimi “ş” ve “ç”) oluşan sözcüklerden kaçının.

Sırf kolaya kaçmak için küfürlü konuşma kullanmayın.

Gerekirse şive ve aksan kullanacaksınız elbette. Ama tüm senaryoyu şiveyle yazmayı ya da güldürü öğesi olarak şive kullanmayı düşünmeyin. Gerekirse ilk konuşmalarda, uzmanına danışarak şive belirtin, kalanını oyuncuya bırakın; yazım kılavuzuna uygun yazın.

Herşeyi bir cümleye sıkıştırmaya kalkışmayın.

İlke olarak (gerekmedikçe) kısa, bir solukta söylenebilen cümleler kurun. Uzun cümlelerin hem anlaşılması zordur hem de izleyiciyi filmden koparır.

Ekonomik yazın; fazla sözcüklerden kurtulun.

Eğer peşpeşe gelen cümlelerde aynı sözcükleri yinelemek gerekiyorsa, yineleyin. Yinelemeden kaçınmak için eşanlamlıları kullanırsanız o kişinin dili çorbaya döner. Sözgelimi bir kişi hem hakikat hem de gerçek sözcüğünü aynı anlamda peşpeşe kullanmaz; birini tercih eder ve peşpeşe cümlelerde yinelemesi gerekse bile hep aynı sözcüğü kullanır.

Peşpeşe gelen iki cümlede rastlantı eseri bir uyak oluşmuşsa bu uyağı bozun; çünkü uyaklı cümleler ilgiyi dağıtır ve gerçekçi görünmez.

Konuşmalar olayı diri tutmayıp cansızlaştırıyorsa o konuşmayı yeniden yazarak enerjik yapın; olmuyorsa da o konuşmayı senaryodan çıkarın.

Bir sahneyi kapatan son replikler ve bir bölümü noktalayan sekans replikleri genellikle bizi bir sonraki sahneye taşıyan ve dramatik etki yaratmayı amaçlayan çarpıcı sözlerdir. Eğer replik filmi de açıklamak adına çok önemliyse hemen arkasından gelen sahnede bir süre diyalog olmazsa, replik daha iyi hafızaya kazınır.

Herşeyi tüm ayrıntılarıyla açıklamanız gerekmez. Bırakın bazı konuları izleyici kendi çabasıyla anlasın. Yemeği izleyicinin ağzına kaşıkla koymayın.

**Senaryo bitince kontrol edin**

Senaryo bitince her diyaloğu tek tek gözden geçirin.

Gözden geçirirken diyalogları yüksek sesle ve oynayarak okuyun. Radyo spikerleri gibi sözcüklerin seslerini daha iyi duyabilmek için bir elinizle kulağınızın birini kapatabilirsiniz. Ya da bir arkadaşınız diyalogları size okuyabilir. Ya da diyalogları banda kaydedip dinleyebilirsiniz. Sanki onları ilk kez duyuyormuş gibi dinleyin. Bunu yaparken bir yazar olarak sahne ve karakterlerle ilgili bildiğiniz herşeyi unutun. Sanki bir izleyici gibi dinleyin.

Böylece;

* diyalogların öykünün gelişimine katkısını fark edebilirsiniz. Gereksiz, anlatıma katkısı olmayan bütün sözcükleri ve hatta bütün diyalogları silin gitsin.
* (sizden farklı olarak) öyküye dair hiçbir şey bilmeden filmi izlemeye başlayan ve filmin gelişiminden öyküyü, çatışmaları, karakterleri öğrenecek olan izleyicinin diyaloglarda anlatmak istediklerinizi anlayıp anlamadığını görmüş olursunuz.
* diyaloğun karakterin kişilik özelliğine, içinde bulunduğu durumun yarattığı duyguya, eyleme uygun olup olmadığını kontrol etmiş olursunuz.
* oyuncunun sözcükleri rahat söyleyip söyleyemeyeceğini fark edersiniz. Rahat söylenmeyen sözcükleri, peşpeşe gelince kakafoni (ses uyumsuzluğu) yaratan sözcükleri değiştiririniz.
* cümlelerin akıcı olup olmadığını, söylemeye soluğun yetip yetmediğini denetlemiş olursunuz.
* yanlış ifadeler varsa, bunları fark edip düzeltebilirsiniz.

Karakterler arasındaki diyalogların yerini değiştirin ve arada belirgin bir fark olup olmadığına bakın. Böylece karakterlerin farklı kişilik özelliklerine göre birbirlerinden farklı konuşup konuşmadıklarını anlayabilirsiniz. Eğer aralarında belirgin bir fark yoksa, karakterler ve diyalogları yeterince bireyselleşmemiş demektir.

**SENARYODA DİĞER SESLER**

Bunlar müzik ve efekt (gürültü)’tir.

**Diegetik Sesler:**  Filmdeki karakterlerin o anda işittiği ve kaynağı filmin uzamsal evreni olan sesler. Sözgelimi bir karakter radyoyu açar ve radyoda çalan müziği dinler.

**Non-Diegetik Sesler:** Karakterlerin işitmediği ama anlatımı güçlendiren ya da anlatıma yeni öğeler ekleyen tüm sesler. Sözgelimi iki kişinin birbirine aşık olduğunu sokakta bakışırken çalan müzikten anlarız; ama sokakta o müziğin kaynağı olacak herhangi bir şey yoktur. Ya da filmde zaman zaman bize hikayeyi anlatan bir dış ses (anlatıcı) duyuyorsak ve karakterler bu anlatıcıdan habersizlerse bu bir anlatımsal sestir.

**Internal Diegetik Sesler:** Karakterin o anda ne düşündüğünü bize gösteren iç sesi (kafa sesi) “iç nesnel ses”tir. Filmin evreni içinde yer alır ama o karakter dışındaki hiçbir karakter bu sesi duyamaz. Sözgelimi Milos Forman’ın *Amarcord* filminde Mozart beste yaptığı sırada kağıda döktüğü notaları mırıldanmaya başlar önce, ardından mırıldanmalar orada bulunmayan bir orkestra tarafından çalınmaya başlanır. Bu müzik, Mozart’ın zihninde duyduğu müziktir. Bir başka örnek de Alfred Hitchcock’un *Psycho* filminde Janet Leigh’in canlandırdığı Marion karakteri patronundan çaldığı parayla arabada giderken zihninde patronuyla yaptığı son konuşmayı duyar. Bu sesler de iç nesnel sestir.

**Şarkı ve Müzik**

Sinemada müziğin iki kullanım yolu var:

1. Film için müzik (film müziği): Kullanım amaçları:

* Duygusal atmosfer yaratmada. Sahnenin duygusal vurgusunu pekiştirir. Müzik bilinçaltımızı etkilediğinden duyguları başarılı bir şekilde uyarır.
* Karakterlerin psikolojik durumlarını belirtmek için. Neşeli, üzgün, sinirli, durgun vb. durumlara uygun ya da karşıt müzikler kullanılır.
* Karakterlerin düşündüğü ya da anımsadığı bir ses yerine kullanılır.
* Aynı kişi görüldükçe, psikolojik gelişme oldukça, öyküde bir ilerleme sağlandıkça aynı müzik teması yinelenir (leitmotiv).
* Karşıtlıklar vurgulanır.
* Güçsüz bir sahneyi renklendirir.
* Çok güçlü bir sahneyi yumuşatabilir.
* Destekleyici olarak merak, sürpriz ve şok duygularını yaratır.
* Herhangi bir gerçek ses yerine kullanılır. (Müziğin, bir haykırışın ya da bir gürültünün süreğeni olarak gerçek ses yerine devinime eşlik etmesi.)
* Bir sahnenin yapılandırılmasına ve doruğa ulaştırılmasına katkıda bulunur.
* Filme ya da filmdeki belirli bir sahneye nasıl tepki göstermemiz gerektiği konusunda bize ipucu verir.
* Müziğin türü, filmin tarzını bize belirtebilir.
* Filmin geçtiği çağın ve mekanın atmosferini yaratabilir, sosyo-ekonomik durumu ve etnik grupları tanımlayabilir.
* Müzik, karakterlerle de özdeşleşebilir. M’de psikopat katil, bir cinayeti planlarken ıslıkla çaldığı Grieg’in bir melodisi yüzünden kör bir adam tarafından tanınır. *Dr. Zhivago*’da Jivago’nun Lara’yı özlemesi, onu aramaya karar vermesi, Lara’nın şarkısıyla anlaşılır. Once Upon a Time in The West’teki armonika gibi bir karakteri simgeleyebilir.

Müzik olması beklenen sahnelerde müzik yokluğu da filmin anlamına aynı katkıyı yapabilir. Müziğin ansızın kesilmesi yeni ya da değişik bir şeylerin olacağının işaretidir.

Müzik önemli anlarda ve tutumlu kullanıldığında daha etkili olur.

2. Müzik için film:Ünlü bestecilerin, şarkıcıların yaşamını anlatan filmler. Bu durumda müzik sahneyi pekiştirmek ya da bir açıklama eklemek için değil, sahnenin ön planında kullanılabilir. Filmin tamamı böyle olacak değildir elbette.

Yapım anında ya da yapım sonrasında filme eklenen bu önemli öğe üzerinde senaryo yazarının herhangi bir tasarrufu yoktur. Zaten senaryo yazarının müzik önermesi, telif haklarına da aykırı olabilir. Yine de bir sahnenin anlamı üzerinde müziğin etkisi öylesine önemlidir ki, yazar senaryosunu yazarken bu gücü hiçbir zaman gözardı etmemelidir. Müzik bazı sahneler için özel bir öneme sahipse, yazar o sahnelerde müziğin nasıl kullanılacağını, sahnenin etkisini nasıl artırabileceğini ya da ona nasıl eşlik edebielceğini senaryoda açıklamalıdır. Ama müziğin yükseldiği ya da geri plana düştüğü yerler senaryoda belirtilmez.

**Çevre Sesleri ve Gürültüler (Efektler)**

Filmlerde efektler çevre oluşturur ve filme gerçeklik sağlar.

Sahnelerinizi düşünürken seslerini de dinleyin. Ne tür özel sesler içeriyorlar? Diğer sahne öğelerini nasıl tamamlayabilir ya da onlara eşlik edebilirler?

Efekt seslerin en yaygın kullanımı filmin yarattığı ortama bir fon oluşturmak, bir mekanın tanımlanmasına ya da bir atmosferin yaratılmasına katkıda bulunmaktır. (Kuş sesleri, trafik, köy eğlencesi, savaş ortamı vb.)

Sesin düzeyi de önemlidir. *A Clockwork Orange*’da tüm sesler sürekli olarak yüksek tutulmuştur; böylece izleyiciyi rahatsız eden gürültü, filmdeki vahşeti yansıtır. Ses düzeyinin giderek yükselmesi ya da alçalması kameraya yaklaşan ya da uzaklaşan bir hareketi tanımlar ya da yükselmesiyle merak ya da gerilimi/korkuyu arttırır, düşmesiyle de gerilimden kurtuluşu işaret eder.

Hızlı, tempolu ses heyecan yaratır.

Bazı sesler, izleyicide çeşitli duygular uyandırır: korku filmlerinde çığlık çığlığa esen rüzgar ve bir kapının gıcırtısı ya da sakin bir sahnede kuş cıvıltıları gibi. Hatta filmin anlatımı da bazı seslere anlam yükler; sözgelimi *Duel*’de ana karakteri öldürmeye çalışan tır, bir tepeden düşer; ağır çekimde gösterilen bu düşüş sırasında fil böğürtüsüne benzer bir ses görüntüye eşlik eder. Tır dev bir hayvan gibi ölür.

Sesle sahneler arası geçiş yapılabilir. Sözgelimi *39 Basamak*’ta temizlikçi kadın odaya girer ve bir ceset bulur; çığlığı bir trenin düdüğüyle karışır; kırsal bölgede ilerlemekte olan bir tren görürüz.

Sessizlikle de birçok şey yapılabilir. Beklenmedik sessizlik dikkati yönlendirmede kullanılabilir çünkü dikkatli olduğumuzda sessizleşir ve en ufak bir uyarıcı karşısında bile tetikte oluruz. Sözgelimi *Bonnie ve Clyde*’ın sonunda filmin kahramanları arabası bozulmuş birine yardım etmek için durduklarında büyük bir sessizlik yaşanır. Hemen ardından makineli tüfekler duyulur; tuzağa düşürülmüşlerdir; ölürler. *Carrie*’de spor salonunda yaşanılan vahşetin çoğu sessiz gerçekleşir, fonda sadece müzik vardır.

**DİYALOGDAN ÖNCE GÖRSELLİK**

En önemlisi, görsellik her zaman diyalogdan önce gelmelidir. Eğer bir yolu varsa karakterleri konuşturarak anlatmak yerine gösterin. İzleyici anlatılanlar arasındaki bağlantıyı konuşmalardan çok, gördükleri ile kursun. Başka bir deyişle, bir senaryoda (tiyatrodan farklı olarak) sadece diyalogları okuyarak film anlaşılamamalı.

Diyalogdan çok görselliğe ağırlık vermek için, sessiz film yazdığınızı düşünün ve bunu deneyin. Amaç, diyalog olmadan da etkili bir film yazabildiğinizi düşünmek olmalı.