**Kısa Filmin Yapısı**

**Yapı:** Filmi oluşturan tüm unsurların dramatik organizasyonudur. Öyküdeki her şeyi birbirine tutturan iskelettir. Öyküyü “nasıl” anlattığınızdır. Kısa filmde her tür yapı kullanılabilir, yaratıcı özgürlük olanağı sunar; ama doğru yapıyı seçmek öyküyü etkin biçimde anlatmak için önemlidir.

Patrick Nash’a[[1]](#footnote-1) göre bugünlerde kısa filmlerde 3 tür yapı yaygın görülmekte:

1. **“Esprili” Yapı (Kur/Bitir):**

* Geleneksel stand-up komedyenlerinin esprilerini yapmaları için kullandıkları yapıdır. 5 dakikadan az süren kısa filmlerde yaygındır.
* Karakter ya da hikaye gelişimi yok denecek kadar azdır. Merkezde duran, genelde yalnız olan karakter için yazılmış basit, kolay anlaşılır bir problem, durum ya da düğümden oluşan girişle başlanmalıdır. Karakter olabildiğince hızla bu durumla ya da problemle yüzleşmelidir. Bitiş kısmı ise karakterin içinde bulunduğu durumu çözdüğü ya da onun bedelini ödediği sonuçtur.
* Genellikle filmler zamanda tek bir ana odaklanır ve çok hızlı hareket eder. İlle de komedi olmak zorunda değildir. Bitişi iyi gizlenmişse, yani bir şaşırtmacayla, sıradışı, beklenmedik bir sonla bitiyorsa başarı olasılığı artar filmin. İzleyici sonu tahmin ederse film yavanlaşır. Bitişe varmak için çok oyalanmayın ki izleyicinin de tahmin için çok vakti olmasın. Bitiş kısmı beklemeye değer olmalıdır.

1. **Geleneksel Üç Aşamalı Yapı (Geleneksel anlatı yapısı):**

* Genellikle 10 ilâ 40 dakikalık kısa filmlerde bu yapı uygulanabilir. (Kimi zaman giriş-gelişme-sonuç diye de adlandırılan) geleneksel üç aşamalı başlangıç, orta ve son yapısını izler.
* İlk bölümde karakterler ve ortam kurulur, izleyicinin dikkati çekilir, filmin üslûbu, niteliği ve atmosferi ile tanışılır, kararlılık halini bozan kışkırtıcı olayla (katalizör/ateşleyici sebep) ilk bölüm biter.
* İkincide çatışmalar kurulur, kahramanın çatışmayı çözmeye yönelik her hamlesi başka bir kriz ve çatışma doğurur, krizler neden-sonuç ilişkisi içinde ilerler, beklentilerimizi yoğunlaştırır, ilgimizi daha derinden ele geçirir.
* Üçüncüde doruk noktası ve çözümleme, bazan da her şeyin sonuçlandığı kısa bir sonuç bulunur.
* En az iki temel dönüm noktası barındırır: başlangıçta yer alan “çatışmanın kilitlenmesi”, orta bölümün sonunda ya da son bölümün başında yer alan “çatışmanın çözülmesi”.
* Sonuç öykünün kendisinden kaynaklanırsa daha etkili olur. Doruk noktasındaki çatışmanın çözümü deus ex machine (makineden tanrı) olmamalı.
* Öykü,yükselen bir eğri şeklinde ilerler.

Uzun metraj filmlerde çok sık rastladığımız bir yapıdır. Önümüzdeki derslerde bu klasik anlatı yapısını daha ayrıntılı olarak ele alacağız.

1. **Deneysel Yapı:**

* Film neredeyse öyküsüzdür. Film yapımı kuralları ile geleneklerini yıkar. Tek bir parlak fikir üzerine kurulabilir ya da bir kavramı açıklamaya dayanır. Yaratıcılık, çeşitlilik ve hayalgücü barındırır. Genel olarak anlatıdan yoksundurlar.
* Dramatik senaryo yazımını bilmek bu tarz filmlerde işe yaramaz. Bu filmler çoğunlukla, senaryodan ziyade, özenle hazırlanmış öykü tablolarına ve çekim listelerine dayanır.

1. Nash, Patrick (2013) *Kısa Film Senaryosu Yazmak*, Çev. Barış Baysal, İstanbul: Kalkedon. [↑](#footnote-ref-1)