SENARYO ANATOMİSİ

JOHN TRUBY

SENARYO ANATOMİSİ

John Truby

Türkçesi: Funda Uncu

Agora Kitaplığı

agorakitaplığı

534

FUNDA UNCU

1973, Bursa doğumlu. İzmir Fatih Koleji'nden sonra 9 Eylül Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Bölümü'nü bitirdi. Noter yeminli tercüman olmasının yanında 2000'den beri kitap çevirisi yapmaktadır. Chuck Palahniuk'tan *Gösteri Peygamberi, Görünmez Canavarlar, Tıkanma, Günce, Ölüm Pornosu, Tekinsiz* ve *Çarpışma Partisi* (Ayrıntı Yayınları), Brian Haycock'tan *Dharma Yolu* (Dharma Yayınları), Robert Mazur'dan *Escobar'ı Deviren Muhbir* (Beyaz Baykuş Yayınları) çevirilerine örneklerdir.

John Truby

SENARYO ANATOMİSİ

Türkçesi: Funda Uncu

agorakitaplığı

Sinema Kitapları 115

Senaryo Anatomisi
John Truby

İngilizce'den çeviren: Funda Uncu
Kapak tasarımı-mizanpaj: Sibel Yurt

© 2017; bu kitabın yayın hakları
Agora Kitaplığı'na aittir.

Basım tarihi: Mayıs 2018

ISBN: 978-605-103-398-3

Baskı ve Cilt: Ceylan Matbaası
Güven İş Merkezi, B Blok, No 318
Topkapı/İstanbul
Tel: (0212) 613 10 79

AGORA KİTAPLIĞI
Sertifika no: 12761
Çobançeşme Mah. Altay Sk. No: 8
Yenibosna 34196 İstanbul
Tel: (0212) 293 83 72
www.agorakitapligi.com
e- posta : agora@agorakitapligi.com

Dağıtım: Punto Kitap, Tel: (0 212) 496 10 50

İÇİNDEKİLER

1) Öykünün Yeri, Öykünün Zamanı 1
2) Önerme 15
3) Öykü Yapısının 7 Temel Adımı 39
4) Karakter 55
5) Ahlâki Sav 106
6) Öykünün Geçtiği Yer 140
7) Sembol Dokusu 215
8) Olay Örgüsü 250
9) Sahne Örgüsü 315
10) Sahne Yapımı ve Senfonik Diyalog 353
11) Bitmeyen Öykü 422

1
ÖYKÜNÜN YERİ, ÖYKÜNÜN ZAMANI

Herkes öykü anlatabilir. Hatta bunu her gün yaparız. "Bugün işte ne olduğuna inanamazsın." Veya "ne yaptığımı tahmin et". Veya "herifin biri bara girdi..." Yaşarken binlerce öyküyü görüyoruz, duyuyoruz, okuyoruz ve anlatıyoruz.

Asıl sorun güzel bir öyküyü anlatırken ortaya çıkıyor. Usta bir öykü anlatıcısı olmak ve karşılığında da para kazanmak istiyorsanız, karşınıza çıkacak büyük sorunları da çözmelisiniz. Her şeyden önce insan hayatının anıtsal bir değeri olduğunu göstermeli ve sebeplerini anlatmalısınız. Çok büyük ve karmaşık olan bu konuyu derinden, tam olarak anlamalısınız. Sonra da bu anlayışınızı bir öyküye uyarlamalısınız. Bir yazar için en büyük sorun da budur işte.

Öykü tekniğinin zorluğu konusunda net bir şekilde konuşmak istiyorum çünkü yazarlar bu sorunlarını aşacaklarını ancak bu şekilde

umut edebilirler. Birinci zorluk çoğu yazarın öyküyü düşünürken kullandığı terminolojidir. Aristoteles'e kadar uzanan 'yükselen aksiyon', 'zirve', 'ileri karmaşa' ve 'çözüm' gibi terimler yüzeysel ve neredeyse anlamsız bir şekilde teoriktir. Bu konuda dürüst davranacağım: Öykü anlatanlara göre bunların pratik bir değeri yoktur. Kahramanınızın parmak uçlarıyla bir yere tutunduğu, düşerek ölmesine saniyeler kalmış bir sahne yazdığınızı düşünelim. Bu ileri karmaşa mıdır, yükselen bir aksiyon mudur, bir çözüm müdür, yoksa öykünün açılış sahnesi midir? Hiçbiri veya hepsi olabilir ama bu terimler size sahneyi nasıl yazacağınızı söylemez veya bu terimleri kullanarak yazmak da imkânsızdır.

Klasik öykü terimleri iyi bir teknik açısından daha da büyük bir zorluğu getirir: öykünün ne olduğu ve nasıl işlediğiyle ilgili fikir. Yetişmekte olan öykü anlatıcısı olarak siz muhtemelen ilk önce Aristoteles'in *Poetika*'sını okumuş olabilirsiniz. Bence Aristoteles tarihteki en büyük filozoftur. Ama güçlü olmasına rağmen öyküyle ilgili fikirleri şaşırtıcı bir şekilde dardır, sınırlı olay örgüsüne ve türe odaklanmıştır. Aynı zamanda aşırı derecede teoriktir. Öykü yazmanın pratik tekniklerini Aristoteles'ten öğrenmeye çalışan çoğu öykü anlatıcısının ellerinin boş kalmasının sebebi budur.

Siz senaristseniz, muhtemelen Aristoteles'ten öyküleri daha basit bir şekilde anlatan '3 sekanslı yapı'ya geçmişsinizdir. Bu büyük bir hatadır çünkü Aristoteles'e kıyasla üç sekanslı yapıyı anlamak kolay olmasına rağmen, ümitsiz bir şekilde basit ve çoğu yönden de hatalıdır.

'3 sekanslı yapı', film olarak çekilecek her öyküde üç 'sekans' olduğunu öne sürer. Birinci sekans, açılıştır. İkincisi, ortasıdır. Üçüncüsü de sonuçtur. Birinci sekans aşağı yukarı 30 sayfa tutar. Üçüncü sekans da aşağı yukarı 30 sayfa tutar. İkinci sekans yaklaşık olarak 60 sayfadır. Bu 3 sekanslı öyküde iki veya üç olay örgüsü vardır (bunların ne olduğu yazılmamıştır). Anladınız mı? Harika. Şimdi oturun da profesyonel bir senaryo yazın.

Bu öykü teorisini basitleştiriyorum ama o kadar fazla basit değil. Böyle bir kolay yaklaşımın Aristoteles'ten daha az değeri olduğu barizdir. Ama en kötüsü de mekanik olan bir öykü fikrini öne sürmesidir. Sahnelere bölmekle ilgili fikir geleneksel tiyatrodan gelir ve oyunun bittiğini anlatmak için perdeyi kapatırız. Bunu sinemada, roman-

larda ve kısa öykülerde yapmak zorunda değiliz; bu, tek perdelik tiyatro oyunları için de geçerlidir.

Kısaca sahnelere bölmek öykünün dışındadır. 3 sekanslı yapı, öykünün üzerine konmuş mekanik bir baskıdır ve öykünün gitmesi veya gitmemesi gereken yerle bir ilgisi yoktur (bu, iç mantıktır).

3 sekans gibi öykünün mekanik bakış açısı, kaçınılmaz bir şekilde öyküyü epizodik bir anlatıma yol açar. Epizodik öykü, bir kutu içindeki parçalar gibi parçaların koleksiyonudur. Öyküdeki olaylar kendi başlarına var olur ve sonuna kadar birbirlerine bağlanmaz veya sürekli gelişmezler. Sonuç olarak ortaya, izleyiciyi gelişigüzel etkileyen bir öykü çıkar.

Öykü anlatmakla ilgili bir başka sorun, yazma sürecidir. Çoğu yazar öyküye mekanik bir şekilde baktığından, öykü yazarken mekanik bir yöntem kullanır. Bir senaryonun satacağını öne süren hatalı nosyonlara bağlanıp kalmış senaristler ne popüler ne de iyi bir senaryo yazabilirler. Genellikle senaristlerin aklına altı ay önce gördükleri bir filmden azıcık farklı bir öykü gelir. Sonra da dedektif, aşk veya aksiyon gibi bir türü kullanır ve forma uygun bir şekilde karakterleri ve olay örgüsü temposunu (öykü olaylarını) doldururlar. Sonuç: orijinal olması mümkün olmayan, ümitsiz bir şekilde genel ve mekanik bir öykü.

Bu kitapta size daha iyi bir yöntem göstermek istiyorum. Amacım iyi bir öykünün nasıl işlediğini ve bunu yaratacak teknikleri açıklamak, böylece kendi başınıza güzel bir öykü yazma şansını yakalayacaksınız. Bazıları, insanlara nasıl güzel bir öykü yazılacağını anlatmanın imkânsız olduğunu söyleyeceklerdir. Ben böyle düşünmüyorum ama öykü hakkında eskiden yapılandan farklı bir şekilde düşünmemiz ve konuşmamız gerektiği kanısındayım.

Roman, tiyatro oyunu, televizyon için piyes ve kısa öykü yazıyor olsanız bile en basit anlamda öykü anlatanların işine yaracak pratik yazınbilimini ortaya koyacağım:

- Güzel bir öykünün canlı olduğunu göstereceğim; öykü mekanik değil, büyüyen canlı bir bedendir.
- Öykü anlatmayı, seçtiğiniz ortam veya türe bakmaksızın başarılı olmanıza yarayacak uygun tekniklere sahip detaylı bir sanat gibi göreceğim.

- Canlı yazma sürecini çalışacağız, yani öyküyle ilgili orijinal fikrinizden doğal olarak büyüyecek karakterler ve olay örgüsü yaratacağız.

Öykü anlatanların karşılaştığı en önemli zorluk, yukarıdaki birinci ve ikinci görevlerin arasındaki zıtlıktır. Geniş ölçüde teknik kullanarak yüzlerce, hatta binlerce öğeden bir öykü yazıyorsunuz. Buna rağmen öykü, izleyiciye canlı görünmek zorunda; büyüyüp zirveye ulaşan tek bir şey gibi görünmesi gerekiyor. İyi bir öykü anlatıcısı olmak istiyorsanız, nasıl davranacaklarına siz karar verdiğiniz halde sanki karakterler kendi başına hareket ediyormuş gibi bir teknik kullanmak zorundasınız.

Bu anlamda öykü anlatanlar sporcu gibidirler. Yaptığı her şeyi kolaylıkla yapıyormuş gibi, bedeni doğal olarak o şekilde hareket eden bir sporcu gibidir. Aslında yaptığı sporun tekniklerini o kadar çok çalışmıştır ki, tekniği gözden kaybolur ve izleyici sadece güzelliği görür.

ANLATAN VE DİNLEYEN

Yazma sürecine tek satırlık bir açıklamayla basit bir şekilde girelim: Anlatan dinleyiciye birinin istediği şeyi almak için neyi nasıl yaptığını anlatır.

Burada üç öğeden söz ettiğimizi anlayın: anlatıcı, dinleyici ve anlatılan öykü.

Öyküyü anlatan kişi, oynayan ilk ve en önemli kişidir. Öyküler yazarın izleyiciye oynadığı sözlü oyunlardır (skoru tutmazlar, bunu stüdyolar, sistem ve yayınevi yapar). Öyküyü anlatan, karakterleri ve aksiyonları oluşturur. Ne olduğunu, bir şekilde tamamlanan aksiyonları ortaya koyar. Öyküyü şimdiki zamanda anlatsa bile (tiyatro oyunu veya senaryoda olduğu gibi), bütün olayları toplar ki dinleyici bunun tek bir birim, tam bir öykü olduğunu hissetsin.

Ancak öykü anlatmak, geçmiş olayları uydurmak veya hatırlamak değildir. Olaylar sadece açıklayıcıdır. Öyküyü anlatan yoğun anları seçer, birbirine bağlar ve inşa eder. O anlar o kadar yoğun olur ki, dinleyici o anları yaşadığını hisseder. Öyküyü iyi anlatanlar izleyiciye hayatta olanları anlatmazlar. O hayatın tecrübesini izleyiciye yaşatırlar.

Yaşamın aslıdır ama taze ve yeni olması sebebiyle izleyicinin kendi yaşamından farklıdır.

Öyküyü iyi anlatmak, izleyicinin, karakterin yaptığı şeyi yapmasına sebep olan güçleri, seçimleri ve duyguları anlaması için mevcut olayları tekrar yaşamasını sağlar. Öyküler izleyiciye bilgi -duygusal bilgi- veya bilgelik olarak bilinen şeyi verir ama bunu oyunbaz ve eğlenceli bir şekilde verir.

İzleyicinin bir yaşamı tekrar yaşamasına sebep olan sözlü oyunların yaratıcısı olarak insanlar hakkında bir çeşit yapboz oyunu kuracak ve dinleyicinin bunu çözmesini isteyeceksiniz. Yazar bu yapboz oyununu iki ana yöntemle yaratır: izleyiciye uydurulmuş bir karakterle ilgili bilgiler verir ve bazı bilgileri de saklar. İnandırmak için bilgiyi saklamak veya gizlemek şarttır. İzleyiciyi karakterin nasıl bir kişi olduğunu ve ne yaptığını bulmaya zorlar ve onu öyküye çeker. İzleyici artık öyküyü tahmin etmiyorsa, izleyici olmaktan vazgeçer ve öykü durur.

İzleyici öyküyü hem hisseden (yaşamı tekrar yaşamak) hem de bilen (yapboz oyununu çözmek) kişi olmayı sever. İyi öykülerin hepsinde bu iki durum vardır. Ancak meydana gelen öykünün bir aşırı uçtan diğerine, duygusal melodramdan polisiyeye geçtiğini görebilirsiniz.

ÖYKÜ

Milyonlarca olmasa bile binlerce farklı öykü vardır. O zaman bunları öykü yapan şey nedir? Öykülerin hepsi ne yapar? Öyküyü anlatan kişinin izleyiciye anlattığı ve sakladığı şey nedir?

Kilit nokta: Bütün öyküler dramatik kodlamayı ifade eden iletişim çeşididir.

İnsanoğlunun derinlerine gömülmüş olan dramatik kodlama, bir insanın nasıl büyüdüğüyle ilgili sanatsal bir açıklamadır. Bu kodlama her öykünün altında devam eden bir süreçtir. Öyküyü anlatan kişi bu süreci belirli karakterlerin veya aksiyonların arkasına saklar. Ancak izleyicinin en nihayetinde iyi bir öyküden aldığı şey, büyüme kodlamasıdır.

Dramatik kodlamaya en basit şekilde bakalım.

Dramatik kodlamada arzu, değişimi tetikler. Öykünün geçtiği yer "düşünüyorum, öyleyse varım..." cümlesiyle özetlenmez, daha çok "istiyorum, öyleyse varım" cümlesiyle açıklanır. Her türlü arzu, dünyayı döndürür. Her bilinçli canlıyı ileriye doğru sürer ve onlara yön verir. Bir öykü kişinin istediği şeyi, onu almak için yapacaklarını ve bunun neye patlayacağını ortaya döker.

Bir karakter bir şeyi arzularsa, öykü 'iki bacağıyla yürüme'ye başlar: hareket etmek ve öğrenmek. Arzusunun peşinden giden karakter istediğini almak için harekete geçer ve onu düzgün bir şekilde elde etmenin yollarıyla ilgili yeni bilgiler öğrenir. Yeni bilgiler öğrendiği anda karar alır ve hareketlerini değiştirir.

Bütün öyküler bu şekilde ilerler. Ama bazı öykü çeşitleri bu eylemlerin bazısını öne çıkarır. Hareket etmekle ilgili eylemi daha fazla öne çıkaran türler mittir, sonradan aksiyon olarak adlandırılmıştır. Öğrenme eylemini daha fazla öne çıkaran tür ise polisiye ve çok yönlü dramadır.

Arzusunun peşinden giden ve durdurulan (durdurulmazsa öykü biter) karakter mücadele etmek zorunda kalır. Bu durum onun değişmesine yol açar. Dolayısıyla dramatik kodlamanın ve öyküyü anlatan kişinin esas amacı, karakter(ler)de bir değişiklik olduğunu veya bu türlü bir değişikliğin niçin olmadığını ortaya koymaktır.

Farklı öykü çeşitleri insanlardaki değişikliği farklı yöntemlerle ortaya koyar:

> Mitler doğumdan ölüme, hayvanlardan ilahilere kadar en geniş karakter çeşidini göstermeye meyillidir.
>
> Oyunlar tipik olarak ana karakterin karar anına odaklanır.
>
> Filmler (özellikle de Amerikan filmleri) çok fazla güç kullanarak sınırlı bir amaca ulaşırken karakterin uğrayabileceği minik değişimi gösterir.
>
> Klasik kısa öyküler genellikle karakterin tek ama önemli bir anlayışı kazanması için yaşayacağı birkaç olayı takip eder.
>
> Ciddi romanlar bir insanın toplumdan nasıl etkilendiğini ve değiştiğini anlatır veya değişime giden yolda ruhani ve duygusal süreçleri gösterir.

Televizyon için çekilmiş piyesler minik toplumda yer alan ve aynı anda değişmek için mücadele eden birkaç karakteri gösterir.

Drama, ergenlik şifresidir. Odak noktası değişim anıdır; kişinin huylarından, zayıflıklarından, geçmişten gelmiş hayaletlerden kurtulduğu ve daha zengin ve tam olduğu bir benliğe kavuştuğu etkidir. Dramatik kodlama insanoğlunun psikolojik veya ahlâki açıdan daha iyi bir hale geldiği fikrini öne çıkarır. İnsanların sevmesinin sebebi de budur.

Kilit nokta: Öyküler izleyiciye 'gerçek dünya'yı göstermez, öykünün geçtiği yeri gösterir. Öykünün geçtiği yer hayatın kopyası değildir. İnsanoğlunun hayal kurduğu halidir. İzleyici hayatın işleyişini görsün diye yoğunlaştırılmış ve abartılmış insan hayatıdır.

ÖYKÜ GÖVDESİ

Güzel bir öykü canlı bir süreçten geçen insanoğlunu açıklar. Ama aynı zamanda kendi içinde canlı bir yapıdır. En basit çocuk masalları bile birbirine bağlı ve birbirini besleyen pek çok parçadan veya alt sistemden meydana gelir. İnsan bedeni nasıl sinir sistemi, dolaşım sistemi, iskelet ve bunun gibi sistemlerden oluşuyorsa, bir öykü de karakterler, olay örgüsü, keşif sekansı, öykünün geçtiği yer, ahlâki sav, sembol dokusu, sahne örgüsü ve senfonik diyalogdan (gelecek bölümlerde bunları açıklayacağım) meydana gelir.

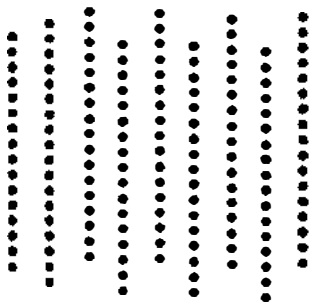
İnsan bedeniyle ilgili eğretilemeyi kullanarak öykü gövdesini daha kolay anlayabiliriz. Benim ahlâki sav olarak adlandırdığım tema, öykünün beyni gibidir diyebiliriz. Karakter, kalp ve dolaşım sistemidir. Keşif sekansı, sinir sistemidir. Öykü yapısı, iskelettir. Sahneler ise tendir.

Öykünüzdeki kahraman da dâhil olmak üzere kendi başına hiçbir öğe, siz yaratıp diğer öğelere bağlı olarak açıklamadığınız sürece işe yaramayacaktır.

Kilit nokta: Öykünün sistemlerinin her biri, diğerlerini açıklayan ve ayırmaya yarayan öğe ağıdır.

ÖYKÜ HAREKETLERİ

Canlı öykünün nasıl hareket ettiğini görmek istiyorsak doğaya bakalım. Öyküyü anlatan kişi gibi doğa da bir çeşit sekans içinde öğelerle bağlantı kurar. Şekil 1 zamanla bağlantı kurması gereken birkaç farklı öğeyi göstermektedir.



Doğa, öğeleri sekans içinde bağlamak için beş temel model (ve birkaç çeşitleme) kullanır: doğrusal, devinimli, sarmal, bölümlerine ayırma ve patlama. Öyküyü anlatan da öyküdeki olayları zaman çizgisi altında birbirine bağlamak için aynı beş modeli kullanır. Doğrusal ve patlama aşırıdır. Doğrusal, düz çizgi şeklindeki bir yolda peş peşe meydana gelen olaylardır. Patlama ise aynı anda meydana gelen her şeydir. Devinimli, sarmal ve bölümlerine ayırma, doğrusal ve aynı anda meydana gelen olayların karışımıdır. Öykülerdeki bu modellerin nasıl işlediği aşağıda açıklanmaktadır.

DOĞRUSAL ÖYKÜ

Doğrusal öykü baştan sona tek bir karakteri takip eden ve olan olaylara tarihi veya biyolojik açıklamalar getiren öyküdür. Hollywood filmlerinin çoğu aşırı derecede doğrusaldır. Çok güç kullanarak belirli bir arzuyu gerçekleştirmek isteyen tek bir kahramana odaklanır. İzleyici kahramanın arzusunun peşinden nasıl gittiğini ve sonuç olarak nasıl değiştiğini anlatan tarihçeyi görür.

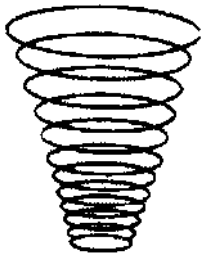
DEVİNİMLİ ÖYKÜ

Devinimli öykü, yönü olmadan dolambaçlı bir yolda ilerleyen öyküdür. Doğada nehirler, yılanlar ve beyin devinimlidir.

Odise destanı gibi mitler, *Don Kişot*, *Tom Jones*, *Huckleberry Finn*, *Little Big Man* (Küçük Dev Adam) ve *Flirting with Disaster* (Büyük Aşk Büyük Bela) gibi komik yolculuk hikâyeleri, *David Copperfield* gibi Dickens'ın yazdığı öykülerin çoğu devinimlidir. Kahramanın bir arzusu vardır ama bu arzu çok yoğun değildir, kahraman gelişigüzel bir şekilde çok fazla alan kaplar ve toplumun farklı kesimlerinden birkaç karakterle karşılaşır.

SARMAL ÖYKÜ

Sarmal merkeze doğru dairesel şeklinde giden bir yoldur. Doğada marul, boynuz ve deniz kabuğu sarmal şeklindedir.



Vertigo (Ölüm Korkusu), *Blow Up* (Cinayeti Gördüm), *The Conversation* (Konuşma) ve *Memento* (Akıl Defteri) gibi gerilim filmleri tipik olarak sarmaldır; karakter tek bir olaya veya anıya dönüp durur ve durumu daha derin seviyelerde derece derece keşfeder.

BÖLÜMLERİNE AYIRMA

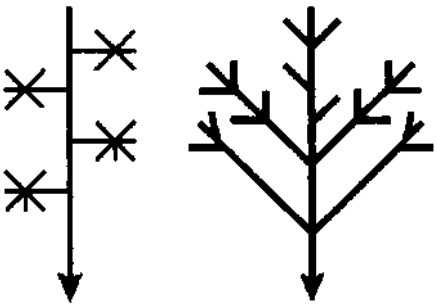
Bölümlerine ayırma birkaç merkez noktasından bölünen ve daha küçük yollar eklenen yol sistemidir. Doğada bölümlerine ayırma ağaçlarda, yapraklarda ve nehir havzalarında bulunur.

Öykü anlatırken her dal toplumun tamamını veya kahramanın keşfettiği aynı toplumun detaylı bir bölümünü temsil eder. Bölümlerine ayırma formu daha çok *Gulliver's Travels* (Gülliver'in Gezileri) ve *Şahane Hayat* (It's A Wonderful Life (Şahane Hayat) gibi sosyal kurgularda veya *Nashville, American Grafitti* (Gençlik Yılları) ve *Traffic* (Trafik)) gibi birden fazla kahramanın öykülerinden oluşan gelişmiş kurmacada bulunur.

PATLAMA

Patlama, aynı anda uzanan birkaç yoldan oluşur ve doğada volkanlarda ve karahindibada bulunur.

Öykülerde izleyiciye bir sahnede aynı anda birkaç öğeyi gösteremezsiniz çünkü olayları peş peşe anlatmanız gerekir. Ancak eşzamanlılığın görüntüsünü verebilirsiniz. Filmlerde bu durum çapraz kesme tekniğiyle yapılır.



Eşzamanlı aksiyonu (görüntüsünü) gösteren öyküler, olan olayları karşılaştırmalı bir şekilde açıklar. Aynı anda birkaç öğeyi görünce izleyici her öğede gizli anahtar fikri kavrar. Bu tür öyküler aynı zamanda öykünün geçtiği yeri keşfetmeyi daha fazla öne çıkarır, öğeler arasındaki bağlantıları, toplama kimin uyup kimin uymadığını ve nedenlerini gösterir.

Eşzamanlı aksiyonu öne çıkaran öyküler arasında *Gençlik Yılları*, *Pulp Fiction* (Ucuz Roman), *Trafik*, *Syriana, Crash* (Çarpışma), *Nashville, Tristram Shandy* (Beyefendinin Hayatı ve Görüşleri), *Ulysses, Last Year at Marienbad* (Geçen Yıl Marienbad'da), *Ragtime, The Canterbury Tales* (Canterbury Hikâyeleri), *L.A. Confidential* (Los Angeles Sırları) ve *Hannah and Her Sisters* (Hannah ve Kız Kardeşleri) vardır. Her biri doğrusal ve eşzamanlı öyküleri kırklı bir şekilde karıştırır ancak hepsi de baştan sona yer alan tek bir karaktere karşılık, öykünün geçtiği yerde var olan karakterleri öne çıkarır.

KENDİ ÖYKÜNÜZÜ YAZARKEN

Gelin pratik düşünelim: Hangi yazma süreci size güzel bir öyküyü yazma şansını verir?

Çoğu yazar öykü yaratırken en iyi süreci kullanmaz. En kolayını kullanır. Bu durumu dört kelimeyle özetleyebiliriz: harici, mekanik, kademeli, genel. Elbette bu sürecin pek çok çeşidi vardır ancak hepsi şu şekilde işler:

Yazarın aklına bir önerme veya senaryo düşüncesi gelir, bu önerme birkaç ay önce gördüğü bir filmin belirsiz bir kopyasıdır. Veya

kendince yaratıcı bir şekilde birbirine eklediği iki filmin kombinasyonudur. Güçlü bir ana karakterin önemini bilen yazar bütün dikkatini kahramana verir. Elinden geldiği kadar fazla kişisel özellikler ekleyerek bu karakteri ayrıntılı bir hale getirir ve son sahnede kahramanın değişeceğini bilir. Kahramandan farklı ve önemsiz olan zıt ve küçük karakterleri düşünür. O yüzden o karakterler hemen hemen zayıf ve yetersiz bir şekilde sunulur.

Söz konusu tema olunca yazar, insanlar "mesaj veriyor" diyerek onu suçlamasın diye tema bulmaktan kaçar veya temayı doğrudan diyalogların içinde ifade eder. Karakter için normal görünen bir dünyada öyküyü kurgular ve o yer genellikle izleyicisinin yaşadığı büyük bir şehir olur. Sembol kullanmaktan kaçınmaz çünkü semboller besbelli ve iddialıdır.

Tek bir soru sorarak bir olay örgüsü ve bir sahne sekansı bulur: Ardından ne gelecek? Kahramanı genellikle fiziksel bir yolculuğa çıkarır. Olay örgüsünü 3 sekanslı yapıyı kullanarak organize eder, yani öyküyü üç bölüme ayırır, ancak yüzeyin altındaki olayları birbirine bağlamaz. Sonuç olarak olay örgüsü epizodiktir, her olay veya sahne birbirinden apayrı durur. 'İkinci sekans sorunları'ndan yakınır, öykünün niye ilerlemediğini veya izleyiciyi derinden etkileyecek zirve vuruşunu niye bulamadığını anlamadığını söyler. En sonunda da olay örgüsünü itelemekten başka bir işe yaramayan diyaloglar, ne olduğuna odaklanan çatışmalar yazar. Eğer hırslıysa temayı öykünün sonunda kahramana doğrudan söyletir.

Çoğu yazar harici, mekanik, kademeli ve genel bir yaklaşım kullanır. Bizim kullanacağımız yazma süreci ise içsel, canlı, birbirine bağlı ve orijinal olacaktır. Sizi baştan uyarmalıyım: Bu süreç kolay değildir. Ama ben bunun gerçekten işe yarayan bir yaklaşım olduğunu biliyorum. Bu süreci öğrenebilirsiniz. Bu kitapta kullanacağımız yazma süreci şöyledir:

Öyküyü inşa ederken aynı zamanda güzel öykü anlatmanın tekniklerini çalışacağız. En önemlisi, öykünüzü içten dışa doğru inşa edeceksiniz. Bu, iki anlama geliyor: 1) Öyküyü size göre kişisel ve özgün yapacaksınız ve 2) senaryo düşüncesindeki orijinal kısmı bulup geliştireceksiniz. Her bölümde öykünüz büyüyecek, daha detaylı olacak ve her bölüm diğer bölümlerle ilgili olacak.

- *Önerme:* Önermeyle başlayacağız. Önerme öykünüzün tamamının bir cümleye indirgenmiş halidir. O önermede öykünün gübresini ve fikrimizin çoğunu yansıtmak için o gübreyi nasıl büyüteceğimizi bulacağız.
- *Öykü Yapısının Temel Yedi Adımı:* Öykü yapısının temel yedi adımı, öykünün gelişmesinin ve yüzeyin altına gizlenmiş dramatik kodlamanın temel evreleridir. Yapının yedi adımını, öykünüzün DNA'sı olarak düşünün. O yedi adımı belirlemek, öykünüze sallanmayan bir temel oluşturacaktır.
- *Karakter:* Karakterleri oluşturacağız, ancak onları havadan bulmayacak, senaryoyla ilgili orijinal düşüncenizden çıkaracağız. Her karakteri diğeriyle bağlayacak ve kıyaslayacağız, böylece her biri güçlü ve güzel bir şekilde anlatılmış olacak. Sonra da kahramanın gelişmesi için her birinin yerine getireceği işlevleri bulacağız.
- *Tema (Ahlâki Sav):* Tema sizin ahlâki değerlerinizdir, insanların bu dünyada nasıl davranması gerektiğiyle ilgili fikirlerinizdir. Ancak mesajınızı vermek için karakterlerinizi sözcü yapmak yerine, senaryo düşüncenizde doğal olarak var olan temayı ifade edeceğiz. Ve bunu öykü yapısının içinde yapacağız ki izleyiciyi şaşırtsın, derinden etkilesin.
- *Öykünün Geçtiği Yer:* Kahramanın akıbeti için öykünün geçtiği yeri yaratacağız. Öykü, kahramanınızı açıklamanıza yardımcı olacak ve izleyiciye kahramanın gelişmesinin fiziksel ifadesini gösterecek.
- *Sembol Dokusu:* Semboller fazlasıyla sıkıştırılmış anlamların paketleridir. Karakterlerin, öykünün geçtiği yerin ve olay örgüsünün farklı yönlerinin altını çizen veya ileten sembol dokusunu bulacağız.
- *Olay Örgüsü:* Karakterlerden doğru öykü şeklini bulacağız; olay örgüsü, özgün karakterlerden ortaya çıkacaktır. Öykü yapısının yirmi iki adımını (temel yedi adım, artı on beş adım daha) kullanarak yüzeyin altındaki bütün olayların birbirine bağlı olduğu, şaşırtıcı, ancak mantık açısından gerekli olan bir sonuç yazmak için bir olay örgüsü yaratacağız.

- *Sahne Örgüsü:* Sahneleri yazmadan hemen önce, bütün öykü çizgileri ve dokuya güzelce işlenmiş temalarla beraber, öyküdeki bütün sahnelerin listesini yapacağız.
- *Sahne Yapımı ve Senfonik Diyalog:* En sonunda da öyküyü yazacağız, her sahneyi kahramanınızın gelişmesini gösterecek şekilde inşa edeceğiz. Olay örgüsünü zorlayan diyaloglar değil, senfonik kalitesi olan, bir anda pek çok 'enstrümanı' ve seviyeleri birbirine katan diyaloglar yazacağız.

Yazdığınız öykü gözlerinizin önünde gelişirken size sadece şu konuda söz verebilirim: Yarattığınız şeyden zevk alacaksınız. O yüzden hemen başlayalım.

2
ÖNERME

Michael Crichton'ın yazdıklarında, Çehov'un derin insan karakterleri veya Dickens'ın mükemmel olay örgüsü yoktur. Buna rağmen Hollywood'daki en iyi önerme yazarıdır. Örneğin *Jurassic Park*'ı ele alalım. Crichton bu öyküyü, tasarlamayla ilgili prensibini kullanarak yaratmış olabilir: "Evrimin gelmiş geçmiş en ağır sıkletlerini -dinozorlar ve insanlar- alıp aynı ringde ölümüne dövüştürürsek ne olur?" İşte benim de görmek istediğim öykü budur.

Yazma sürecine başlamanın pek çok yolu vardır. Bazı yazarlar öyküyü yedi temel adıma bölerek başlarlar ki bu adımları önümüzdeki bölümde göreceğiz. Ama çoğu yazar öykünün tamamını anlatan en kısa ifadeyle başlar, yani önerme cümlesiyle.

ÖNERME NEDİR?

Önerme, yazdığınız öykünün bir cümleyle ifade edilmiş halidir. Karakter ve olay örgüsünün en basit karışımıdır ve genellikle bir parça aksiyonu başlatan olayı, bir parça ana karakterin algısını ve bir parça öykünün neticesini barındırır.

Bazı örnekler:

- *The Godfather* (Baba): Bir mafya ailesinin en küçük oğlu, babasını öldürmek isteyen adamlardan intikamını alır ve yeni 'Baba' figürü olur.
- *Moonstruck* (Ay Çarpması): Kadın, nişanlısının İtalya'daki annesini ziyaret ederken nişanlısının kardeşine âşık olur.
- *Casablanca* (Kazablanka): Amerikalı mülteci olan sert bir adam eski aşkıyla karşılaşır ancak Nazilerle savaşmak için ondan vazgeçer.
- *A Streetcar Named Desire* (İhtiras Tramvayı): Yaşlanmakta olan güzel bir kadın bir adamla evlenmeye uğraşır ancak kız kardeşinin kaba kocası kendisine saldırmaktadır.
- *Star Wars* (Yıldız Savaşları): Prenses ölüm tehlikesine düşünce genç bir adam onu kurtarmak için savaşçı olarak yeteneğini kullanır ve galaktik imparatorluğun kötü güçlerini yener.

Başarılı olmak için iyi bir önermenin ne kadar elzem olmasıyla ilgili birkaç pratik sebep vardır. Öncelikle bütün dünyaya film satan Hollywood işin içindedir, filmlerin gösterilmeye başladığı andan itibaren çok fazla kazanç elde eder. Dolayısıyla prodüktörler, izleyiciyi hemen kavrayan, sinema salonlarına sürükleyen ve filmi tek cümleyle açıklayan 'üstün kavramlı' önermeler ararlar.

İkincisi, önermeniz sizin ilhamınızdır. "Bundan harika bir öykü çıkar" dediğiniz an, ampulün yandığı andır ve bu heyecan aylarca, hatta yıllarca sürecek zorlu bir yazma sürecinde size azim verir.

Bu da başka bir sebebi doğurur: Önerme aynı zamanda sizin hapishanenizdir. Bir düşünce üzerinde yazmaya karar verdiğiniz anda yazmayacağınız binlerce potansiyel düşünce vardır. O yüzden seçtiğiniz o özel dünya konusunda mutlu olmalısınız.

Kilit nokta: Yazmak için seçtiğiniz konu, nasıl yazacağınızla ilgili aldığınız kararlardan daha önemlidir.

Son sebep ise yazma sürecinde alacağınız diğer bütün kararların bağlı olduğu tek bir karar olan önerme iyi olmalıdır. Karakter, olay örgüsü, tema, semboller ve geri kalan her şey, bu senaryo düşüncesinden çıkar. Önermede başarısız olursanız, gerisi boştur. Binanın temeli sağlam değilse, üzerinde yaptığınız katlar da sağlam olmayacaktır. Karakterinizi mükemmel bir şekilde yaratsanız, olay örgüsünde usta olsanız, diyaloglarda dahi olsanız bile önermeniz zayıfsa, öykünüzü kurtarmak için yapabileceğiniz bir şey yoktur.

Kilit nokta: Yazarların yüzde 95'i önermede başarısızdır.

Çoğu yazarın burada başarısız olmasının sebebi, düşüncesini nasıl geliştireceğini, düşüncenin altına gömülü olan hazineyi nasıl kazıp çıkaracağını bilmemesidir. Bütün öyküyü keşfetmenize yardımcı olacak önermenin ne kadar önemli olduğunu bilmezler. Yaratacağınız öykü yapısındaki bütün sistemlerin nasıl olduğunu görmek için bu sistemlerde gezmek üzere minyatür olmanız gibidir.

Önerme, azıcık bilginin tehlikeli olduğuna güzel bir örnektir. Çoğu senarist Hollywood'un üstün kavramlı önermelere sahip olduğunun önemini bilir. Ancak bilmedikleri şey, pazarlamacı anlatım tarzının, canlı bir öykünün ne talep ettiğini söylememesidir.

Aynı zamanda her türlü üstün kavramlı önermenin yapısal zayıflığını da bilmezler: Bu önermelerden sadece ve sadece iki veya üç sahne çıkar. Ve bu sahneler şaşırtma sahnesinden hemen önce veya hemen sonra yer alır. Uzun metrajlı filmlerde ortalama 40-70 sahne bulunur. Romanlarda bu rakam iki veya üç mislidir. Sırf öykü anlatmanın ustalığını bilseniz bile üstün kavramlı önermenin zayıflığını aşıp öykünüzün tamamını başarılı bir şekilde anlatabilirsiniz.

Düşüncenizin altındaki hazineyi bulmanın birinci tekniği, zamandır. Yazma sürecine girmeden önce bol bol zaman harcayın. Saatler veya günler değil, haftalardan söz ediyorum. Ateşli bir önerme bulup hemen sahneleri yazma sürecine girmek gibi amatör bir hata yapmayın. Yaparsanız en fazla 20-30 sayfa yazarsınız ve kurtulamayacağınız bir çıkmaz sokağa girersiniz. Aman, aman.

Yazma sürecinin önerme kısmı büyük bir stratejiye eşittir. Resmin tamamını görün, öykünün genel şeklini ve gelişmesini bulmaya

çalışın. Buna rağmen elinizde hemen hemen hiçbir şey yokmuş gibi görünecektir. Yazma sürecinin tamamının en belirsiz bölümü önerme işidir. Karanlıkta duyargalar koyacak, neyin işe yaradığı, hangisinin yaramadığıyla ilgili olasılıkları keşfedecek, canlı bir bedeni neyin oluşturduğunu göreceksiniz.

Yani esnek ve bütün olasılıklara açık olun. Aynı sebeple canlı ve yaratıcı bir yöntem kullanmak sizin için çok önemlidir.

ÖNERMEYİ GELİŞTİRMEK

Önermenizi keşfetmek için harcadığınız haftalarda harika bir öyküye çevirebileceğiniz önerme cümlesini yazmak için aşağıdaki adımları atın:

1. Adım: Hayatınızı değiştirecek bir şey yazın.

Standardı çok yüksek bir durumdan söz ediyoruz ama yazar olarak alabileceğiniz en iyi tavsiyeyi okuyorsunuz. Bunu takip ederek hata yapmış bir yazar görmedim. Niye? Çünkü öykü sizin gözünüzde önemliyse, izleyici için de önemli olabilir. Ve öyküyü yazarken ne olursa olsun hayatınızı değiştiriyorsunuz.

"Hayatımı değiştirecek bir öykü yazmak isterdim ama yazmadan önce hayatımı değiştirip değiştirmeyeceğini nasıl bilebilirim?" diyebilirsiniz. Bunun için öncelikle kendinizi keşfedin, çoğu yazarın neredeyse kesinlikle yapmadığı bir şey bu. Çoğu yazar başka birinin filminin, kitabının veya tiyatro oyununun kabaca bir kopyası olan bir önerme düşünmeye meyillidir. Böyle bir şey ticari açıdan dikkat çeker ama hiçbir şekilde yazara ait olmaz. Bu öykü acı verecek şekilde genel olur ve başarısız olmaya mahkûmdur.

Kendinizi keşfetmek, hayatınızı değiştirecek bir şey yazma şansını yakalamak için kim olduğunuzla ilgili bilgiler toplamalısınız. İçinizdeki kendinizi dışarıya çıkarmalı, önünüze koymalı ve tam olarak incelemelisiniz.

Bunu yapmak için iki ayrı egzersiz vardır. Birincisi, dilek listesi yazın. Dilek listesi bir beyazperdede, bir kitapta veya bir tiyatro salonunda görmek istediğiniz her şeyin listesidir. Tutkulu bir şekilde ilgilendiğiniz ve sizi eğlendiren konulardır. Hayal ettiğiniz karakter-

leri, karizmatik olay örgüsü şaşırtmalarını veya aniden aklınıza gelen harika diyalogları karalayabilirsiniz. Önem verdiğiniz temaların veya sizi hep çeken belirli türlerin listesini yapabilirsiniz.

Kaç sayfa tutarsa tutsun bunların hepsini yazın. Bu sizin dilek listeniz, o yüzden "bu bana çok fazla paraya patlar" gibi cümlelerle kendinizi zorlamayın. Yazarken bir düşüncenin ötekisini tetiklemesine izin verin.

İkinci egzersiz önerme listesidir. Şimdiye kadar duyduğunuz bütün önermeleri liste halinde yazın. Beş olur, yirmi olur, elli olur, daha fazlası olur. Bir kez daha söylüyorum, kaç sayfa tutarsa tutsun. Bu egzersizin en önemli kısmı, her önermeyi tek bir cümleyle yazmanız. Bu da sizi her bir düşünce konusunda açık ve seçik olmaya iter; bütün önermelerinizi tek bir yerde görmenizi sağlar.

Dilek listesini ve önerme listesini bitirdikten sonra ikisini de karşınıza alın ve çalışmaya başlayın. İki listede de tekrar edilmiş ana öğeleri bulun. Bazı karakterler ve karakter türleri tekerrür eder, diyaloglara bir ses kalitesi sızar, bir veya iki öykü çeşidi (öykü türü) tekrar yazılmış olur veya sürekli aklınızın kaydığı bir tema, mevzu veya zaman dilimi olabilir.

Çalıştıkça kilit konular sevdiğiniz şeyleri ortaya çıkarmaya başlar. Bu, en ham haliyle sizin vizyonunuzdur. Bir yazar ve bir insan olarak olduğunuz kişi kâğıt üzerinde önünüzdedir. Buna sık sık başvurun.

Bu iki egzersizin içinizi açıp derinlerde var olan şeyleri dışarıya çıkarmanız için tasarlandığını bilin. Bu egzersizler hayatınızı değiştirecek bir öykü yazmanızı garantilemez. Bunu hiçbir şey yapamaz. Ama bahsettiğimiz kendinizi keşfetme işini yaparsanız, aklınıza gelen her türlü önerme daha kişisel ve orijinal olacaktır.

2. Adım: Mümkün olan şeylere bakın.

Yazarların önerme yazarken başarısız olmalarının en büyük sebeplerinden biri, öykülerinin gerçek potansiyelini nasıl yansıtacaklarını bilmemeleridir. Bu işi yapmak için hem tecrübe hem de teknik gerekir. Burada düşüncenin nereye gidebileceğini, nasıl meyve vereceğini arıyorsunuz. Çok güzel görünse bile hemen tek bir olasılığa zıplamayın.

Kilit nokta: Opsiyonları ortaya çıkarın. Burada amaç, düşünceyi geliştirmek için mümkün olan bütün olasılıkları bulmak ve sonra da birini seçmektir.

Olasılıkları bulmanın tekniği düşüncenin taahhüt ettiği herhangi bir şeyin olup olmadığını bulmaktır. Bazı düşünceler izleyicide belirli beklentiler oluşturur, bu düşünce öykünün tamamında kullanılacaksa, izleyiciyi memnun etmek için beklenen şeyin olması şarttır. Bu 'taahhütler' düşünceyi geliştirirken size en iyi opsiyonları sunar.

Düşüncede neyin olası olduğunu görmek için kullanılacak daha değerli bir teknik ise kendinize sormanız gereken şu sorudur: Ya böyle olsaydı? "Ya böyle olsaydı?" sorusu sizi iki yere götürecek bir yoldur: senaryo düşüncenizin özgün dünyası ve kendi aklınız. Yeni dünyada neye izin verilip neye izin verilmediğini açıklamaya nasıl başlayacağınızı gösterir. Aynı zamanda kendi aklınızı da keşfedersiniz çünkü bu hayal ürünü alanları yaratan ve oynayan, aklınızdır. "Ya böyle olsaydı?" sorusunu daha çok sordukça bu alana tam olarak yerleşebilir, ayrıntılar verebilir ve izleyici için psikolojik açıdan çok ilginç bir hale getirebilirsiniz.

Burada yapmanız gereken şey zihninizi serbest bırakmaktır. Kendinizi zorlamayın. Kendi kendinize, karşınıza çıkan olasılığın aptalca olduğunu kesinlikle söylemeyin. 'Aptalca' bir düşüncenin önerme yazmanın en iyi yolunu açan yaratıcı bir atılım olduğuna yüzlerce kez şahit oldum.

Aşağıdaki öyküler önceden yazıldı. Ama biz, yazarların önerme düşüncelerinin daha derin olasılıklarını keşfettiklerini düşünmüş oldukları bu öykülerle oynayabiliriz.

• *Witness* (Tanık)

(Earl W. Wallace ve William Kelley; öykü: William Kelley, 1985)

Bir cinayete şahit olan delikanlı teması, polisiye/gerilim türünün klasik yapısıdır. Dudak uçuklatacak tehlike, aşırı aksiyon ve şiddet taahhüt eder. Peki ya Amerika'daki şiddeti görmek için öykü ilerlerse? Delikanlıyı huzurlu Amis yerleşim bölgesinden, şiddet dolu bir şehre göndererek iki aşırı gücü, yani şiddet ve barışseverliği gösterirse? Sonra şiddet şehrindeki iyi adam, yani polis olan kahraman, Amis dünyasına girmeye zorlanıp orada birine âşık olursa? Sonra da barışsever kişinin yüreğine şiddet gelirse?

• *Tootsie*

(Larry Gelbart ve Murray Schisgal; öykü: Don McGuire ve Larry Gelbart, 1982)

Bu düşünce için izleyicinin hemen aklına gelen önerme, kadın gibi giyinmiş bir adamı görmenin verdiği eğlencedir. İzleyicinin bu adamı pek zor durumda görmek isteyeceğini bilirsiniz. Peki bu faydalı ama bariz olan beklentilerin ötesine geçilirse? Adamların aşk oyununu içten oynadıklarını göstermek için kahramanın stratejileri gösterilirse? Kahraman, büyümek adına hiç istemediği ama mecbur kaldığı kılık değiştirmeye -kadın kılığına girmeye- zorlanan bir şoven olsa? Aynı anda birbirinin peşinden koşan bir sürü kadın ve erkek göstererek öyküyü güldürüye doğru itip tempo ve olay örgüsü artsa?

• *Chinatown* (Çin Mahallesi)

(Robert Towne, 1974)

1930'larda Los Angeles'ta bir cinayeti araştıran bir adam, keşifleri, şaşırtmaları ve kim yaptı konusunda bol bol sürprizi taahhüt eder. Ama ya suç zaman geçtikçe büyürse? Polis en az 'suç' olan zinayı araştırmakla başlayıp, sonunda bütün şehrin cinayetlerle kurulduğunu anlarsa? Sonra da izleyiciye Amerikan yaşamının en derin ve karanlık sırlarını gösterene kadar her şeyi ortaya çıkarırsa?

• *Baba*

(Roman: Mario Puzo, senaryo: Mario Puzo ve Francis Ford Coppola, 1972)

Mafya ailesiyle ilgili bir önerme, acımasız katiller ve şiddet dolu suçu taahhüt eder. Ama ailenin başında daha büyük bir insan, Amerika'nın kralı gibi bir adam olursa? Amerika'nın karanlık tarafının başı, Amerika Başkanı gibi güçlü olursa? Bu adam kral olduğundan, o ölünce yerini başkasının aldığı Shakespeare türü iniş ve çıkışın olduğu büyük bir trajedi yaratılırsa? Sıradan bir suç öyküsü, Amerika'nın karanlık destanı haline getirilirse?

• *Murder on the Orient Express* (Şark Ekspresi'nde Cinayet)

(Roman: Agatha Christie, senaryo: Paul Dehn, 1974)

Yan kompartımanda başarılı bir dedektifin uyuduğu tren yolculuğunda bir adamın öldürülmesiyle ilgili önerme, becerikli bir polisiye öykü taahhüt eder. Adalet fikrini tipik olarak katilin yakalanmasının

ötesine taşırsanız? Nihai ozansı adaleti göstermek isterseniz? Öldürülen adamın gerçekten ölmesi gerekirse? On iki kadın ve adamdan oluşan doğal jüri o adamın hem hâkimi hem de cellâdı olursa?

• *Big* (Büyük)
(Gary Ross ve Anne Spielberg, 1988)
Uyanınca orta yaşlı bir adam olduğunu keşfeden bir delikanlıyla ilgili önerme, komik bir fantezi taahhüt eder. Ancak bu fanteziyi uzak ve saçma bir dünyada değil, delikanlının tanıdığı ve bildiği bir dünyada yazarsanız? Onu her delikanlının düşü olan oyuncak fabrikasına gönderip güzel ve seksi bir kızla çıkmasına izin verirseniz? Öykü sadece fiziksel açıdan büyümüş bir delikanlının öyküsü olmayıp, mutlu bir ergenlik hayatı geçirmenin hem bir adamın hem de bir delikanlının fikirlerinin ideal karışımı olduğunu gösterirseniz?

3. Adım: Öyküdeki zorlukları ve sorunları belirleyin.

Bütün öykülerde inşa etme kuralları vardır. Ancak her öyküde kendine ait kurallar olduğu gibi zorluklar da vardır. Bunlar düşüncenin içinde derinlere gömülü belirli sorunlardır ve bunlardan kaçıp kurtulamazsınız. Ayrıca, bunu yapmak istemezsiniz. Bu sorunlar, gerçek öykünüzü bulmanız için konmuş işaretlerdir. Öykünüzü adam gibi yazmak istiyorsanız, karşınıza çıkan sorunları o an keşfetmeli ve çözmelisiniz. Çoğu yazar bu sorunları keşfetse bile öykünün tamamını yazdıktan sonra çözmeye çalışır. Ama artık çok geçtir.

Önerme cümlesini yazarken karşımıza çıkan sorunların yerini belirlemeyi öğrenmek işin sırrıdır. Elbette en iyi yazarlar bile sürecin bu noktasında bütün sorunların yerini belirleyemezler. Ancak karakter, olay örgüsü, tema, öykünün geçtiği yer, semboller ve diyalog konularının tekniğinde usta olduktan sonra bir düşüncenin altındaki zorlukları kazıp çıkarmanın ne kadar kolay olduğunu görünce şaşıracaksınız. Öykü fikirlerinde bulunan zorlukların ve sorunların birkaç tanesini aşağıda göreceksiniz:

• *Star Wars* (Yıldız Savaşları)
(George Lucas, 1977)
Bütün destanlarda, özellikle de *Yıldız Savaşları* gibi uzayla ilgili bir destanda pek çok farklı karakteri hemen tanıtmanız, geniş me-

kân ve zamanda birbirlerini etkilediklerini göstermeniz gerekiyor. Fütürist bir öyküyü inanılır, şu zamanda tanınır bir hale getirmelisiniz. En baştan beri ahlâki açıdan iyi olan kahramanın karakterini değiştirmenin bir yolunu bulmalısınız.

• *Forrest Gump*
(Roman: Winston Groom; senaryo: Eric Noth, 1994)

Buradaki en büyük sorun şudur: Kırk yıllık tarihi anları, birbirine bağlı, canlı ve kişisel bir öyküye nasıl çevirirsiniz? Olay örgüsünü ilerletecek, garip heveslerini hakiki duygularıyla dengeleyecek geri zekâlı bir kahraman yaratmak ve bu geri zekâlı adama derin iç görü vermek ve karakterini değiştirmek bu öyküdeki sorunlardan bazılarıdır.

• *Beloved* (Sevilen)
(Toni Morrison, 1988)

Toni Morrison için en büyük sorun, kahramanın kurban olmadığı bir kölelik öyküsü yazmasıdır. Bunun gibi tutkulu bir öyküde çözülmesi gereken birkaç sorun vardır: Geçmişle şimdiki zaman arasında gelip giderken anlatım becerisini devam ettirmek, bugünkü izleyiciye anlamlı gelecek uzak geçmişteki öykü dekorunu kurgulamak, olay örgüsünü tepkili karakterlerle yürütmek, köleliği yaşamış insanların aklında köleliğin etkilerini göstermek, kölelilığin bitmesinin üzerinden yıllar geçmiş olmasına rağmen etkilerinin nasıl cezalandırmaya devam ettiğini göstermek.

• *Jaws*
(Roman: Peter Benchley; senaryo: Peter Benchley ve Carl Gottlieb, 1975)

Karakterlerin insanın doğal avcısı olan bir hayvanla savaştığı 'gerçekçi' bir korku öyküsü yazmak ortaya pek çok sorun çıkarır: karşı tarafın sınırlı bir zekâsı olduğundan adil bir dövüş ayarlamak, köpekbalığının sürekli saldırabileceği bir olay yaratmak, kahramanın tek başına köpekbalığıyla yumruk yumruğa dövüştüğü bir final yazmak.

• *Huckleberry Finn*
(Mark Twain, 1885)

Huckleberry Finn'in yazarının karşılaştığı en temel sorun büyüktür: Ülkenin tamamının ahlâki değerlerini, daha doğrusu ahlâk dışı

dokusunu kurgusal terimlerle nasıl açıklarsınız? Bu muhteşem öyküde bazı önemli sorunlar vardır: Aksiyonu taşıyan karakter genç bir oğlandır, öykünün ivmesini ve güçlü karşıtlığı geziler sırasında oluşturur, yapısı epizodiktir ve önemli bir ahlâki iç görü kazanan 'kötü' ve basit bir oğlanı gösterir.

• *The Great Gatsby* (Muhteşem Gatsby)
(F. Scott Fitzgerald, 1925)

Fitzgerald'ın karşılaştığı zorluk şöyledir: Amerikan Rüyası'nın bozulduğunu ve ünlü ve zengin olmak için bir yarışma haline geldiğini nasıl gösterirsiniz? Yazarın sorunları ürkütücüdür. Kahraman başka birinin yardımcısı olduğundan anlatı becerisini yaratmalı, izleyicinin sığ insanları ciddiye almasını sağlamalı ve küçük bir aşk hikâyesini Amerika'nın eğretilemesi haline getirmelidir.

• *Tootsie*
(Larry Gelbart ve Murray Schisgal; öykü: Don McGuire ve Larry Gelbart, 1982)

"Tootsie" gibi bir öykü düşüncesinde pek çok sorun vardır. Yazarlar izleyicinin kadın gibi giyinmiş bir adama inanmasını sağlamalı, birkaç kadın/erkek öykü çizgisini birbirine bağlamalı ve bu çizgileri başarılı bir şekilde sonlandırmalı, kadın giysileri giymiş bir adamın komik sahnelerinin arkasında bir öykü oluşturmalıdırlar.

• *Death of A Salesman* (Satıcının Ölümü)
(Arthur Miller, 1949)

Arthur Miller için temel zorluk şöyledir: Küçük bir adamın trajedisini nasıl gösterirsiniz? Çözmesi gereken sorunlar arasında izleyicinin kafasını karıştırmadan geçmiş ve mevcut olayları karıştırmak, anlatı becerisini sağlamak ve öyküyü ümitsiz ve şiddetli bir şekilde bitirirken umut vermek sayılabilir.

• *Baba*
(Roman: Mario Puzo; senaryo: Mario Puzo ve Francis Ford Coppola, 1972)

Puzo ve Coppola'nın karşılaştığı büyük zorluk, Amerika'daki suçun tam gücünü ve dramasını göstermeleridir. En büyük sorunlarıysa, en ahlâk dışı ve acımasız şiddeti, ahlâk kurallarıyla bağlamak, ke-

sinlikle iyi bir adam olan kahramanda inanılabilir bir ahlâk dışı eğmeci yaratmak, çok fazla karakteri farklılaştırmak ve kurgusal formda kompleks bir sistem göstermektir.

4. Adım: Tasarlama ilkesini bulun.

Senaryo düşüncenizde mevcut olan sorunları ve taahhütleri verdikten sonra öykünüzü nasıl anlatacağınızla ilgili genel stratejinizi belirlemelisiniz. Öykünün genel stratejisini tek bir cümleyle anlatmaya, öykünün tasarlama ilkesi denir. Tasarlama ilkesi, önermeyi derin bir yapıya yaymak demektir.

> **Kilit nokta:** Öykünün tamamını düzenleyen şey, tasarlama ilkesidir. Öykünün parçalarının toplamından büyük olduğunu gösteren, parçaları canlı olarak bir arada tutan içsel mantıktır. Öykünün orijinal kısmıdır.

Kısaca, tasarlama ilkesi öykünün tohumudur. Öykünüzü orijinal ve etkili yapacak en önemli etmendir. Bu ilke bazen bir sembol veya eğretileme (merkezi sembol, büyük eğretileme ve köklü eğretileme gibi terimlerle anılır) olur. Ama genellikle de tek bir eğretilemeden büyüktür. Tasarlama ilkesi öykünün rotasıyla açılacak gerekli süreci takip eder.

Tasarlama ilkesini görmek zordur. Aslında çoğu öyküde bu ilke yoktur. Bu öyküler genel olarak anlatılmış standart öykülerdir. Her öyküde var olan önerme ile iyi öykülerde bulunan ilke arasındaki farka örnek vermek gerekirse, önerme somuttur; olanları anlatır. Tasarlama ilkesiyse soyuttur. Öyküde devam eden derin süreçtir ve orijinal bir şekilde anlatılır. Tek cümleyle söylenir:

Tasarlama ilkesi = öykü süreci + orijinal çıkış

Amerika'daki mafyanın gizli çalışmalarını göstermek isteyen bir yazar olduğunu farz edelim; bunu yüzlerce senarist ve yazar yapmıştır. İyi bir yazarsanız, aşağıdaki şu ilkeyle ortaya çıkarsınız (*Baba* filmi için):

Üç kardeşin en küçüğünün 'kral' olduğunu gösterirken klasik peri masalı stratejisini kullan.

Önemli olan tasarlama ilkesinin 'sentez fikri', öykünün 'şekillendiren sebebi'* olmasıdır; öyküyü tek bir ünite, diğer öykülerden ayıran bireysel bir öykü haline getiren şeydir.

> **Kilit nokta:** O cümleyi bulun ve saklayın. Bu cümleyi bulurken gayretli olun ve uzun sürecek yazma sürecinde gözünüzün önünde bulunsun.

Yapımcı ve tasarlama ilkesinin arasındaki farkı görmek için gerçek öyküde nasıl işlediğini anlamak üzere *Tootsie*'ye bakalım.

Önerme: Aktör kendine iş bulamayınca, gösterideki aktrislerden birine âşık olduğu için kadın gibi giyinir.

Tasarlama ilkesi: Hayatını kadın gibi yaşaması için bir şoveni zorlayın.

Önerme cümlenizin içindeki tasarlama ilkesini nasıl bulacaksınız? Bu noktada çoğu yazarın yaptığı hataya düşmeyin. Özgün bir tasarlama ilkesi bulmak yerine, bir tür seçip yazdıkları önerme cümlesine uygular, sonra da o türe uygun olayları öyküyü uydurmaya çalışırlar. Ortaya çıkan sonuç mekanik, genel ve orijinal olmayan bir kurgudur.

Tasarlama ilkesini önünüzde duran tek cümlelik içerikten çıkarabilirsiniz. Bir dedektif gibi önermeden öykü formunun oluşmasını 'sağlarsınız'.

Bu, her düşüncede tek bir tasarlama ilkesi bulunduğu ve bunun sabit veya önceden belirlenmiş olduğu anlamına gelmemelidir. Önermeden derleyebileceğiniz pek çok tasarlama ilkesi veya formu vardır. Her biri size söylemeniz gereken şeyin farklı olasılıklarını verir ve çözmeniz gereken mevcut sorunları önünüze çıkarır. Tekniğinizin size yardımcı olmasına izin verin.

Tasarlama ilkesini bulmanın başka bir yöntemi de bir seyahati veya yolculuk eğretilemesini kullanmaktır. Huck'ın Jim'le beraber Mississippi Nehri'nde raft yapması, Marlowe'un tekneyle nehirden 'karanlığın yüreği'ne gitmesi, *Ulysses*'te Leopold Bloom'un Dublin'de seyahat etmesi, Alice'in Harikalar Diyarı'nda tavşan deliğine baş aşağı

*) R.S. Crane, *The Language of Criticism and the Structure of Poetry*, Toronto Press Üniversitesi, 1953, sayfa 2.

düşmesi, öykünün daha derin sürecini organize etmek için kullanılan yolculuk eğretilemeleridir.

Karanlığın Yüreği'nde tek cümlelik yolculuğun kullanılmasının çok kompleks bir kurguya nasıl tasarlama ilkesi getirdiğini görün.

Öyküyü anlatan kişinin nehirden ormana giden yolculuğuyla ilgili cümle aynı anda üç farklı gerçeği anlatan bir cümledir: bir gizem ve ölümsüz bir adamla ilgili gerçek, öyküyü anlatan kişiyle ilgili gerçek ve medeniyetten barbar zamanlara kadar bütün insanlardaki karanlığın yüreğiyle ilgili ahlâki durum.

Bazen tek bir sembol de tasarlama ilkesi yerine kullanılır, mesela *The Scarlet Letter*'daki (Kırmızı Leke) kırmızı 'A' harfi, *The Tempest*'daki (Fırtına) ada, *Beyaz Balina*'daki (Moby Dick) balina veya *The Magic Mountain*'daki (Büyülü Dağ) dağ. Veya *How Green Was My Valley* (Vadim O Kadar Yeşildi ki) filminde olduğu gibi iki büyük sembolü tek bir cümlelik süreçte birbirine bağlayabilirsiniz. Diğer tasarlama ilkeleri arasında zaman birimleri (gün, gece, dört mevsim), öyküyü anlatan birinin ilginç bir şekilde kullanılması veya öykünün değişik bir şekilde sürmesi vardır.

İncil'den *Harry Potter'a* kadar kitaplarda, filmlerde ve tiyatro oyunlarındaki birkaç tasarlama ilkesi ve önerme cümlesinden nasıl farklı olduğu aşağıdadır.

• *Moses* (Musa)

Önerme: Mısırlı bir prens Yahudi olduğunu keşfeder ve halkını kölelikten kurtarır.

Tasarlama ilkesi: Kim olduğunu bilmeyen bir adam halkını özgürlüğe kavuşturmak için mücadele eder ve kendini ve halkını açıklayacak yeni ahlâki kuralları öğrenir.

• *Ulysses*

Önerme: Dublin'de bir adamın hayatının bir günü.

Tasarlama ilkesi: Bir günde bir adamın babasını, diğer adamın da oğlunu bulduğu şehirde geçen modern bir destan.

• *Four Weddings and a Funeral* (Dört Düğün Bir Cenaze)

Önerme: Bir adam bir kadına âşık olur ama ikisi de nişanlıdır.

Tasarlama ilkesi: Bir grup arkadaş evlenmek için doğru partneri ararken dört ütopya (evlilik) ve cehennemde geçirdikleri bir dakikayı (cenaze) tecrübe ederler.

• *Harry Potter ve...*

Önerme: Bir oğlan kendisinde büyülü güçler olduğunu keşfeder ve büyücü okuluna yazılır.

Tasarlama ilkesi: Büyücü bir prens yedi okul yılı boyunca bir büyücü okuluna giderek adam ve kral olmayı öğrenir.

• *The Sting* (Belalılar)

Önerme: İki üçkâğıtçı arkadaşlarını öldüren zengin bir adamı dolandırırlar.

Tasarlama ilkesi: Bir üçkâğıtçının öyküsü üçkâğıtçı gibi anlatıldığı için hem düşman hem de izleyici üçkâğıda gelir.

• *A Long Day's Journey into Night* (Günden Geceye)

Önerme: Bir aile annelerinin bağımlılığıyla uğraşır.

Tasarlama ilkesi: Bir aile gün bitip gece başladığında geçmişinin günahları ve hayaletleriyle yüzleşmek zorunda kalır.

• *Meet Me in St. Louis*

Önerme: Genç bir kadın, kapı komşusu oğlana âşık olur.

Tasarlama ilkesi: Bütün mevsimlerde meydana gelen olayları göstererek bir ailenin bir yıl içinde büyümesini anlatır.

• *Copenhagen* (Kopenhag)

Önerme: Üç insan İkinci Dünya Savaşı'nın sonucunu değiştiren toplantı hakkında çelişkili ifadeler verir.

Tasarlama ilkesi: Belirsizlik İlkesi'ni keşfeden adamın anlamsız ahlâkını anlamak için Heisenberg Belirsizlik İlkesi kullanılır.

• *A Christmas Carol* (Yeni Yıl Şarkısı)

Önerme: Üç hayalet, cimri bir yaşlıyı ziyaret edince Noel ruhu adama geçer.

Tasarlama ilkesi: Bir Noel arifesinde geçmişini, şimdiki zamanı ve geleceğini görmeye zorlanan bir adam tekrar doğar.

• *It's A Wonderful Life* (Şahane Hayat)

Önerme: Bir adam intihar ederken aniden bir melek görünür ve kendisine hiç doğmazsa neler olacağını gösterir.

Tasarlama ilkesi: Bir adam hiç yaşamazsa bir kasabanın ve bir ülkenin ne hale geldiğini göstererek bireylerin gücünü ortaya koyar.

• *Citizen Kane* (Yurttaş Kane)

Önerme: Zengin bir gazete baronunun hayat öyküsü.

Tasarlama ilkesi: Bir adamın hayatının bilinemeyeceğini göstermek için öyküyü birkaç kişi anlatır.

5. Adım: Düşüncenizdeki en iyi karakteri belirleyin.

Öykünüzün tasarlama ilkesini belirledikten sonra kahramanınıza odaklanmanız gerekiyor.

Kilit nokta: En iyi karakteriniz hakkında öyküler anlatmaya devam edin.

En güzeli olmasa bile en iyisi budur. En etkileyici, zorlayıcı ve karışık olsa bile her karakter sevilmek zorunda değildir. En iyi karakteriniz hakkında öykü anlatmak istemenizin sebebi, ilginizin ve izleyicinin ilgisinin kaçınılmaz bir şekilde işin içine girmesidir. Bu karakterin aksiyonu sürdürmesini istersiniz.

Düşüncenin altında gizli olan en iyi karakteri belirlemenin yolu kendinize şu elzem soruyu sormaktır: Kimi seviyorum? Bu soruyu şu soruları sorarak keşfedebilirsiniz: Rol yapmasını istiyor muyum? Düşünüş biçimini seviyor muyum? Üzerinden gelmesi gereken zorluklar umurumda mı?

Öyküye koyacağınız sevdiğiniz karakteri bulamıyorsanız başka bir düşünceye geçin. Bulabiliyorsanız ve ana karakter olmuyorsa, olsun diye önerme cümlesini değiştirin.

Birkaç ana karakteri olan bir düşünceyi geliştiriyorsanız, ana karakterlerin sayısı kadar olaylar dizisi kurmanız gerekir. Her olay dizisi için en iyi karakteri bulmak zorundasınız.

6. Adım: Temel çatışmayı algılayın.

Öyküyü kimin götüreceğini belirledikten sonra en gerekli seviyede öykünüzün ne hakkında olduğunu belirlemelisiniz. Bu da öykünün temel çatışmasını belirlemek demektir. Temel çatışmayı belirlemek için kendinize şu soruyu sorun: Kim kiminle ne için savaşıyor? Bunun cevabı, öykünüzün gerçekten ne hakkında olduğunu verir, çünkü öyküdeki çatışma tek bir konuya inecektir. Önümüzdeki iki

bölümde, "7 Adım" ve "Karakter" isimli bölümlerde bu çatışmayı karmaşık yöntemlerle göreceğiz. Ancak bu tek cümlelik çatışmayı, öykünüzün temeli olarak görmeli ve gözünüzün önünden ayırmamalısınız.

7. Adım: Sebep-sonuç cümlesini algılayın.

Her iyi, canlı öyküde bir adet sebep-sonuç cümlesi vardır: A, B'ye, B de C'ye ulaşır... Z'ye kadar gider. Bu, öykünün omurgasıdır ve omurganız yoksa veya çok fazla omurganız varsa, öykünüz edebi açıdan parçalanır (çok kahramanlı öyküleri biraz sonra konuşacağız).

Şu önermeyi yazdığınızı düşünelim: Bir adam bir kadına âşık olur ve şarap imalathanesi için kardeşiyle kavga eder.

İki sebep-sonuç cümlesi olduğundan bunun bölünmüş bir önerme olduğuna dikkat edin. Önermenizi geliştirirken bu teknikleri kullanmanın en önemli avantajı sorunları kolaylıkla bulmanız ve sadece bir cümle yazmış olmanıza rağmen sorunu çözebilmenizdir. Bütün öyküyü veya senaryoyu yazıp bitirdikten sonra öyküyle ilgili sorunlar betona dökülmüş duygusunu hissettirir. Ama burada tek bir cümle yazmış olsak bile minik bir değişiklikle bölünmüş bir önermeyi, tek bir cümleyle değiştirebilirsiniz. Örnek:

Adam iyi bir kadını sevdiği için şarap imalathanesini yönetmek üzere kardeşiyle savaşır.

Tek adet sebep-sonuç cümlesi bulmanın sırrı, kendinize sormanız gereken şu sorudur: Kahramanımın temel aksiyonu nedir? Kahramanınız bütün öykü boyunca pek çok aksiyona girer. Ancak kahramanın yaptığı aksiyonları birleştiren en önemli bir aksiyon vardır. O aksiyon, sebep sonuç cümlesidir.

Örneğin *Yıldız Savaşları* filminin tek cümlelik önermesine tekrar bakalım:

Prenses ölüm tehlikesine düşünce genç bir adam onu kurtarmak için savaşçı yeteneğini kullanır ve galaktik imparatorluğun kötü güçlerini yener.

Kendimizi *Yıldız Savaşları* filmini tek bir cümleyle açıklamaya zorlayınca, filmin sayısız aksiyonunu birleştiren tek bir aksiyonun "savaşçı yeteneğini kullanır" olduğunu anlarız.

Veya *Baba*'daki durumu ele alalım. Bu, destansı bir kitap ve destansı bir filmdir. Ama tekrar söylemek gerekirse, öyküyü tek cümlelik bir önermeye indirmekle başlayan sürece bakınca, temel aksiyonu açık ve seçik bir şekilde görürüz:

Bir mafya ailesinin en küçük oğlu, babasını öldürmeye çalışan adamlardan intikamını alır ve yeni baba figürü olur.

Michael'ın öyküde yaptığı bütün aksiyonları birbirine bağlayan temel aksiyon şudur: intikam almak.

> **Kilit nokta:** Pek çok karakterin bulunduğu bir önerme yazıyorsanız, her olay dizisini açıklayan bir sebep-sonuç cümlesi olmalıdır. Ve bütün olaylar dizisi bir araya gelerek daha büyük ve herkesi kapsayan bir omurga olmalıdır.

Örneğin *Canterbury Hikâyeleri*'nde yolculuk eden herkes omurganın bir kemiğini oluşturan bir öykü anlatır. Ama bu kemiklerin hepsi Canterbury'ye yolculuk eden bir grubun -İngiliz sosyetesinin küçük evreninin- parçasıdır.

8. Adım: Kahramanınızın olası karakter değişikliğini belirleyin.

Tasarlama ilkesini belirledikten sonra göz atılması gereken en önemli husus, kahramanınızda meydana gelecek başlıca karakter değişikliğidir. Karakter olumsuz yönde değişse bile (örnek *Baba* filmi) bu durum, öykü ne olursa olsun izleyiciye en derin memnuniyeti verecektir.

Kahramanınız mücadele ederken karakter değişikliğini tecrübe edecektir. En basit anlamda bu değişiklik 3 parçalı denklemle anlatılabilir (bunu 3 sekanslı yapıyla karıştırmayın):

$$Z \times A = D$$

Z: hem psikolojik hem de ahlâki açıdan zayıf yönler

A: öykünün ortasında temel aksiyonu yapmak için verilen mücadele

D: değişmiş kişilik

Çoğu öyküde zayıf bir yönü olan karakter bir şeyi elde etme mücadelesi verir ve sonuç olarak değişir (olumlu veya olumsuz). Bir öy-

künün basit mantığı şu şekilde işler: Mücadele ederek temel aksiyonu (A) yapan durum karakteri Z'den, D'ye nasıl değiştirir? Temel aksiyon olan A, dayanak noktasıdır. Belirli zayıf yönleri olan bir karakter mücadele ederken değişmek için dövülür ve tavlanır.

Kilit nokta: Temel aksiyon, karakteri zayıf yönünün altından kalkmaya ve onu değiştirmeye muktedir kılan tek bir aksiyon olmalıdır.

Bu herhangi bir öykünün basit geometrisidir, çünkü bu, insanın gelişmesinin sekansıdır. İnsanın gelişmesini anlamak zordur ama gerçektir ve siz yazar olarak yukarıda yazanları ifade etmek zorundasınız (veya niye olmadığını göstermelisiniz).

Kilit nokta: Temel aksiyonla başlayın, sonra da temel aksiyonun tam tersine bakın. Bu size, karakterinizin öykünün başında kim olduğunu -karakterin zayıf yönlerini- ve öykünün sonunda kim olduğunu -nasıl değiştiğini- anlatacaktır.

Bu adımlar şu şekilde çalışır:

1) Basit önerme cümlesini yazın. (Karakter değişikliğini keşfettiğiniz anda bu önerme cümlesini değiştirmeye açık olun.)
2) Öykü süresi boyunca kahramanınızın temel aksiyonunu belirleyin.
3) Hem Z (psikolojik ve ahlâki açıdan karakterin zayıf yönleri) hem de D (değişmiş kişilik) için A'nın (temel aksiyonun) tersini bulun. Temel aksiyonun tersine bakmak şarttır, çünkü ancak orada değişim meydana gelir. Kahramanınızın zayıf yönleri öykü sırasında yaptığı temel aksiyona benziyorsa, o zayıf yönleri derinleştirir ve değişmez.

Kilit nokta: Kahramanın zayıf yönleri ve değişimi için birkaç olası seçeneği yazın.

Önermenizi geliştirirken birkaç olasılık varsa, kahramanınızın zayıf yönleri ve değişimi için de pek çok seçenek vardır. Örneğin kah-

ramanınızın temel aksiyonu, öykü sırasında kanun kaçağı olmak olsun.

Temel aksiyonla başlayarak kahramanın aşağıdaki olası zayıf yönlerinin ve değişiminin tersini verebiliriz. Her bir zayıf yön ve değişimin, temel aksiyonun olası tersi olduğunu görün:

- Gergin ve kılıbık bir adam, kanun kaçaklarından oluşan bir çeteyle karşılaşır ve karısından boşanır.
  Z - Başlangıçtaki zayıflıkları: gergin ve kılıbık
  A - Temel aksiyonu: kanun kaçaklarından oluşan bir çeteyle karşılaşmak
  D - Değişmiş kişilik: karısından boşanır

- Gergin ve kibirli bir adam, kanun kaçaklarından oluşan bir çeteyle karşılaşır ve fakirlere yardım eder.
  Z - Başlangıçtaki zayıflıkları: gergin ve kibirli
  A - Temel aksiyonu: kanun kaçaklarından oluşan bir çeteyle karşılaşmak
  D - Değişmiş kişilik: fakirlere yardım eder

- Utangaç ve ürkek bir adam, kanun kaçaklarından oluşan bir çeteyle karşılaşır ve ünlü olmaktan başı döner.
  Z - Başlangıçtaki zayıflıkları: utangaç ve ürkek
  A - Temel aksiyonu: kanun kaçaklarından oluşan bir çeteyle karşılaşmak
  D - Değişmiş kişilik: ünlü olmaktan başı döner

Bunların her biri, bir adamın kanun kaçağı olmasıyla ilgili tek cümlelik açılış önermesinden alabileceğiniz olası karakter değişimleridir. Bu tekniği birkaç tanıdık senaryoyla çalışalım.

• *Yıldız Savaşları*

Önerme: Prenses ölüm tehlikesine düşünce genç bir adam onu kurtarmak üzere savaşçı yeteneğini kullanır ve galaktik imparatorluğun kötü güçlerini yener.

Z - Başlangıçtaki zayıflıkları: naif, tezcanlı, heyecanlı, konsantre olamayan, kendine güvenmeyen bir adam

A - Temel aksiyonu: savaşçı olarak yeteneğini kullanır

D - Değişmiş kişilik: kendine saygı duyar, seçilmiş birkaç kişinin yanında yerini alır ve iyilik için savaşır.

Luke'un açılıştaki zayıf yönleri kesinlikle bir savaşçının özellikleri değildir. Ama o savaşçı olarak yeteneklerini kullanmaya zorlandığında iyilik için savaşan, kendine güvenen bir insan olarak güçlenmiştir.

• *Baba*

Önerme: Bir mafya ailesinin en küçük oğlu, babasını öldürmeye çalışan adamlardan intikamını alır ve yeni baba figürü olur.

Z - Başlangıçtaki zayıflıkları: ilgisiz, korkak, sıradan, yasal, ailesinden uzak

A - Temel aksiyonu: intikam alır

D - Değişmiş kişilik: ailenin acımasız ve mutlak hükümdarı

Baba, kahramanınızın zayıf yönlerini ve değişimini belirlemek için temel aksiyonun tersine niye gittiğinize mükemmel bir örnektir. Michael intikam peşinde olan, babasını öldürmeye çalışan adamdan intikam almaya çalışan bir kişi olarak öyküye başlasaydı, sonunda da aynı adam olurdu. Karakteri değişmezdi. Peki, intikam peşinde olmanın tersi olarak başlasaydı? Mafya ailesinden uzak duran, ilgisiz, korkak, sıradan ve yasal bir adam, intikam alarak ailenin acımasız ve mutlak hükümdarı oluyor. Bu kesinlikle radikal bir değişimdir. Ama izleyici bu değişime sonuna kadar inanır.

> **Dikkat:** Bu tekniği kullandığınızda sadece olası karakter değişimini ortaya koyarsınız. Özellikle de karakter değişimini ilgilendiren önerme işi son derece muhtemeldir. Yazma süreci boyunca farklı karakter değişimlerine açık olun. Önümüzdeki iki bölümde, "7 Adım" ve "Karakter" isimli bölümlerde bu öykü öğesini daha detaylı göreceğiz.

9. Adım: Kahramanın olası ahlâki seçimini belirleyin.

Genellikle öykünün sonunda kahramanın yapması gereken bir ahlâki seçim, öykünün temel temasını aydınlatır. Tema, hayatta uygun şekilde davranmaya bağlı görüşünüzdür. Sizin ahlâki açıdan vizyonunuzdur ve öykünüzü yazmanızın asıl sebeplerinden biridir.

Tema, benim 'ahlâki sav' diyc adlandırdığım öykünün yapısıyla ifade edilir. Yazar olarak siz burada felsefe görüşleriyle değil, bir ama-

cın peşinden giden karakterlerin davranışlarıyla nasıl yaşanacağıyla ilgili bir durum ortaya koyuyorsunuz (detaylar için 5. Bölüm, "Ahlâki Sav"a bakınız). Bu savdaki en önemli adım, kahramana vereceğiniz nihai ahlâki seçim olmalıdır.

Çoğu yazar kahramana iğreti bir seçim yaptırarak hataya düşer. İğreti seçim olumlu ve olumsuzun ortasındadır. Örneğin kahramanınızı hapse düşmekle, kız arkadaşını geri kazanmak arasında bir seçim yapmaya zorlarsınız. Sonuç barizdir.

Kilit nokta: Doğru bir seçim yaptırmak istiyorsanız, kahramanınız ya iki olumlu durumdan birini veya az da olsa iki olumsuz durumu engellemek *Sophie's Choice*'da (Sophie'nin Seçimi) olduğu gibi arasından birini seçmelidir.

Seçenekleri neredeyse eşit yapmalısınız, diğer seçeneğe kıyasla öbür seçenekte hayat birazcık daha iyi yaşanıyor olmalıdır. İki olumlu durumdan birini seçmekle ilgili en güzel örnek aşk ve haysiyet arasında yapılan seçimdir. *A Farewell to Arms*'da (Silahlara Veda) kahraman aşkı seçer. *Maltese Falcon*'da (Malta Şahini) ve çoğu polisiye öyküde kahraman haysiyeti seçer.

Olası ahlâki seçimi bulmakla ilgili tekniğin farkına varın. Çünkü şu an bulacağınız seçim, öyküyü yazıp bitirdikten sonra bulduğunuz seçimden tamamen farklı olabilir. Bu teknik sizi sadece düşünmeye sevk eder, pratik anlamda yazma sürecinin başında temayı düşünmeye başlarsınız.

10. Adım: Kendinize büyük soruyu sorun.

Önerme işini bitirdikten sonra son olarak kendinize şu soruyu sorun: Bu tek cümlelik olaylar dizisi benden başka pek çok insanın ilgisini çekecek kadar özgün müdür?

Bu soru popülerlik, ticari açıdan çekicilik sorusudur. Buna cevap verirken gaddar olun. Önerme cümlenize bakıp "öykümü benle ailemden başka kimse görmek istemeyecek" diye düşünürseniz, o önermeden bütün bir öykü yazmamanızı şiddetle tavsiye ederim.

Her şeyden önce kendiniz için yazmalısınız; umurunuzda olan şeyleri yazın. Ama sırf kendiniz için de yazmamalısınız. Yazarların

yaptığı en büyük hatalardan biri de ya/veya tuzağına düşmeleridir: "Ya umurumda olan konuda yazarım" veya "satacak bir öykü yazarım". "Çatı arasında yazıp sanatım için acı çekerim" mefhumuyla doğmuş, hatalı bir algıdır.

Bazen aklınıza bir düşünce gelir ve "bunu kesinlikle yazmam gerekir" diye düşünürsünüz. Veya aklınıza muhteşem bir fikir gelir ama izleyicinin hoşuna gidip gitmeyeceğini bilemezsiniz. Ama şunu unutmayın: Hayatınız boyunca aklınıza gelecek fikirler, tastamam öykü yazmaktan çok daha fazla sayıdadır. Umurunuzda olan ve izleyicinin hoşuna gidecek öyküler yazmaya çalışın. Öykü yazmanız kişisel açıdan sizin için çok önemlidir. Ama izleyici için öykü yazmak sevdiğiniz konuyu daha kolay bir şekilde yazmanıza sebep olacaktır.

* * *

ÖNERMEYİ YARATMAK – YAZMA EGZERSİZİ 1

- ***Önerme:*** Önermenizi bir cümle şeklinde yazın. Kendinize yazdığınız önerme cümlesinin hayatınızı değiştirip değiştirmediğini sorun.
- ***Dilek ve Önerme Listesi:*** Dilek listesi ve önerme listesini yazın. Umurunuzda olan ve sizi eğlendiren ana öğeleri belirlemek için iki listeyi birden çalışın.
- ***Mümkün Olanlar:*** Önermede mümkün olan şeyleri arayın. Seçenekleri yazın.
- ***Öyküdeki Zorluklar ve Sorunlar:*** Aklınıza gelen düşünceye has öykünün bütün zorluklarını ve sorunlarını açıklayın.
- ***Tasarlama İlkesi:*** Öyküyle ilgili düşüncenizin tasarlama ilkesini bulun. Bu ilkenin öykünün daha derin bir sürecini ve öyküyü anlatmanın daha özgün bir yöntemini açıkladığını unutmayın.
- ***En İyi Karakter:*** Düşüncenizdeki en iyi karakteri belirleyin. O karakteri önermenizin kahramanı haline getirin.
- ***Çatışma:*** Kendinize şu soruyu sorun: Kahramanım kiminle savaşıyor ve savaştığı konu ne?
- ***Temel Aksiyon:*** Kahramanınızın öykü içinde yapacağı temel aksiyonu göstererek sebep-sonuç cümlesini bulun.

- ***Karakter Değişimi:*** Temel aksiyonla başlayıp, karakterin öyküsünün başındaki zayıf yönlerini (Z) ve öykünün sonundaki değişimini (D) bulmak için temel aksiyonun tersine giderek kahramanınızın olası karakter değişimini bulun.
- ***Ahlâki Seçim:*** Öykünün sonlarına doğru kahramanınızın seçebileceği ahlâki seçenekleri listeleyin. Zor bir seçim olmasına dikkat edin.
- ***İzleyicinin Beğenisi:*** Kendinize yazdığınız önermenin geniş bir izleyici kitlesinin hoşuna gidip gitmeyeceğini sorun. Gitmeyeceğini düşünüyorsanız, başa dönün.

Önerme sürecinde nasıl çalıştığınızı görmeniz için *Tootsie'ye* daha yakından bakalım.

• *Tootsie*

(Larry Gelbart ve Murray Schisgal; senaryo: Don McGuire ve Larry Gelbart, 1982)

Önerme: Aktör kendine iş bulamayınca, gösterideki aktrislerden birine âşık olduğu için kadın gibi giyinir.

Mümkün olanlar: Modern flört durumuna eğlenceli bir bakış, ancak aynı zamanda kadınlarla erkeklerin hayatlarının en mahrem bölümünde birbirlerine nasıl davrandıklarını öne çıkaran derin ahlâksızlığın parçalanması.

Öyküdeki zorluklar: Adamların bir cinsiyeti masum gösterirken diğer cinsiyete saldırmadan kadınlara karşı ahlâk dışı davranışlarının etkilerini nasıl gösterirsiniz?

Sorunlar: İzleyiciyi bir adamın kadın olduğuna inandırmak, birkaç kadın/erkek öykü çizgisini birbirine bağlamak ve bu çizgileri başarılı bir şekilde sonlandırmak, izleyiciyi daha üstün bir yere taşıyarak birkaç komedi tekniğini kullanırken duygusal açıdan tatmin ederek bir aşk öyküsü oluşturmak.

Tasarlama ilkesi: Hayatını kadın gibi yaşaması için bir şoveni zorlayın. Kılık değiştirme durumunu inanılır bir hale getirmek için öykü eğlence dünyasının içinde geçsin.

En iyi karakter: Hem erkek hem de kadın gibi giyinmek için bölünen Michael, kendi karakteri içindeki aşırı çelişkinin fiziksel ve komik ifadesi olabilir.

Çatışma: Michael aşk ve dürüstlük için Julie, Ron, Les ve Sandy'yle kavga eder.

Temel aksiyon: Bir kadını taklit eder.

Karakter değişimi:

Z: Küstah, yalancı, bencil

D: Michael kadın gibi davranarak daha iyi bir adam olmayı ve gerçek aşk için becerikli olduğunu öğrenir.

Ahlâki seçim: Michael kazançlı aktörlük işinden vazgeçer ve yalan söylediği için Julie'den özür diler.

3
ÖYKÜ YAPISININ 7 TEMEL ADIMI

Baba uzun ve karışık bir roman ve filmdir. *Tootsie* karşılıksız aşk, yanlış kimlik ve gülünç yanlış adımlardan oluşan fazlasıyla süslü bir anafordur. *Çin Mahallesi* zaman geçtikçe sürprizlerin olduğu ve olayların açığa kavuştuğu ustalık isteyen bir filmdir. Birbirinden tamamen farklı olan bu öyküler çok başarılıdır çünkü 7 temel adımın kırılamaz canlı zinciri her öykünün yüzeyinin derinlerine iner.

Bir öykünün yapısından söz ederken, öykünün zamanla nasıl geliştiğinden bahsederiz. Örneğin canlı olan her şey devam eden bir akımın içinde gelişir ama yakından bakınca o gelişmenin içinde belirli adımları veya aşamaları görürüz. Bu, öyküler için de geçerlidir.

Her öykünün gelişiminde baştan sona en az 7 adım vardır. Bu adımlar şöyledir:

- Zayıflık/Gereksinim
- Arzu
- Rakip
- Plan
- Kavga
- Kendini Keşif
- Yeni Denge Kazanma

7 adım mekanik öykü yapısına (örnek 3 sekanslı yapı) yapıldığı gibi dışarıdan uygulanmaz. Onlar öykünün içinde yer alır. 7 adım öykünüzün çekirdeği, DNA'sıdır; öyküyü anlatan kişi olarak başarınızın temelidir çünkü insan hareketlerine bağlıdır. Bunlar, her insanın hayatındaki bir sorunu çözmek için kullandığı adımlardır. 7 adım canlı olduğundan izleyici üzerinde en büyük etkiyi bırakmak üzere öyküye uygun bir şekilde bağlanmalıdır.

Bu adımların ne anlama geldiğine, yüzeyin altında birbirlerine nasıl bağlandığına ve öykülerde nasıl işlediğine bir bakalım.

1) ZAYIFLIK/GEREKSİNİM

Öykünün başından itibaren kahramanınızın kendisini tutan bir veya daha fazla büyük zayıflığı vardır. İçinde bir şeyler eksiktir, bu durum içine öyle bir işler ki hayatını berbat eder (ana karakterin erkek olduğunu farz ediyorum çünkü benim için bir erkeği yazmak daha kolaydır).

Gereksinim kahramanın daha bir hayat yaşaması için kendi içinde yerine getirmek zorunda olduğu bir şeydir. Zayıf yönlerini aşmak, bir şekilde değişmek veya büyümekle ilgilidir.

• *Tootsie*

Zayıflık: Küstah, yalancı, bencil.

Gereksinim: Michael kadınlara karşı olan kibirli tutumundan, yalan söylemekten ve istediğini almak için kadınları kullanmaktan vazgeçmelidir.

• *The Silence of the Lambs* (Kuzuların Sessizliği)

Zayıflık: Tecrübesiz, kendini ele geçiren çocukluk anılarından acı çeken, erkeklerin dünyasında bir kadın.

Gereksinim: Clarice geçmişinden gelen kâbuslardan kurtulmalı ve erkeklerin dünyasında profesyonel olarak saygı kazanmalıdır.

Başarı olmak için gereksinimin ne kadar önemli olduğunu anlatacak kelime bulamıyorum. Gereksinim öykünüzün kuyusu gibidir ve diğer adımları belirler. O yüzden gereksinimi belirlerken iki önemli noktayı aklınızdan çıkarmayın:

> **Kilit nokta:** Kahraman, öykünün başında gereksinim duyduğu şeyin farkında olmamalıdır.

Eğer farkında olursa öykü biter. Çok acı (dramalarda) çektikten ve mücadele (komedilerde) ettikten sonra öykünün sonlarına doğru kendini keşfetmesiyle birlikte gereksinim duyduğu şeyin farkına varmalıdır.

> **Kilit nokta:** Kahramanınıza hem psikolojik hem de ahlâki açıdan bir gereksinim bulun.

Ortalama öykülerde kahramanın sadece psikolojik açıdan bir gereksinime ihtiyacı olur. Psikolojik bir gereksinim, ciddi bir durumun üzerinden gelmekle ilgilidir ama bu durum kahramandan başka hiç kimsenin canını yakmaz.

Daha iyi öykülerde kahramanın psikolojik gereksinimin yanında bir de ahlâki açıdan bir gereksinimi olur. Ahlâki açıdan bir gereksinimi olduğunda kahraman ahlâki bir durumun üzerinden gelir ve diğer insanlara karşı doğru düzgün davranmayı öğrenir. Ahlâki açıdan gereksinimi olan bir karakter öykünün başında diğer insanların da canını bir şekilde (ahlâki açıdan zayıf yönleriyle) yakar.

• *The Verdict* (Hüküm)

Frank'in psikolojik açıdan gereksinim duyduğu şey içki içmekten vazgeçmek ve kendisine duyduğu saygıyı geri kazanmaktır. Ahlâki açıdan gereksinim duyduğu şeyse diğer insanları para için kullanmaktan vazgeçmek ve adil davranmaktır. İş kapmak için tanımadığı insanların cenaze töreninde onlara yalan söylediğini gördüğümüz Frank'in ahlâki açıdan bir gereksinimi olduğunu anlıyoruz. O aileyi üzüp üzmemek umurunda değil. Sadece onlardan para kazanmak istiyor.

Kahramana psikolojik gereksinimle birlikte ahlâki açıdan da gereksinim vermenin çok önemli olmasının sebebi karakterin etki alanını artırmasıdır; karakterin davranışları etrafındaki insanları da etkiler. Bunun izleyicideki yansıması daha da güçlü olacaktır.

Kahramanınıza ahlâki açıdan bir gereksinim vermemizin bir diğer sebebi, kahramanın mükemmel veya kurban gibi görünmesini engellemesidir. Hem mükemmellik hem de kurban olmak öykü anlatmanın ölüm öpücüğüdür. Mükemmel bir karakter gerçek değildir, inanılması da zordur. Karakterin ahlâki bir durumu yoksa, rakibinin olacaktır, haliyle de kahramandan üstün gelecek, öykü de tepkili ve tahmin edilebilir bir hale gelecektir.

Öykünüzün birinci sayfasından itibaren var olan ve zayıflık/gereksinim kadar önemli olan husus da sorundur. Bütün iyi öyküler bir sorunla başlar: kahramanın başı beladadır. Sorun, kahramanın birinci sayfadan itibaren kendine bulduğu krizdir. Krizin farkındadır ama nasıl çözüleceğini bilmez.

Sorun, 7 adımdan biri değildir ama zayıflık/gereksinim konusunun bir parçasıdır ve değerlidir. Kriz bir karakteri hemen tarif eder. Kahramanın zayıflığının dışında olmalıdır. Kriz, zayıflığı izleyiciye belirtir ve öykünün hızlıca başlamasını sağlar.

Kilit nokta: Sorun basit ve belirli olmalıdır.

• *Sunset Boulevard* (Sunset Bulvarı)

Zayıflık: Joe paraya ve hayattaki iyi, kaliteli şeylere karşı zayıf. Rahat bir hayat yaşamak için sanatsal ve ahlâki kavramlarından vazgeçmeye hazır.

Sorun: Joe Gillis beş parasızdır. Finans şirketinden birkaç adam Joe'nun arabasını geri almak için evine gider. Joe kaçar.

• *Tootsie*

Zayıflık. Küstah, benc.l, yalancı.

Sorun: Michael iyi bir aktördür ama o kadar zorbadır ki kimse onu işe almaz. O yüzden çaresiz kalır.

7 Adım Tekniği: Ahlâki Gereksinimi Yaratmak

Yazarlar genellikle psikolojik olmasına rağmen kahramana ahlâki bir gereksinim verdiklerini düşünürler. Şu basit kuralı unutmayın: Ahlâki bir gereksinim verecekseniz, kahraman öykünün başında en az bir kişinin canını yakmalıdır.

Kahramanınız için doğru ahlâki gereksinim bulmanın iki iyi yöntemi vardır; ahlâki gereksinimi psikolojik gereksinimle bağlayın ve bir gücü zayıflığa dönüştürün.

İyi öykülerde ahlâki gereksinim genellikle psikolojik gereksinimden çıkar. Karakterin psikolojik açıdan bir zayıflığı vardır ve bunun acısını başkalarından çıkarmaya yönelir.

Karaktere psikolojik gereksinimle birlikte ahlâki gereksinim vermek ve bu gereksinimlerin karakteriniz için doğru olması için:

1) Psikolojik zayıflıkla başlayın.
2) Bu zayıflıktan doğal olarak nasıl bir ahlâksız davranış çıkacağını bulun.
3) Bu davranışın kaynağı olan çok derin ahlâki zayıflığı ve gereksinimi belirleyin.

İyi bir ahlâki gereksinim yaratmanın ikinci yöntemiyse karakterdeki bir gücü zorlayarak bir zayıflık yaratmaktır. Bu teknik şu şekilde işler:

1) Karakterinizdeki bir erdemi belirleyin. Sonra karakterinizi bu konuda o kadar tutkulu yapın ki, o erdem baskı yapan bir unsur haline gelsin.
2) Karakterin inandığı bir değer ve o değerin olumsuz halini bulun.

2) ARZU

Zayıflık/gereksinimden sonra kahramanın arzusunu bulun. Arzu kahramanın öykünüzde istediği şeydir, zaten belirli olan amacıdır.

Arzuyla ilgili kısım gelene kadar öykü izleyicinin dikkatini çekmez. Arzuyu izleyicinin 'çıktığı' bir öykü yolculuğu olarak düşünün. Burada herkes kahramanla birlikte 'trene' biner ve kahramanın amacının peşine düşer. Arzu öyküdeki tek itici güçtür ve yapısal açıdan geri kalan her şeyin bağlı olduğu cümledir.

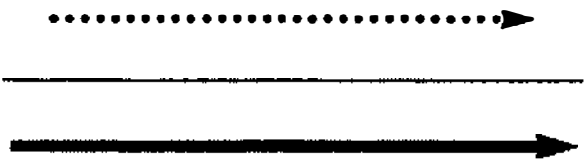
Arzu, gereksinime çok yakından bağlıdır. Çoğu öyküde kahraman amacına ulaşınca gereksinimini de elde eder. Doğadaki örneklere bakalım. Aslan aç, yemek yemek istiyor (fiziksel bir gereksinim). Ceylan sürüsünün geçtiğini görüyor ve içlerinden genç olan bir tanesini gözüne kestiriyor (arzu). O minik ceylanı yakalarsa, karnını doyurur. Öykü biter.

Bir yazarın yapabileceği en büyük hatalardan biri, gereksinimle arzuyu birbirine karıştırması veya bunların bir adım olduğunu düşünmesidir. Bunlar öykünün birbirinden ayrı adımlarıdır ve öykünün başını oluştururlar, o yüzden ikisinin işlevi hakkında kafanız karışmamalıdır.

Gereksinim karakterin içindeki bir zayıflığı aşmakla ilgilidir. Gereksinimi olan bir kahramanın o zayıflık yüzünden öykünün başında bir şekilde eli kolu tutulur. Arzu, karakterin dışındaki bir amaçtır. Kahramanın bir arzusu olunca, belirli bir yöne doğru ilerler ve amacına ulaşmak için hareket eder.

İzleyici açısından bakınca gereksinim ve arzunun farklı işlevleri vardır. Gereksinim izleyiciye kahramanın daha iyi bir hayat yaşamak için değişmesi gerektiğini gösterir. Öykünün tamamının anahtarıdır ama yüzeyin altında gizlidir. Arzu ise izleyiciye kahramanla birlikte istediği bir şey verir, öyküdeki şaşırtma ve dönüşlerde -hatta konudan ayrılmış sahnelerde bile- ileriye doğru ilerlemek isterler. Arzu yüzeydedir ve izleyici öykünün bundan ibaret olduğunu düşünür.

Arzu çizgisi şöyledir:



Gereksinim ile arzu arasındaki kesin farkı görmek için birkaç öykü örneğine bakalım.

• *Saving Private Ryan* (Er Ryan'ı Kurtarmak)

Gereksinim: Korkusuna rağmen görevini yerine getirmek (psikolojik ve ahlâki).

Arzu: Er Ryan'ı bulmak ve onu canlı bir şekilde geri getirmek (arzu cümlesinin filmin adı olduğuna dikkat edin).

• *The Full Monty* (Anadan Doğma)

Gereksinim: Gruptaki bütün adamların kendilerine olan saygısını kazanmaya ihtiyacı var (psikolojik).

Arzu: Kadınların doldurduğu bir yerde çırılçıplak dans ederek çok fazla para kazanmak.

• *Hüküm*

Gereksinim: Kahraman kendisine olan saygısını kazanmalı (psikolojik) ve başkalarına karşı adil bir şekilde davranmayı öğrenmeli (ahlâki).

Arzu: Mahkemelerdeki çekilen drama türü filmlerinin hepsinde olduğu gibi davayı kazanmak istiyor.

• *Çin Mahallesi*

Gereksinim: Aşırı kibrini yenmeli ve başkalarına güvenmeyi öğrenmeli (psikolojik). Aynı zamanda diğer insanları para için kullanmamalı ve doğru bu olduğu için bir katili mahkemeye çıkarmalı (ahlâki).

Arzu: Polisiye öykülerde olduğu gibi Jake'in arzusu bir gizemi çözmek ve Hollis'i kimin, niye öldürdüğünü bulmak.

7 Adım Tekniği: Arzu Cümlesiyle Başlamak

Arzu cümlesi gelene kadar öykünün izleyiciyi heyecanlandırmadığını bilen yazarlar kendilerine göre çok zeki davranmaya çalışırlar. "Zayıflık/gereksinim adımını atlayıp arzuyla başlarım" diye düşünürler. Böylece de şeytana uyarlar.

Arzu cümlesiyle başlamak öykünüzün hızlıca başlamasına sebep olur. Ama neticeyi, yani öykünün sonunu öldürür. Zayıflık/gereksinim bütün öykülerin kaynağıdır. Sonunda kahramanınızın değişmesini sağlar. Öyküyü kişisel ve anlamlı bir hale getirir, izleyicinin umurunda olmasına sebep olur.

O yüzden zayıflık/gereksinimi atlamayın. Kesinlikle atlamayın.

3) RAKİP

Yazarlar genellikle düşman olarak da bilinen rakibin kötü görünen, kötü şeyler söyleyen veya kötü şeyler yapan bir karakter olduğunu düşünürler ve bu yanlıştır. Rakibe böyle bakarsanız iyi bir öykü yazamazsınız.

Bunun yerine rakibe yapısal açıdan öykü içerisindeki işlevini göre bakmalısınız. Gerçek bir rakip, kahramanın arzusunu elde etmesine engel olduğu gibi aynı amaç doğrultusunda kahramanla rekabet eder.

Rakibi bu şekilde açıklamanın, bu adımınızı kahramanınızın arzusuna bağladığına dikkat edin. Aynı amaç için rekabet ettiklerinden hem kahraman hem de rakip doğrudan çekişmeye zorlanır ve öykü boyunca aynısını yapmak zorunda kalırlar. Kahramanınıza ve rakibine farklı amaçlar verirseniz, doğrudan çekişmeden istediklerini alabilirler. Bu durumda anlatacak bir öykünüz de olmaz.

Birkaç iyi öyküye bakarsanız, ilk bakışta kahramanın ve rakibin aynı amaç uğruna rekabet etmediklerini düşünürsünüz. Ancak bir kez daha bakın. Gerçekten ne için savaştıklarını belirlemek için bakın. Örneğin bir polisiye öyküde kahraman, katili yakalamayı isterken, rakip kaçmayı istiyormuş gibi görünür. Aslında herkesin inanacağı gerçeklik için savaşırlar.

Kahramanınızla aynı amaca sahip bir rakip yaratmanın yolu, aralarındaki en derin çatışmayı bulmaktır. Kendinize şu soruyu sorun: Uğruna savaştıkları en önemli şey ne? Bu, öykünüzün odak noktası olmalıdır.

Kilit nokta: Doğru rakibi bulmak için, kahramanınızın belirli olan amacıyla başlayın; o amaca ulaşmasına engel olacak kişi rakiptir.

Dikkat: Bazen yazarlar rakibi kendisi olan bir karakterden söz ederler. Bu, her türlü yapısal soruna yol açacak bir hatadır. Kendisiyle mücadele eden bir kahramandan söz ediyorsak, kahramanın içindeki bir zayıflıktan söz ediyoruzdur.

Bazı rakipler:

• *Baba*

Michael'ın ilk rakibi Sollozzo'dur. Ancak onun asıl rakibi daha güçlü olan Barzini'dir, Sollozzo'nun arkasındaki gizli güçtür ve Corleone ailesinin tamamını bitirmek istemektedir. Michael ve Barzini, Corleone ailesinin hayatta kalması ve New York'taki suçu kimin yöneteceği konusunda rekabet ederler.

• *Yıldız Savaşları*

Luke'un rakibi acımasız Darth Vader'dır ve ikisi de evreni kimin yöneteceği konusunda rekabet ederler. Vader gaddar imparatorluğun kötü güçlerini temsil eder. Luke, Jedi Şövalyeleri ve demokratik cumhuriyetin oluşturduğu iyi güçleri temsil eder.

• *Çin Mahallesi*

Bütün polisiye öykülerde olduğu gibi *Çin Mahallesi*'nde de kendine has ve düzenbaz bir rakip vardır, çünkü neredeyse öykünün sonuna kadar ortaya çıkmaz. Öykünün sonunda Jake'in rakibinin zengin ve güçlü Noah Cross olduğu ortaya çıkar. Cross, Los Angeles'ın geleceğini yönetmek istemektedir. Ama bu konuda Jake'le rekabet etmez. *Çin Mahallesi* polisiye bir öykü olduğundan o ve Jake insanların inanacağı doğruluk için rekabet ederler. Cross insanların Hollis'in yanlışlıkla boğulduğuna ve Evelyn'in kızının torunu olduğuna inanmasını istemektedir. Jake ise insanların Cross'un Hollis'i öldürdüğüne ve kendi kızına tecavüz ettiğine inanmasını istemektedir.

4) PLAN

Plan olmadan ne hayatta ne de öykülerde aksiyon olur. Plan, kahramanın rakibi aşıp amacına ulaşmak için kullanacağı kılavuz veya stratejilerdir.

Planın hem arzuya hem de rakibe canlı bir şekilde bağlı olduğuna dikkat edin. Plan hep rakibi ortadan kaldırmaya ve amaca ulaşmaya odaklıdır. Kahramanın geniş bir planı olabilir. Suç veya savaş öyküleri gibi belirli türlerde plan o kadar karışıktır ki, izleyici görebilsin diye karakterler tarafından sık sık yazılır.

• *Çin Mahallesi*

Jake'ın planı Hollis'i tanıyan insanları sorgulamak ve Hollis'in cinayetiyle alakalı fiziksel kanıtları bulmaktır.

• *Hamlet*

Hamlet'in planı kralın babasını öldürmesine benzer bir tiyatro oyunu sergilemektir. Kralın oyuna verdiği tepkiyle kralın suçlu olduğunu ispatlayacaktır.

• *Baba*

Michael'ın ilk planı Sollozzo ve onu koruyan komiseri öldürmektir. İkinci planıysa öykünün sonlarına doğru tek bir saldırıda diğer ailelerin başlarını öldürmektir.

5) KAVGA

Öykünün ortalarında kahraman ve rakip amaca ulaşmak için vuruşurlar. Çatışma büyür. Kahramanla rakip arasındaki nihai çatışma ise kavgadır. Nihai kavga, şiddet çatışması veya kelimelerle yapılan bir çatışmadır.

• *Odise*

Odise karısına işkence yapıp evini yıkan talipleri keser.

• *Çin Mahallesi*

Bir polis Evelyn'i öldürür ve Noah, Evelyn'in kızıyla kaçarken Jake umutsuz bir şekilde gider.

• *Hüküm*

Frank mahkemede mükemmel bir şekilde avukatlık yaparak ve ikna edici cümleler kurarak karşı tarafı yener.

6) KENDİNİ KEŞİF

Kavga kahraman açısından yoğun ve acı dolu bir tecrübedir. Bu kavga kahramanın gerçekte nasıl bir insan olduğunu anlamasını sağlar. Öykünüzün kalitesi, kendini keşfin kalitesine bağlıdır. İyi bir kendini keşfetme durumu için bu adımın gereksinimdeki gibi iki yönü olduğunu bilmelisiniz: psikolojik ve ahlâki.

Kahraman kendini psikolojik açıdan keşfettiğinde, arkasında yaşadığı dış görünüşü alıp kendisini ilk kez dürüstçe görür. Dış görünüşün atılması pasif veya kolay değildir. Hatta çok aktiftir, en zorudur ve kahramanın öykü boyunca yaptığı en cesur harekettir.

Dikkat: Kahramanınızın ortaya çıkıp yaptığı şeyi söylemesine izin vermeyin. Bu çok bariz ve fazlasıyla nasihat verirmiş gibi olur ve izleyiciyi bozar. Bunu yerine kendini keşfederken yaptığı aksiyonları göstererek kahramanın iç görüsünü sezdirebilirsiniz.

• *Büyük*

Josh kız arkadaşını ve oyuncak şirketindeki hayatını terk etmesi, yetişkin olarak iyi ve sevgi dolu bir hayat yaşamış gibi çocuk olmaya geri dönmesi gerektiğini fark eder.

• *Kazablanka*

Rick kinizmini çıkarıp atar, ideallerine kavuşur ve özgür bir savaşçı olmak için Ilsa'ya duyduğu aşkı feda eder.

• *Çin Mahallesi*

Jake'in kendini keşfetmesi olumsuzdur. Evelyn öldükten sonra "mümkün olduğu kadar az" diye mırıldanır. Hayatının faydasız olduğu kadar yıkıcı olduğunu da anlamış gibidir. Bir kez daha sevdiği birinin canını yakmıştır.

• *Dances with the Wolves* (Kurtlarla Dans)

Dunbar, yeni karısı ve Lakota Siyu kabilesi yüzünden yaşamak için yeni bir sebep ve insan olmak için yeni bir yöntem bulmuştur. İronik bir biçimde Lakota tarzı hayat sona ermek üzeredir, dolayısıyla Dunbar'ın kendini keşfetmesi hem olumlu hem de olumsuzdur.

Kahramanınıza ahlâki bir gereksinim verdiyseniz, kendini keşfetmesi de ahlâki açıdan olmalıdır. Kahraman sadece kendini yeni bir ışıkta görmez, başka insanlara karşı doğru düzgün davranmakla ilgili içgörüye de sahip olur. Nasıl hata yaptığını, başkalarını nasıl kırdığını anlar ve değişmesi gerektiğini görür. Sonra da yeni bir ahlâki davranışla değiştiğini ispatlar.

• *Tootsie*

Michael erkek olmanın anlamını kavrar: "Bir kadın olarak seninleyken erkek olarak olduğumdan çok daha iyi bir adamdım. Elbise

giymeden aynısını yapmayı öğrendim." Sonra da sevdiği kadından özür diler. Kahraman ortaya çıkıp öğrendiği şeyi söylemesine rağmen, nasihat verirmiş gibi değil, zeki ve komik bir şekilde yapar bunu.

• *The Adventures of Huckleberry Finn* (Huckleberry Finn'in Maceraları)

Huck, Jim'i alçak bir şey olarak düşündüğü için hatalı olduğunu anlar ve Jim'in sahibine onun yerini söylemektense cehennemi boylamayı tercih ettiğini söyler.

Kendini keşifle ilgili adımın gereksinime çok yakından bağlı olduğunu tahmin etmişsinizdir. Bu iki adım kahramanınızın karakter değişimini meydana getirir (bunu bir sonraki bölümde detaylı olarak göreceksiniz). Gereksinim, kahramanın karakter değişiminin başlangıcıdır. Kendini keşif ise o değişimin son noktasıdır. Gereksinim kahramanın öykünün başındaki toyluğunun işaretidir. Eksik olan şeydir, kahramanı geri çeken şeydir. Kendini keşfetme ise insan olarak büyüdüğü andır (bilgi çok güçlü olduğundan onu parçalamazsa). Öğrendiği şeydir, kazandığı şeydir, gelecekte daha iyi bir yaşam sürmesine izin verecek şeydir.

7) YENİ DENGE

Yeni dengede her şey normal haline döner ve bütün arzular ortadan kaybolur. Ancak şimdi büyük bir fark vardır. Kahraman yaşadığı olayların sonucu olarak ya daha yüksek ya da daha alçak bir seviyeye geçmiştir. Bu, kahramandaki asli ve kalıcı değişikliktir. Kendini keşif durumu olumluysa -kahraman gerçekte kim olduğunu fark eder ve hayatta doğru düzgün yaşamanın yöntemini öğrenir- kahraman daha yüksek bir seviyeye çıkar. Kahramanın kendini keşfetmesi olumsuzsa -korkunç bir suç işlediğini öğrenir- veya kendini keşfedecek durumda değilse, düşer veya parçalanır.

Kahramanın yükselişi:

• *Die Hard* (Zor Ölüm)

John suçluları yener, karısının hayatını kurtarır ve aşklarını tekrar yaşarlar.

• *Pretty Woman* (Özel Bir Kadın)

Vivian fahişelik hayatını geride bırakıp sevdiği adamla birlikte olmaya başlar (ne şanslıdır ki adam milyarderdir).

• *Kuzuların Sessizliği*

Clarice, Buffalo Bill'i adalete teslim eder, mükemmel bir FBI ajanı olur ve korkunç kâbuslarını geride bırakır.

Kahramanın düşüşü:

• *Kral Oedipus*

Kahraman, babasını öldürdüğünü ve annesiyle yattığını öğrendikten sonra gözlerini yerinden çıkarır.

• *The Conversation* (Konuşma)

Kahraman başka birinin cinayetinde payı olduğunu keşfeder ve şoka girmiş vaziyette dinleme cihazını bulmak için dairesinin duvarlarını yıkmaya başlar.

• *Vertigo* (Ölüm Korkusu)

Kahraman, sevdiği kadını işlediği cinayeti itiraf etsin diye bir kulenin tepesine zorla sürükler ve suça mağlup olan kadın kazayla düşüp ölünce adam korku içinde yukarıdan ona bakar.

7 ADIM NASIL KULLANILIR – YAZMA EGZERSİZİ 2

Öykü yüpısındaki 7 önemli adımın ne anlama geldiğini gördük. Öykünüzde nasıl kullanacağınıza bir örnek aşağıdadır:

- *Öyküdeki Olaylar:* Öyküdeki birkaç olayı tek cümleyle açıklayarak yazın.

7 adım dışarıdan alınmaz; hepsi de öyküyle ilgili düşüncenin içindedir. Bu yüzden 7 adımı belirlerken ilk yapmanız gereken şey öykünüzde olabilecek olayların bazısını yazmaktır.

Öyküyle ilgili bir düşünceniz varsa genellikle bazı olaylar hemen aklınıza gelir. "Bu olur, bu da olur, bu da olur." Öykü olayları kahramanınız veya rakibi tarafından yapılan aksiyonlardır.

Hiçbiri öyküde yer almasa bile ilk başlarda öykü olaylarıyla ilgili olarak aklınıza gelen bu düşünceler çok değerlidir. Her birini tek bir

cümleyle yazın. Burada amacımız detaylı olmak değil, her olayda meydana gelen şeyle ilgili temel fikri yazmaktır.

- Öyküde en az 5 olayı, mümkünse 10-15 olayı yazın.

Ne kadar çok olay yazarsanız, öykünüzü 'görmeniz' ve 7 adımı bulmanız da o kadar kolay olacaktır.

- Olayları Sıraya Koyun: Öyküdeki olayları baştan sona kabataslak sıraya koyun. Nihai sıranın bu olmayacağını unutmayın.

Önemli olan öykünün baştan sona nasıl gelişeceğini görmektir.

- 7 Adım: Öyküdeki olaylara çalışın ve 7 yapısal adımı bulun.

Kilit nokta: En sondaki kendini keşif kısmını bularak başlayın, sonra da öykünün başına gidip kahramanın gereksinimini ve arzusunu bulun.

En sondan başlayıp öykünün başına geçmekle ilgili bu teknik, karakter, olay örgüsü ve temayı bulurken pek çok kez kullanacağımız bir tekniktir. Kurgu yazmakla ilgili en iyi tekniktir çünkü kahramanınızın ve öykünüzün yapısal yolculuğun doğru bitim noktası olan kendini keşfe doğru gittiğini garantilemektedir.

- *Psikolojik ve Ahlaki Açıdan Kendini Keşif:* Kendini keşfi belirlerken kahramanınız hem psikolojik hem de ahlâki açıdan kendini keşfetmelidir.

Kahramanınızın öğrendiği konu belirgin olmalıdır. Diğer 6 adımı yazarken ve bütün yazma süreci boyunca yazdığınız şeyi değiştirmeye hazır olun, bu konuda esnek davranın. 7 adımı belirlemek ve öykünün diğer kısımları yapboz oyunu gibidir. Bazı bölümler kolaylıkla bulunurken, diğerleri zor gelebilir. Zor bölümleri bulurken kolay gelen bölümleri kullanın ve sonradan yazdıklarınız size öykünüzle ilgili yeni bir bakış açısı veriyorsa, ilk başta yazdıklarını değiştirmeye niyetli olun.

- *Psikolojik ve Ahlâki Açıdan Zayıflık/Gereksinim:* Kendini keşfi bulduktan sonra öykünün başına dönün. Kahramanınıza hem psikolojik hem de ahlâki açıdan zayıflık ve gereksinim vermeye çalışın.

Önemli farkı unutmayın. Psikolojik zayıflık/gereksinim sadece kahramanı etkiler. Ahlâki açıdan zayıflık/gereksinim diğerlerini etkiler.

Kahramanınıza birden fazla zayıf yön bulun.

Bunlar ciddi aksamalardır, o kadar derin ve tehlikelidir ki kahramanın hayatını mahveder veya mahvedecek olasılığa sahiptir.

- *Sorun:* Öykünün başında kahramanınızın karşılaştığı sorun veya kriz nedir? Sorunu kahramanın zayıflığından bulmaya çalışın.
- *Arzu:* Kahramanınızın arzusunu belirlerken açık ve seçik olun.

Kahramanın amacının onu öykünün sonuna getireceğinden emin olun ve amacına ulaşması için birkaç aksiyona girmeye zorlayın.

- *Rakip:* Kahramanla aynı amaca sahip bir rakip yaratın ve bu rakip, kahramanınızın en büyük zayıflığına saldırmakta başarılı olsun.

Kahramanınıza yüzlerce rakip yaratabilirsiniz. Ama sormanız gereken soru şudur: En iyisi hangisidir? O elzem soruyu kendinize sorun: Kahramanla rakibin uğruna savaştığı en derin çatışma nedir? Ana rakibin amaca ulaşmak için kahraman kadar tutkulu olmasını istiyorsunuz. Rakibin kahramanın en büyük zayıflığına saldıracak özel bir yeteneği olsun ve kahraman amaca ulaşmaya çalışırken ona sürekli saldırmasını istiyorsunuz.

- *Plan:* Kahramanın birkaç aksiyon yapmasına sebep olacak bir plan yapın ama bu plan işe yaramazsa değiştirin.

Plan genellikle öykünün geri kalanını şekillendirir. O yüzden plan pek çok adımı ilgilendirir. Aksi takdirde öykünüz çok kısa olur. Plan kendine has ve karışık olmalıdır ki kahraman başarısız olduğunda planı değiştirebilsin.

- *Kavga:* Kavga ve yeni dengeyi bulun.

Kavgayı kahraman ve rakip yapmalıdır ve amaca kimin ulaşacağına karar verilmelidir. Aksiyon ve şiddet kavgası mı yoksa sözle yapılan bir kavga mı olduğuna karar vermelisiniz. Neyi seçerseniz seçin, kahramanınızı büyük bir sınava sokan yoğun bir tecrübe olmasına dikkat edin.

Baba filminin senaryosuna bakarak 7 adımı inceleyelim, böylece siz de 7 adım dağılımının kendi öykünüzde nasıl görüleceğini çıkarabilirsiniz.

- *Baba*

(Roman: Mario Puzo; senaryo: Mario Puzo ve Francois Ford Coppola, 1972)

Kahraman: Michael Corleone.

Zayıflıkları: Michael genç, tecrübesiz, sınanmamış bir karakter ve kendine çok güveniyor.

Psikolojik gereksinimi: Üstünlük ve ben bilirimcilik duygularını aşmak.

Ahlâki açıdan gereksinimi: Ailesini korurken diğer mafya patronları gibi acımasız olmaktan kaçınmak.

Sorun: Rakip çete üyeleri Michael'ın aile reisi olan babasını öldürmeye çalışırlar.

Arzu: Babasına saldıran adamdan intikam almak ve ailesini korumak.

Rakip: Michael'ın ilk rakibi Sollozzo'dur. Ancak onun asıl rakibi daha güçlü olan Barzini'dir, Sollozzo'nun arkasındaki gizli güçtür ve Corleone ailesinin tamamını bitirmek istemektedir. Michael ve Barzini, Corleone ailesinin hayatta kalması ve New York'taki suçu kimin yöneteceği konusunda rekabet ederler.

Plan: Michael'ın ilk planı Sollozzo ve onu koruyan komiseri öldürmektir. İkinci planıysa öykünün sonlarına doğru tek bir saldırıda diğer ailelerin başlarını öldürmektir.

Kavga: Son kavga Michael'ın yeğeninin vaftiz törenine gelmesi ve beş farklı mafya ailesinin başlarının öldürülmesi arasında çapraz kesme çekimleriyle yapılır. Vaftiz töreninde Michael Tanrı'ya inandığını söyler. Clemenza asansörden inen adamlara ateş eder. Moe Green gözünden vurulur. Vaftiz törenindeki ayinde Michael şeytanı reddeder. Başta bir tetikçi döner kapıdaki bir mafya ailesinin başını öldürür. Barzini vurulur. Tom vurulsun diye Tessio'yu gönderir. Michael, Carlo'yu boğarak öldürtür.

Psikolojik açıdan kendini keşif: Yoktur. Michael üstünlük ve ben bilirimcilik duygularının haklı çıktığına inanmaya devam eder.

Ahlâki açıdan kendini keşif: Yoktur. Michael acımasız bir katil olmuştur. Yazarlar ileri öykü yapı tekniğini kullanarak ahlâki açıdan kendini keşfetme durumunu kahramanın eşi olan Kay'e uygularlar. Kay kapı yüzüne kapandığında adamın nasıl bir adam haline geldiğini görür.

Yeni denge: Michael düşmanlarını öldürür ve baba pozisyonuna 'yükselir'. Ama ahlâki açıdan düşmüş ve 'şeytan' olmuştur. Eskiden şiddetle ve ailesinin suçlarıyla hiçbir ilgisi olmayan Michael artık liderdir ve kendisine ihanet edecek veya yoluna çıkacak herkesi öldürecektir.

4
KARAKTER

Tootsie çok tutulan bir film oldu çünkü Dustin Hoffman'ın oynadığı ana karakter kadın gibi giyiniyordu. Doğru mu? Değil. O karakteri ve öykünün tamamını komik yapan şey, karakteri açıklamaya yardım eden ve komik görünmesine izin veren karakter ağıydı. Elbise giymiş Dustin Hoffman'ın gösterişli yüzeyinin altına bakınca, o öyküdeki her karakterin, kahramanın temel ahlâki sorunu olan kadınlara kötü davranmakla ilgili durumun özgün bir versiyonuna sahip olduğunu görebilirsiniz.

Çoğu yazar karaktere yanlış bir şekilde yaklaşır. Kahramanın bütün özelliklerini yazar, onunla ilgili bir öykü anlatır ve sonunda onu bir şekilde değiştirir. Ne kadar uğraşırsanız uğraşın bu yöntem işe yaramaz.

Şimdi daha faydalı bulacağınızı düşündüğüm farklı bir süreci çalışacağız. Bu sürecin adımları şu şekildedir:

1) Ana karaktere odaklanmadan, birbirine bağlı dokunun parçası olarak bütün karakterlere bakarak başlayacağız. Öykünün işlevine ve arketipe bakarak birbirleriyle kıyaslayacak ve onları teker teker birbirinden ayıracağız.
2) Tema ve karşıtlığa bağlı olarak her karakteri bireyselleştireceğiz.
3) Kahramana konsantre olacağız; adım adım inşa ederek, izleyicinin sevdiği çok yönlü, karmaşık insanı oluşturacağız.
4) Kahramandan sonra en önemli karakter o olduğu için ve pek çok yönden kahramanı açıklarken kilit olduğundan, rakibi detaylı bir şekilde yaratacağız.
5) Öykü rotasının üzerinden çatışmayı yaratmak için karakter tekniklerini çalışarak bitireceğiz.

KARAKTER AĞI

Yazarların karakter oluştururken yaptığı en büyük hata, kahramanı ve diğer karakterleri farklı bireyler olarak düşünmeleridir. Kahraman yalnızdır, diğerlerinden soyutlanmıştır ve diğerleriyle bir bağlantısı yoktur. Sonuçta ortaya zayıf bir karakter ve doğal olmayan bir rakip ve daha da zayıf diğer karakterler çıkar.

Bu büyük hata senaryo yazarken daha da şiddetlenir, çünkü bütün dikkat 'üstün kavram'a verilir. Bu öykülerde önemli olan tek kişi kahramanmış gibi görünür. Ama kahramanı açık bir şekilde açıklamak yerine ona tutulan bu yoğun sahne ışığı onu ironik bir biçimde sadece pazarlama aracı gibi gösterir.

Büyük karakterler yaratmak için karakterlerinizin hepsini ağın bir parçası olarak düşünün, çünkü her biri diğerlerini açıklamaya yardım edecektir. Başka şekilde söylemek gerekirse, bir karakter genellikle kendisi olmayan bir kişi tarafından açıklanır.

Kilit nokta: Kahramanınızı ve diğer karakterleri yaratırken atacağınız en önemli adım, her karakteri diğerine bağlamak ve bunları kıyaslamaktır.

Herhangi bir karakteri kahramanınızla kıyasladığınızda, kendinizi kahramanı farklı yöntemlerle ayrı tutmaya zorlayacaksınız. Aynı zamanda ikinci karakterleri tastamam bir insan ve kahramanınız kadar karışık ve değerli olarak göreceksiniz.

Bütün karakterler birbirine bağlıdır ve birbirlerini dört temel yolla tanımlarlar: öykünün işlevi, arketip, tema ve zıtlık.

Öykünün İşlevi Üzerinden Karakter Ağı

Her karakter öykünün tasarlama ilkesinde bulunan öykünün amacına hizmet etmelidir (tasarlama ilkesi "Önerme" bölümünde bulunmaktadır). Her karakterin o amacı gerçekleştirmeye yardım eden özel rolü veya işlevi olur. Tiyatro yönetmeni Peter Brook aktörler hakkında konuşurken yazarların karakter yaratırken işlerine yarayacak önemli bir noktadan söz eder.

> Brecht her aktörün oyunda aksiyona hizmet vermesi gerektiğinin altını çizmiştir... Aktör eğer kendisini oyunun bütünüyle ilişki içinde göremezse, sadece oyunun ihtiyaçlarına aykırı bir karakter olarak (minik detaylar) çizilmekle kalmaz, aynı zamanda kendisine karşıt duran, duruşunu daha az çarpıcı kılan gereksiz özellikler geliştirir."*

İzleyici en çok kahramanının değişmesiyle ilgileniyor olmasına rağmen, kahraman da dâhil olmak üzere bütün karakterlerin ekipteki rolünü oynamadan onlara değişimi gösteremezsiniz. Kurgudaki karakterlerin ana türlerinin öyküdeki işlevine bakalım.

Kahraman

En önemli karakter ana karakter, yani kahramandır. Temel bir sorunu vardır ve sorunu çözmek adına aksiyona girer. Bir amacın (arzunun) peşinden gitmeye karar verir ama onu başarıdan uzak tutacak belirli zayıflıkları ve gereksinimleri vardır.

Öyküdeki diğer karakterler ya kahramanın rakibidir ya yandaşıdır ya da bu ikisinin karışımıdır. Aslında öyküdeki şaşırtma ve dönüşler genellikle çeşitli karakterler ve kahramanın arasındaki zıtlık ve arkadaşlık akışının sonucudur.

Hamlet'teki kahraman: Hamlet.

---

*) Peter Brook, *The Empty Space,* Atheneum, 1978, s. 76.

Rakip

Rakip, kahramanın arzusuna ulaşmasına engel olmayı en çok isteyen karakterdir. Rakip kahramanın önüne çıkan bir engel olmayabilir. Bu mekaniktir.

Unutmayın, rakip de kahramanla aynı şeyi istemektedir. Böylece rakip ve kahraman öykü boyunca doğrudan çatışmaya girmelidir. Ama genellikle bu böyle olmaz. O yüzden rakip ve kahramanın üzerine savaştığı en derin çalışmayı bulmalısınız.

Kahraman ile rakip arasındaki ilişki, öyküdeki tek en önemli ilişkidir. Bu iki karakter arasındaki mücadele üzerinde çalışırken öyküdeki daha büyük mevzular ve temalar ortaya çıkacaktır.

Dikkat: Rakibi kahramanın nefret ettiği bir kişi olarak düşünmeyin. Nefret edebilir de etmeyebilir de. Rakip diğer tarafta duran bir kişidir. Kahramandan daha iyi, daha ahlâklı olabilir veya kahramanın sevgilisi ya da dostu olabilir.

Hamlet'teki ana rakip: Kral Claudius.

2. rakip: Kraliçe Gertrude.

3. rakip: Kralın danışmanı Polonius.

Dost

Dost, kahramana yardım eden kişidir. Aynı zamanda izleyicinin ana karakterin değerlerini ve duygularını duymasına yarayan ses tahtası işlevini yerine getirir. Genellikle dostun amacı, kahramanın amacıyla aynıdır ama arada sırada dostun kendine ait bir amacı da olabilir.

Hamlet'teki dost: Horatio.

Rakip/Sahte Dost

Rakip/sahte dost kahramanın arkadaşı gibi görünen ama aslında rakip olan karakterdir. Olay örgüsüne zıtlık ve şaşırtmalar eklemenin en uygun yolu bu karakteri kullanmaktır.

Rakip/sahte dost öyküdeki en karışık ve büyüleyici karakterlerden biridir çünkü bir ikilem yüzünden kopuktur. Kahramanın dostu olmaya çalışırken kendini gerçekten bir dost gibi hissetmeye başlar. Dolayısıyla kahramanı yenmeye çalışan rakip/sahte dost, genellikle kahramana kazanması için yardım etmekten başka bir şey yapamaz.

Hamlet'teki rakip/sahte dost: Ophelia, Rosencrantz ve Guildenstern.

Dost/Sahte Rakip

Bu karakter kahramanla savaşıyor gibi görünmesine rağmen aslında kahramanın arkadaşıdır. Öykülerde dost/sahte rakip, rakip/sahte dost kadar popüler değildir çünkü yazar için çok faydalı değildir. 8. Bölüm'de göreceğimiz "Olay Örgüsü" zıtlıktan, özellikle de yüzeyin altında saklı olan zıtlıktan meydana gelir. İlk başlarda rakip görünen bir dost, bir rakibin çatışmasını ve sürprizlerini vermez.

Hamlet'teki dost/sahte rakip: yok.

Alt Metin Karakteri

Alt metin karakteri kurguda en çok yanlış anlaşılmış karakterdir. Çoğu yazar bu karakterin olayların ikinci dizisinde ana karakter olduğunu düşünür. Örneğin bir polisiye öyküde aşk ilişkisi. Ama bu gerçekten alt metin karakteri değildir.

Alt metin karakterinin öyküde önemli bir işlevi vardır. Alt metin, kahraman ve ikinci bir karakterin aynı sorunu birazcık farklı bir şekilde ele almasındaki kontrastı ortaya koymak için kullanılır. Kıyaslama yaparak alt metin karakteri, ana karakterin kişisel özelliklerini ve ikilemlerini öne çıkarır.

Doğru bir alt metin karakterini nasıl yaratacağınızı daha iyi anlamak için *Hamlet*'e bakalım. Tek cümlede söylememiz gerekirse Hamlet'in sorunu, babasını öldüren adamdan intikam almaktır. Laertes'in sorunuysa buna benzer bir şekilde babasını öldüren adamdan intikam almaktır. Aradaki fark, cinayetlerden birinin taammüden adam öldürme, diğerininse düşünmeden yapılmış, bir hata sonucu olmasıdır.

Kilit nokta: Alt metin karakteri genellikle dost değildir.

Dost ve rakip gibi alt metin karakteri de kıyaslama yaparak kahramanı açıklamanıza ve öykü olay örgüsünü vermenize yarar. Dost, kahramanın temel amacına ulaşmasına yardım eder. Alt metin karakteri, kahramanınkine paralel bir yoldan gider ama sonucu farklıdır.

Hamlet'teki alt metin karakteri: Polonius'un oğlu Laertes.

Birkaç öyküyü analiz ederek karakterlerin işlevlerine göre nasıl karşıt olduğunu görebiliriz.

• *Kuzuların Sessizliği*

(Roman: Thomas Harris; senaryo: Ted Tally, 1991)

Buffalo Bill olarak bilinen bir seri katili arayan FBI ajanı Clarice hakkında bir öyküdür. Clarice'in patronu olan Jack, ondan hapisteki başka bir seri katil olan kötü şöhretli Hannibal 'Yamyam' Lecter'dan yardım almasını ister. İlk başlarda Clarice'e düşman olan Lecter, en sonunda FBI'daki eğitimden çok daha iyi bir eğitim vermeye karar verir.

Kahraman: Clarice Starling.
Ana rakip: Seri katil Buffalo Bill.
1. rakip: Cezaevi Müdürü Dr. Chilton.
Rakip/sahte dost: Yok.
Dost: Clarice'in FBI'daki patronu olan Jack.
Dost/sahte rakip: Hannibal Lecter.
Alt metin karakteri: Yok.

• *American Beauty* (Amerikan Güzeli)

(Alan Ball, 1999)

Amerikan Güzeli banliyöde geçen bir komedi/drama öyküsüdür. Lester'ın temel karşıtları kendisinden hoşlanmayan karısı Carolyn ve kızı Jane'dir. Bir süre sonra kızının arkadaşı Angela, Lester'ın aklını başından alır. Kendisi evli, kız da erginlik çağında olduğundan Angela da rakiplerinden biri olur. Yan kapı komşusu sert ve tutucu Albay Frank Fitts'tir ve Lester'ın yaşam tarzı albayın hoşuna gitmez. Brad, Lester'ın iş arkadaşıdır ve onu işten kovdurmaya çalışır.

Güzel bir işten çıkarma tazminatı vermesi için şirketine şantaj yaptıktan sonra Lester istediği hayatı yaşamaya başlar ve kendisine esrar satan kapı komşusu Ricky Fitts'le dost olur. Ricky ve babası Frank alt metin karakterleridir. Lester'ın temel sorunu, dış görünüş ve paraya değer veren fazlasıyla konformist bir toplumda en derin arzularını ifade edebileceği anlamlı bir hayat yaşamaktır. Ricky içine kapalı ve militarist ailesine, esrar satarak ve video kamerasıyla başkalarını gözleyerek cevap verir. Frank kendisine ve ailesine demirperde disiplini uygulayarak homoseksücl arzularını bastırır.

Kahraman: Lester.
Ana rakip: Karısı Carolyn.
2. rakip: Kızı Jane.
3. rakip: Jane'in güzel arkadaşı Angela.
4. rakip: Albay Frank Fitts.
5. rakip: İş arkadaşı Brad.
Dost: Ricky Fitts.
Rakip/sahte dost: Yok.
Dost/sahte rakip: Yok.
Alt metin karakterleri: Frank ve Ricky.

KARAKTER TEKNİĞİ: İKİ ANA KARAKTER

İki ana karaktere sahipmiş gibi görünen iki popüler tarz, yani öykü formu vardır: aşk hikâyeleri ve dostluk hikâyeleri. Dostluk hikâyeleri aslında üç tarzın karışımıdır: aksiyon, aşk ve komedi. Her karakterin öyküde oynadığı işleve bağlı olarak bu iki formdaki karakter ağının nasıl işlediğini görelim.

Aşk Hikâyeleri

Eşit şekilde güzelce tanımlanmış iki karakter yaratmak için öykünün karakter ağında belirli talepler ortaya çıkacaktır. Aşk hikâyesi iki eşit insanın arasındaki beraberlik değerini izleyiciye göstermek için tasarlanır. Aşk hikâyesinin temel kavramı fazlasıyla derindir. Aşk hikâyelerinde yalnız kalarak bir insanın birey olamayacağı söylenmektedir. Bir insan sadece başka biriyle beraberlik yaşayınca özgün ve otantik bir birey olur. Diğerinin aşkıyla insan büyür ve kendisinin en derinlerdeki özünü bulur.

Ancak bu derin fikri doğru karakter ağıyla ifade etmek de başka bir konudur. İki ana karakterle bir aşk hikâyesi yazarsanız, iki omurganız, iki arzu cümleniz, öykünün gitmeye çalıştığı iki yol olur. O yüzden birinin diğerinden biraz daha önde geldiğini ortaya koymalısınız. Öykünün başında ikisinin de ihtiyaçlarının detaylarını verin. Ama karakterlerden birinin ana arzu cümlesini ortaya koyun. Çoğu yazar bu cümleyi erkek karakterin arzusu olarak verir çünkü kültürümüzde kadını elde etmeye çalışan kişi erkektir. Ama aşk hikâyesini ayır-

manın en iyi yolu, *Ay Çarpması*, *Broadcast News* (Haberler) ve *Gone With the Wind* (Rüzgâr Gibi Geçti) filmlerinde olduğu gibi kadın karaktere sürükleyici cümleyi söyletmektir.

Karakterlerden birine arzu cümlesini söylettikten sonra onu otomatik olarak daha güçlü bir hale getirirsiniz. Öykünün işlevine bağlı olarak bu durumda âşık olan, arzu edilen kişi ikinci kahraman değil, rakiptir. Tipik olarak karakter ağını beraberliği kabul etmeyen aile üyeleri gibi bir veya daha fazla dışarı rakiple doldurursunuz. Arzu edilen kadın veya adamın farklı versiyonlarını kıyaslamak için kahramana veya aşığa talip olan diğer karakterlere de sahip olabilirsiniz.

• *The Philadelphia Story* (Philadelphia Hikâyesi)
(Oyun: Philip Barry; senaryo: Donald Ogden Stewart, 1940)
Kahraman: Tracy Lord.
Ana rakip: eski kocası Dexter.
2. rakip: muhabir Mike.
3. rakip: kendini beğenmiş, sosyal açıdan saygın nişanlısı George.
Rakip/sahte dost: kız kardeşi Dinah.
Dost: annesi.
Dost/sahte rakip: babası.
Alt metin karakteri: fotoğrafçı Liz.

• *Tootsie*
(Larry Gelbart ve Murray Schisgal; öykü: Don McGuire ve Larry Gelbart, 1982)
Kahraman: Michael.
Ana rakip: Julie.
2. rakip: yönetmen Ron.
3. rakip: Televizyon doktoru John
4. rakip: Julie'nin babası Les.
Rakip/sahte dost: Sandy.
Dost: menajeri George, oda arkadaşı Jeff.
Dost/sahte rakip: yok.
Alt metin karakteri: Ron ve Sandy.

Dostluk Hikâyeleri

Karakter ağının temeli olarak dostluk ilişkilerini kullanmak, Gılgamış ve büyük dostu Enkidu kadar eskidir. Hayalci ve usta olan Don

Kişot ile gerçekçi ve uşak olan Sancho Panza arasındaki eşit olmayan ama fazlasıyla bilgi dolu bir partnerlik de vardır.

Dostluk stratejisi size kahramanı iki parçaya bölme, hayata karşı iki farklı yaklaşımı gösterme ve iki farklı yeteneği ortaya koyma şansını verir. Bu iki karakter 'evlenerek' bir ekip kurmuştur, böylece izleyici aradaki farkı görür ama bu farklar karakterlere daha iyi işler yapmaları için yardım eder, sonuç itibarıyla tamamı, parçaların toplamasından büyüktür.

Aşk hikâyelerinde olduğu gibi dostlardan bir tanesi diğerinden daha önde gelmelidir. Genellikle önde gelen karakter düşünen, plan yapan veya stratejileri olan karakterdir çünkü bu karakter yaptığı planı söyler ve arzu cümlesini gerçekleştirmek için yola koyulurlar. Dost, kahramanın çifti gibidir, önemli yönlerden aynıdır ama aynı zamanda da farklıdır.

Yapısal açıdan dost hem birinci rakip hem de kahramanın dostudur. İkinci kahraman değildir. İki dostun arasındaki karşıtlığın asla ciddi veya trajik olmadığını unutmayın. Bu genellikle iyi niyetli ağız dalaşı şeklinde olur.

Genellikle karakter ağını en az bir tane dışarıdan gelmiş, tehlikeli, devam eden bir rakiple doldurursunuz. Çoğu dostluk hikâyesinde efsanevi bir yolculuk bulunduğundan, dostlar yolda ikinci derecedeki rakiplerle karşılaşırlar. Bu karakterler genellikle dostların tanımadığı kişilerdir ve hızlı bir başarıyla ortadan kaldırılırlar. Bu rakiplerin her biri, dostlardan nefret eden veya onları ortadan kaldırmak isteyen toplumun olumsuz yönünü temsil eder. Bu teknik ikinci derecedeki karakterleri tanımlamanın ve birbirinden ayırmanın harika bir yoludur. Aynı zamanda dostluk şeklini genişletmeye ve derinleştirmeye yarar çünkü iki ana karakterin bağlı olduğu toplumun çeşitli yönlerini tanımlarsınız.

Dostluk ağında en önemli öğelerden bir tanesi de arkadaşlar arasındaki esas çatışmayla alakalı olmasıdır. İlişkide geri gelip duran bir pürüz vardır. Bu durum, geldiği gibi giden diğer rakiplerin yabancı olduğu bu yolculuk öyküsünde iki ana karakterin arasındaki karşıtlığın devam etmesine sebep olacaktır.

• *Butch Cassidy and Sundance Kid* (Sonsuz Ölüm)
(William Goldman, 1969)
Kahraman: Butch.
Ana rakip: Sundance.
2. rakip: tren yolu patronu E.H. Harriman (hiç görünmez) ve kiraladığı Joe Lafors tarafından yönetilen ünlü yıldızların oynadığı ekip ve tabancaları.
3. rakip: Bolivyalı polisler ve ordu.
Rakip/sahte dost: çete lideri Butch olduğu için kızan Harvey.
Dost: Sundance'ın kız arkadaşı Etta.
Dost/sahte rakip: Şerif Ray.
Alt metin karakteri: yok.

KARAKTER TEKNİĞİ: BİRDEN FAZLA KAHRAMAN VE ANLATI BECERİSİ

Popüler türlerde tek bir ana kahraman olmasına rağmen birden fazla kahramanı olan tür dışı öyküler de vardır. Bu konuyu Öykünün Yeri, Öykünün Zamanı'yla ilgili 1. Bölüm'den hatırlarsınız. Orada öykülerin nasıl hareket ettiğinden, aşırı zıtların doğrusal ve aynı anda meydana gelen olaylar olduğundan söz etmiştik. Aynı anda meydana gelen öykü hareketi duygusu yaratmanın en temel yolu birden fazla kahramana sahip olmaktır. Tek bir karakterin gelişimini takip etmek yerine (doğrusal), öykü pek çok kahramanın aynı anda ne yaptığını kıyaslar. Aynı anda çok fazla karakter gösterdiğiniz için öykü, öykü olmaktan çıkar; anlatı becerisi olmaz. Aynı anda meydana gelen olayların anlatıldığı öykülerde bile doğrusallık olmalı, zamanda meydana gelen olayların sıraya sokulmalı, bir olay ötekisini takip etmelidir.

Birden fazla kahramanın bulunduğu başarılı bir öykü yazmak için ana karakterlerin her biri için 7 adım atılmalıdır: Zayıflık/Gereksinim, Arzu, Rakip, Plan, Kavga, Kendini Keşif, Yeni Denge Kazanma. Aksi takdirde karakter, ana karakter olmaz; izleyici o karakterin gelişmenin minimal evrelerinden geçtiğini görmez.

Öyküde çok fazla kahraman olduğunda anlatı becerisinin azaldığının farkına varın (doğrusal). Daha fazla karakteri detaylı bir şekilde ortaya koydukça, öykünüzün edebiyat açısından durma noktasına gelmesiyle ilgili riski unutmayın.

Birden fazla kahramanın olduğu bir öyküye anlatı becerisi eklemenin teknikleri aşağıdadır:

- Bir karakter öykü boyunca geri kalan karakterlerden daha önde olsun.
- Bütün karakterlerin arzusu aynı olmalıdır.
- Bir olay dizisinin kahramanı, diğer olay dizisinde rakip olsun.
- Karakterleri tek bir konu veya temanın örnekleri olarak birbirine bağlayın.
- Başka bir cümleye geçmek için heyecanlı bir cümlenin sonunu kesin.
- Farklı yerlerdeki karakterleri aynı yere toplayın.
- Süreyi kısaltın. Örneğin öykü bir gün veya bir gecede bitsin.
- İleriye doğru sürükleyici durumu ve değişimi belirtmek için aynı tatil veya grup olayını öykü boyunca en az üç kez gösterin.
- Karakterlerin tesadüfi bir şekilde karşılaşmasını sağlayın.

Bu tekniklerin hepsini veya bir kısmını kullanan birden fazla kahramanlı olan öykülere örnekler şöyledir: *Gençlik Yılları*, *Hannah ve Kız Kardeşleri*, *Los Angeles Sırları*, *Pulp Fiction* (Ucuz Roman), *Canterbury Hikâyeleri*, *La Ronde* (Aşk Çemberi), *Nashville*, *Çarpışma* ve *Smiles of a Summer Night* (Bir Yaz Gecesi Tebessümü).

KARAKTER TEKNİĞİ: KONU DIŞI KARAKTERLERİ ÇIKARMAK

Epizodik ve cansız öykülerin birinci sebebi, konu dışı karakterlerdir. Herhangi bir karakter yaratırken kendinize hemen şu soruyu sormalısınız: Bu karakter öykünün tamamında önemli bir işleve sahip midir? Değilse, sadece kıvam veya renk getiriyorsa, onu öyküden tamamen çıkarmayı düşünün. Karakterin sınırlı değeri, olaylar dizisinde yer aldığı zamana değmeyecektir.

ARKETİP ÜZERİNDEN KARAKTER AĞI

Öyküde karakterlerin birbirlerine bağlı ve karşıt olmasının ikinci yolu arketiptir. Arketipler bir insanın içindeki ana psikolojik modellerdir ve bir insanın toplumda diğerleriyle iletişim kurarken oynadı-

ğı rollerdir. Bütün insanlarda olduğundan kültürel sınırları geçerler ve evrenseldirler.

Karakterlerinizi arketiplerle yaratırsanız, onlara hemen ağırlık görünüşünü verirsiniz çünkü her arketip izleyicinin tanıdığı ana bir modeli ifade eder ve aynı model hem karaktere hem de daha büyük olan bir topluma yansıtılır.

Bir arketip izleyiciyi derinden etkiler ve güçlü bir his doğurur. Ama yazarın dağarcığında kör bir araçtır. Arketipe detay verirseniz, ancak o zaman bir klişe olur.

Kilit nokta: Arketip hep belirli ve karakterinize has olmalıdır.

Öncelikle psikolog Carl Jung, sonra da çoğu yazar arketiplerin arasındaki farklar ve birbirleriyle nasıl bağlantı yaptığı hakkında görüşlerini sunmuşlardır. Kurgu yazarları için arketipteki kilit kavram, gölge kavramıdır. Gölge, arketipin olumsuz eğilimidir, o rolü oynarken bir insanın düştüğü psikolojik bir tuzaktır.

Bütün ana arketipleri ve gölgesini, öykünüzü yazarken kullanabileceğiniz pratik bir tekniğe dökmeliyiz. Çeşitli arketiplerin öykü içinde hem faydalı rollerini hem de olası zayıf yönlerini düşünmek gerekir.

Kral/Baba

Gücü: Ailesine veya halkına başarılı olsunlar ve gelişsinler diye ilim, önsezi ve çözümlerle yol gösterir.

Doğasında olan zayıf yönleri: Eşini, çocuklarını veya halkını katı ve baskıcı kurallara uymaya zorlayabilir, krallığındaki veya ailesindeki duygusal olaylardan tamamen kaçabilir veya ailesinin veya halkının sırf kendi zevk ve çıkarları uğruna yaşaması gerektiği konusunda ısrar edebilir.

Örnekler: Kral Arthur, Zeus, *The Tempest* (Fırtına), *Baba*, *Kazablanka*'daki Rick, *Kral Lear*, *Hamlet*, *The Lord of the Rings*'deki (Yüzüklerin Efendisi) Aragorn ve Sauron, *The Iliad*'daki (İlyada) Agamemnon, *Yurttaş Kane*, *Yıldız Savaşları*, *İhtiras Tramvayı*'ndaki Stanley, *Amerikan Güzeli*, *Satıcının Ölümü*'ndeki Willy Loman, *Fort Apache* (Apaçi Kalesi), *Meet Me in St. Louis*, *Mary Poppins*, *Tootsie*, *Philadelphia Hikâyesi*, *Othello*, *Red River* (Kanlı Nehir), *Howard's End* (Howard'ın Sonu) ve *Çin Mahallesi*.

Kraliçe/Anne

Gücü: Çocuklara veya insanlara bakar, korumak için kanatlarının altına alır.

Doğasında olan zayıf yönleri: Zulüm derecesinde koruyabilir veya kontrol altında tutabilir ya da çocukları kendine yakın tutmak ve rahatlığını garanti altına olmak için onları suçlayabilir, utandırabilir.

Örnekler: *Hamlet, Macbeth,* Hera, *İhtiras Tramvayı*'ndaki Stella, *Elizabeth, Amerikan Güzeli*, *A Lion in Winter* (Kış Aslanı), *The Glass Menagerie* (Sırça Hayvan Koleksiyonu), *Long Day's Journey into Night* (Günden Geceye) ve *Adam's Rib* (Âdem'in Kaburgası).

Yaşlı Bilge Adam/Yaşlı Bilge Kadın/Akıl Hocası/Öğretmen

Gücü: İnsanlar daha iyi bir hayat yaşasınlar ve toplum gelişsin diye bilgi ve bilgelik sunar.

Doğasında olan zayıf yönleri: Öğrencilerini bir yönde düşünmeye zorlayabilir veya fikirleri için değil kendi mutluluğu için konuşabilir.

Örnekler: *Yıldız Savaşları*'ndaki Yoda, *Kuzuların Sessizliği*'ndeki Hannibal Lecter, *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Gandalf ve Saruman, *Wuthering Heights* (Uğultulu Tepeler), *Hamlet*'deki Polonius, *Madam Bovary*'deki Homais, *Great Expectations*'daki (Büyük Umutlar) Bayan Havisham, *David Copperfield*'daki Bay Macawber ve *İlyada.*

Savaşçı

Gücü: Doğru olanı pratik bir şekilde tatbik eder.

Doğasında olan zayıf yönleri: "Ya öl ya öldür" ilkesiyle acımasız bir hayat yaşayabilir, zayıf olanların ortadan kaldırılması gerektiğine inanabilir ve hatalı olan şeyleri tatbik edebilir.

Örnekleri: *İlyada*'daki Arşil ve Hektor, *Yıldız Savaşları*'ndaki Luke Skywalker ve Han Solo, *Seven Samurai* (Yedi Samuray), Kral Arthur, Thor, Ares, Theseus, *Gılgamış, Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Aragorn, Legolas ve Gimli, *Patton, Zor Ölüm, The Great Santini* (Muhteşem Santini), *Shane, The Platoon* (Müfreze), *Sonsuz Ölüm*'deki Sundance, *The Terminator* (Terminatör) ve *Alien* (Yaratık).

Büyücü/Şaman

Gücü: Duyuların arkasındaki gerçekliği gözle görülür hale getirir ve doğanın daha büyük veya gizli güçlerini dengeleyip kontrolü altına alır.

Doğasında olan zayıf yönleri: Başkalarını köle yapmak için derin gerçeklikleri manipüle eder ve doğal düzeni bozar.

Örnekler: *Macbeth, Harry Potter, Phantom of the Opera* (Operadaki Hayalet), Merlin, *Yıldız Savaşları*, *Çin Mahallesi*, *Ölüm Korkusu*, *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Gandalf ve Saruman, *A Connecticut Yankee in King Arthur*'daki Court, *Konuşma*, Sherlock Holmes, Hercule Poirot ve *The Thin Man* gibi dedektifler.

Düzenbaz

Düzenbaz, büyücü arketipinin bir düşük formudur ve modern öykülerde çok popülerdir.

Gücü: İstediğini almak için kendine güvenir, hile yapar ve kelimeleri çok güzel kullanır.

Doğasında olan zayıf yönleri: Sırf kendini düşünen düpedüz bir yalancı olabilir.

Örnekleri: *Odise*'deki Odise, *Men in Black* (Siyah Giyen Adamlar), *Beverly Hills Cop* (Sosyete Polisi), *Crocodile Dundee* (Timsah Dundee), *Volpone,* İskandinav mitolojisinde Loki, *Othello*'daki Iago, *Indiana Jones, Home Alone* (Evde Tek Başına), *Catch Me If You Can* (Sıkıysa Yakala), *Kuzuların Sessizliği*'ndeki Hannibal Lecter, *Brer Rabbit* (Sevimli Tavşanın Maceraları), *Sonsuz Ölüm*'deki Butch, *The Phil Silvers Show*'daki Bilko, *Tootsie*'deki Michael, *Amerikan Güzeli*, *The Usual Suspects*'deki (Olağan Şüpheliler) Verbal, *Oliver Twist, Vanity Fair* (Gurur Dünyası), *Tom Sawyer* ve *Huckleberry Finn.*

Sanatkâr/Soytarı

Gücü: İnsanların mükemmelliğini tanımlar veya olumsuz bir şekilde neyin işe yaramadığını gösterir; onlara güzelliği ve gelecekle ilgili bir vizyon veya güzel görünen ama aslında çirkin veya aptalca şeyleri gösterir.

Doğasında olan zayıf yönleri: Mükemmellik konusunda ısrar eden bir faşist olabilir, herkesin yönetildiği özel bir dünya yaratabilir veya hiçbir şeyin değeri kalmasın diye her şeyi yırtıp atar.

Örnekler: *Ulysses* ve *A Portrait of the Artist as a Young Man*'deki (Sanatçının Bir Genç Adam Olarak Portresi) Stephen, *İlyada*'daki Aşil, *Pygmalion, Frankenstein, Kral Lear, Hamlet, Yedi Samuray*'daki kılıç ustası, *Tootsie*'deki Michael, *İhtiras Tramvayı*'ndaki Blanche, *Olağan Şüpheliler*'deki Verbal, *The Catcher in the Rye*'daki (Çavdar Tarlasındaki Çocuklar) Holden Caulfield, *Philadelphia Hikâyesi* ve *David Copperfield.*

Âşık

Gücü: Birini bütünlemek ve mutlu etmek için onunla ilgilenir, onu anlar ve şehvet gösterir.

Doğasında olan zayıf yönleri: Kendini âşık olduğu kişide kaybedebilir veya âşık olduğu kişiyi kendi gölgesinde yaşamaya zorlar.

Örnekler: *İlyada*'daki Paris, *Uğultulu Tepeler*'deki Heathcliff ve Cathy, Afrodit, *Romeo ve Jülyet, Sonsuz Ölüm*'deki Etta, *Philadelphia Hikâyesi*, *Hamlet, The English Patient* (İngiliz Hasta), *Baba*'daki Kay, *Moulin Rouge* (Kırmızı Değirmen), *Tootsie, Kazablanka*'daki Rick ve Ilsa, *Howard'ın Sonu* ve *Madam Bovary.*

Asi

Gücü: Kalabalıktan ayrı durma cesaretine sahiptir ve insanları köleleştiren sisteme kafa tutar.

Doğasında olan zayıf yönleri: Genellikle daha iyi bir seçenek bulmaz veya bulamaz, o yüzden de yok eder.

Örnekleri: Prometheus, Loki, *Uğultulu Tepeler*'deki Heathcliff, *Amerikan Güzeli*, *Çavdar Tarlasında Çocuklar*'daki Holden Caulfield, *İlyada*'daki Aşil, *Hamlet, Kazablanka*'daki Rick, *Howard'ın Sonu*, *Madam Bovary, Rebel Without a Cause* (Asi Gençlik), *Crime and Punishment* (Suç ve Ceza), *Notes from the Underground* (Yeraltından Notlar) ve *Reds* (Kızıllar).

Aşağıda ilgili arketipleri de bulunduran basit ama etkili karakter ağı vardır:

• *Yıldız Savaşları*
(George Lucas, 1977)

Luke (+ R2D2 + C3PO)	Darth Vader
(prens-savaşçı-büyücü)	(kral-savaşçı-büyücü)
Han Solo (+ Chewbacca)	Prenses Leia
(asi-savaşçı)	(prenses)

AĞDAKİ KARAKTERLERİN BİREYSELLEŞTİRİLMESİ

Karakter ağındaki karakterlerinizi yerleştirdikten sonra süreçteki bir sonraki adım, bu karakter işlevlerini ve arketipleri gerçek birey haline getirmektir. Ancak bir kez daha söylemek gerekirse, bu özgün bireyleri ayrı ayrı yaratmayın çünkü hepsi de aynı öykünün içinde yer alıyorlar.

Birbirleriyle kıyaslayarak özgün bir kahraman, rakip ve minör karakterler yarattınız ama bu sefer öncelikle tema ve karşıtlığa bakacağız. Tema konusuna Ahlâki Sav'la ilgili 5. Bölüm'de detaylı olarak bakacağız. Ama şimdi temanın kilit kavramlarına bakmamız gerekiyor.

Tema, hayatta nasıl davranmak gerektiğiyle ilgili fikirlerinizdir ve bu fikirleri olay örgüsünde aksiyona giren karakterlerinizle ifade edersiniz. Tema, 'ırkçılık' veya 'özgürlük' gibi bir ana fikir değildir. Tema sizin ahlâki görüşünüz, hayatı iyi veya kötü yaşamakla ilgili fikrinizdir ve yazdığınız her öyküye özgündür.

> **Kilit nokta:** Önermenin ortasındaki ahlâki sorunu bularak karakterlerinizi bireyselleştirmeye başlayacaksınız. Sonra öykünün bedenindeki ahlâki sorunların çeşitli olasılıklarını oynatacaksınız.

Bu çeşitli olasılıkları karşıtlığı kullanarak oynatacaksınız. Özellikle kahramanı temel ahlâki sorunla uğraşmaya zorlayan rakip (ve dost) grubu yaratacaksınız. Her rakip temanın bir değişkenliğidir; her biri aynı ahlâki sorunla farklı bir şekilde uğraşır.

Bu elzem tekniği nasıl kullanacağımıza bakalım.

Öykünün temel ahlâki sorununun ne olduğunu yazarak başlayın. Önermenin tekniklerini kullanarak çalıştıysanız, zaten bunun ne olduğunu biliyorsunuzdur.

Aşağıdakilere göre kahramanınızı ve diğer karakterlerinizi kıyaslayın:

- Zayıflık
- Gereksinim - psikolojik ve ahlâki
- Arzu
- Değerler
- Güç, statü ve yetenek
- Her birinin öykünün temel ahlâki sorunuyla nasıl yüzleştiği.

Bu kıyaslamaları yaparken her öyküdeki en önemli ilişki olan kahraman ve ana rakip arasındaki ilişkiyle başlayın. Çoğu yönden bu, rakip öyküyü yaratmanın anahtarıdır, çünkü kahramanı tanımlamanın en etkili yolu olduğu gibi muhteşem bir karakter ağı yaratmanın sırlarını da gösterir.

Kahraman ve ana rakibi kıyasladıktan sonra kahraman ve diğer rakipleri, sonra da dostları kıyaslayın. Son olarak da rakiplerle dostları kıyaslayın.

Her karakterin, kahramanın ahlâki soruna farklı bir şekilde yaklaştığını göstermesi gerektiğini unutmayın (temanın değişkenliği).

Bu tekniğin nasıl işe yaradığını görmek için birkaç örneğe bakalım.

- *Tootsie*

(Larry Gelbart ve Murray Schisgal; öykü: Don McGuire ve Larry Gelbart, 1982)

Tootsie başlamak için harika bir öyküdür çünkü bize üstün kavramlı önermeyle başlayıp canlı bir öykü yaratmanın yollarını gösterir. *Tootsie* 'entrika komedisi' diye bilinen türün klasik bir örneğidir. Bu, kahramanın bir şekilde 'entrika yaparak' başka bir şey veya başka bir insan olduğunu aniden keşfettiği bir önerme tekniğidir. Yüzlerce entrika komedisi vardır ve Mark Twain (ki kendisi bu türün ustasıydı) dönemine kadar gidecek kadar da eskidir.

Ancak entrika komedilerinin çoğu berbat bir şekilde başarısız olmuştur. Çünkü çoğu yazar yüksek kavramlı önermenin büyük zayıflığını bilmez: Bu kavram yazara sadece iki veya üç sahne çıkarır. Öteki yandan, *Tootsie'nin* yazarları güçlü bir karakter ağı yaratmak gibi öykü anlatmanın ustalığını ve kıyaslama yaparak her karakteri nasıl bireyselleştireceklerini biliyorlar. Yüksek kavramlı öykülerde oldu-

ğu gibi *Tootsie*'de de Dustin Hoffman'ın oynadığı Michael karakterinin ilk kez kadın gibi giyinip zafer kazanmış gibi lokantadaki menajerini ziyaret ettiği bölümde iki veya üç komik sahne vardır.

Ancak *Tootsie*'yi yazan yazarlar üç adet komik sahne yaratmaktan fazlasını yaptılar. Yazma sürecinde Michael'a temel bir ahlâki sorun verdiler, bu sorun bir adamın kadına nasıl davranması gerektiğiyle ilgiliydi. Kahramanın ahlâki gereksinimi kadınlara, özellikle de âşık olduğu kadına karşı düzgün bir şekilde davranmaktı. Sonra da yazarlar birkaç rakip yarattılar, bu rakiplerin her biri, adamların kadınlara nasıl davrandığının veya kadınların adamların kendilerine nasıl davrandığına izin verdiğinin değişkenliğiydi.

Örnek:

> Yönetmen Ron, Julie'ye yalan söyler ve onu aldatır, sonra da gerçeği söyleyerek Julie'nin kalbini daha fazla kırar.
>
> Michael'ın âşık olduğu aktris Julie güzel ve yeteneklidir ama adamların, özellikle de Ron'un kendisini kullanmasına ve itip kakmasına izin verir.
>
> Gösteride doktoru oynayan aktör John zamparadır, ünlü olmanın avantajını kullanarak orada çalışan aktrislerin üzerine gider. Michael'ın arkadaşı olan Sandy'nin kendine olan saygısı o kadar azdır ki, adam kendisine yalan söyleyip onu kullandığında bile Sandy adamdan özür diler.
>
> Julie'nin babası olan Les, Michael'e âşık olur (kadın gibi giyindiği için adı Dorothy'dir) ve onunla dans edip çiçekler gönderirken gereğinden fazla saygı gösterir.
>
> Prodüktör Rita Marshall kadınlığını gizleyen bir kadındır ve güçlü olmak için diğer kadınlar için duyduğu endişeyi göstermez. Kılık değiştirip Dorothy olan Michael, adamlardan hak ettikleri saygı ve sevgiyi almak için hakkını arasınlar diye kadınlara yardım eder. Ama Michael erkek gibi giyindiğinde partideki bütün kadınlara asılır, Sandy'yle romantik açıdan ilgileniyormuş gibi numara yapar ve Julie'yi Ron'dan ayırmak için entrika çevirir.

• *Büyük Umutlar*
(Charles Dickens, 1861)

Dickens karakter ağıyla ünlü usta bir öykücüdür. En eğitici öyküsü, çoğu yönden diğerlerinden ileri karakter ağı olan *Büyük Umutlar*'dır.

Büyük Umutlar ağındaki en farklı özellik Dickens'ın karakterleri çifter çifter yaratmasıdır: Magwitch ve Pip, Bayan Havisham ve Estella. Her çift aynı ilişkiye sahiptir -akıl hocası ve öğrenci- ama ilişkiler çok önemli yönlerden de farklıdır. Gıyabında suçlu bulunan Magwitch, Pip'e gizliden para ve özgürlük verir ama sorumluluk duygusu vermez. Tam zıddında ise Bayan Havisham, Estella'yı çok güçlü bir şekilde yönetir, bir adamın kendisine yaptıklarından ötürü kendini hoşnutsuz hissettiği için kızı sevemeyecek kadar soğuk bir insan haline getirir.

• *Gurur Dünyası*
(William Makepeace Thackeray, 1847)

Thackeray *Gurur Dünyası*'nı 'kahramansız bir roman' şeklinde adlandırmış, kahramanlık öyküsü veya kahramanlığa benzemeye çalışan bir öykü demeye çalışmıştır. Bütün karakterler para, güç ve statü için diğerlerinin kafasına çöken yırtıcı hayvanların değişkenliğidir. Bu da *Gurur Dünyası*'ndaki karakter ağının tamamını özgün bir hale getirir. Thackeray'ın karakter ağı seçiminin ahlâki görüşünü ifade etmenin temel yolu olduğunu ve görüşünü orijinal yaptığını görün.

Ağ içinde karakterler arasındaki temel zıtlık Becky ile Amelia arasındadır. İkisinin de kendilerine erkek bulma konusunda radikal farklı yaklaşımları vardır. İkisi de ahlâksızdır çünkü Amelia duygusuzdur, Becky de plan yapmakta ustadır.

• *Tom Jones*
(Henry Fielding, 1749)

Tom Jones gibi bir öyküde yazarın karakter ağı seçiminin kahraman üzerinde ne kadar etkili olduğunu görebilirsiniz. Bu 'pikaresk' komik romanda bir sürü karakter vardır. Bu kadar büyük bir sosyal doku, aynı anda meydana gelen ve derinliği olan bir sürü aksiyon anlamına gelir. Bu yaklaşım komediye uygulandığında, pek çok karakterin aptalca veya kötü davrandığını gördükten sonra karakter doğruluğu bulunur.

Buna kahraman da dâhildir. Tom'u saf yapıp, olay örgüsünü Tom'un kim olduğuyla ilgili yanlış anlamaya dayandırınca, Fielding Tom'a kendini ifşa etme ve karakter derinliği vermekte sınırlıdır. Buna rağmen Tom'un temel bir ahlâki sorunu vardır, en büyük aşkına sadakat göstermelidir ama mesuliyeti azdır.

KAHRAMANINIZI YARATMAK

Kâğıt üzerinde bütün bir insan gibi görünen bir ana karakter yaratmak karışıktır ve bunu yapmak için birkaç adım atmak gerekir. Usta bir ressam gibi bu karakteri kat kat yaratırsınız. Daha büyük bir karakter ağıyla başladığınız için bu işi doğru yapma şansınız daha yüksektir. İnşa ettiğiniz karakter ağı ortaya çıkmakta olan kahraman üzerinde büyük bir etki bırakacaktır ve bu karakterin detaylarını belirlerken size değeri biçilmez bir şekilde kılavuzluk yapacaktır.

1. Adım: Taleplere Uygun Muhteşem Bir Kahraman Yaratmak

Kahramanı yaratmanın birinci adımı bütün öykülerdeki kahramanlar gibi taleplere uygun olmasıdır. Bu talepler ana karakterin işleviyle alakalıdır: bütün öyküyü sürüklemektedir.

1) Başkahramanınız sürekli ilgi çeksin.

Öyküyü sürükleyecek herhangi bir karakter izleyicinin ilgisini sürekli çekmelidir. Öyküde ölü süre, sığ sular, dolgu malzemesi olmamalıdır. Ana karakter izleyiciyi sıkarsa, öykü durur.

İzleyicinin ilgisini çekmenin en iyi yollarından biri de karakteri gizemli yapmaktır. İzleyiciye karakterin bir şeyi gizlediğini gösterin. Böylece pasif olan izleyici öykünüze aktif olarak katılır. Kendi kendine "bu karakter bir şeyi gizliyor ve ben bunu bulacağım" der.

2) İzleyicinin karakterinizle özdeşleşmesine izin verin ama bunu çok fazla yapmayın.

'Özdeşleşmek' çoğu insanın tosladığı ama birkaçının tanımladığı bir durumdur. İzleyici duygusal açıdan karaktere bağlansın diye kahramanla özdeşleşsin diyoruz. Peki bu ne demektir?

Kişisel özellikleri ekleyerek karakter yarattığınızı düşünen insanlar, izleyicinin geçmişi, işi, giyimi, geliri, ırkı, cinsiyeti ve beğendiği şeyler gibi niteliklerle 'özdeşleştiği'ni de düşünüyorlar. Bu kesinlikle doğru değildir. İzleyici böyle belirli niteliklerle özdeşleşiyorsa, hiç kimse başka hiç kimseyle özdeşleşemez çünkü her karakter, izleyici üyelerinin paylaşmadığı çok fazla niteliğe sahiptir.

İzleyici iki öğe yüzünden bir karakterle özdeşleşir: arzusu ve ahlâki sorunu. Kısaca, en önemli 7 yapı adımının ilk ikisi olan arzu ve

gereksinim adımı. Arzu öyküyü sürükler çünkü izleyici kahramanın başarılı olmasını ister. Ahlâki sorun ise diğer insanlarla doğru düzgün yaşamak için verilen derin bir mücadeledir ve izleyici kahramanın bu sorunu çözmesini ister.

Dikkat: İzleyici kahramanla çok fazla özdeşleşmemelidir, aksi takdirde geri durup kahramanın nasıl değişip büyüdüğünü göremez. Tekrar söylemek gerekirse, Peter Brook'un aktörle ilgili uyarısı yazar için de mükemmel bir tavsiyedir:

> Aktör kendisinin oyunun tamamıyla olan ilişkisini görünce... karakterinin sempatik ve sempatik olmayan özelliklerini farklı bir bakış açısından görecektir ve sonunda karakterle 'özdeşleştiği'ni düşündüğü zaman aldığı kararlardan farklı kararlar alması da çok önemlidir.*

Olay Örgüsü'yle ilgili 8. Bölüm'de izleyiciyi öykünün uygun bir bölümünde kahramandan nasıl uzaklaştıracağınızı göreceğiz.

3) İzleyicinin kahramanla empati kurmasına izin verin ama sempati duymasına izin vermeyin.

Herkes kahramanı sevilebilir bir kahraman yapmak için gereksinimden söz edip duruyor. Sevilebilir (sempatik) bir kahraman yaratmak değerlidir çünkü izleyici kahramanın amacına ulaşmasını ister. Aslında izleyici anlatılan öyküye iştirak eder.

Ancak öykülerdeki en güçlü kahramanlardan bazısı hiç de sevilebilecek karakterler değillerdir. Buna rağmen bizi etkilerler. İlk başlarda sevilen kahramanlar, rakibine yenildikçe ahlâksız şeyler yapmaya -hoşumuza gitmeyen şeyler yapmaya- başlarlar. Buna rağmen izleyici filmin ortasında ayağa kalkıp sinemayı terk etmez.

Kilit nokta: Önemli olan izleyicinin karakterle empati kurmasıdır, sempati duyması değil.

Biriyle empati kurmak, onu anlamak demektir. Sevilmese veya ahlâk dışı davranışları olsa bile izleyicinin o karaktere ilgi duymasını sağlamanın hilesi, izleyiciye kahramanın gerekçesini göstermektir.

*) Peter Brook, *The Empty Space,* Atheneum, 1978, s. 76.

Kilit nokta: Kahramanınızın niye öyle davrandığını hep gösterin.

İzleyiciye kahramanın niye öyle davrandığını gösterirseniz, davranışı onaylamasa bile (sempati), davranışın sebebini anlar (empati).

İzleyiciye kahramanın gerekçesini göster nek, kahramanın kendisine göstermek demek değildir. Kahraman başlarda bir amacın peşinden giderken gerçek sebep konusunda genellikle haksızdır ve öykünün sonunda kendini keşfettiği zaman gerçek gerekçesini anlar.

4) Kahramanınıza hem ahlâki hem de psikolojik bir gereksinim bulun.

En güçlü karakterlerin hem ahlâki hem de psikolojik açıdan bir gereksinimi olur. Aradaki farkı hatırlayın: Psikolojik gereksinim sadece kahramanı etkiler, ahlâki açıdan bir gereksinim diğer insanlara karşı düzgün davranmayı gerektirir. Kahramanınıza hem psikolojik hem de ahlâki açıdan bir gereksinim verirseniz karakterin öyküdeki etkisini artırır, dolayısıyla da öykünün duygusal gücünü yükseltirsiniz.

2. Adım: Karakter Değişimi

Karakter eğmeci, karakterin gelişmesi veya değişim aralığı olarak da bilinen karakter değişimi, öykü boyunca karakterin gelişmesini anlatır. Yazma süreci boyunca en zor ama o kadar da önemli bir adımdır.

'Karakterin gelişmesi', karakterle 'özdeşleşmek' gibi moda olmuş bir kelimedir, herkes söyler ama çok azı ne olduğunu bilir. Karakteri yaratmakla ilgili standart yaklaşıma geri dönelim. Tek başına bir insanı hayal edip kişisel özelliklerini içeren bir liste yaparsınız. Onunla ilgili bir öykü anlatıp öykünün sonunda değişmesini sağlarsınız. Ben buna Karakter Değişiminin Aydınlatma Düğmesi Okulu diyorum. Son sahnede aydınlatma düğmesine basıyorsunuz ve karakter çat diye değişiyor. Bu teknik işe yaramaz. Haydi, başka bir yöntemi keşfedelim.

KARAKTER OLARAK İFADE EDİLMİŞ BENLİK

Karakterin gerçekten değişmesi veya bunu nasıl yaratacağımızla ilgili konuyu konuşmadan önce değişen o olduğu için benliğin ne olduğunu konuşmalıyız. Ve öncelikle de şu soruyu sormalıyız: Öykülerdeki benlik nedir?

Karakterler, her insanoğlunun aynı anda hem sınırsız yönden özgün hem de herkesin paylaştığı niteliklerle sonsuza kadar insan olduğunu göstermek için yaratılmış kurgusal bir benliktir. Sonra bu kurgusal benliğin davranışları gösterilir ve bir insanın iyi veya kötü yaşayabileceğini ve hayat boyunca fiziksel gelişim dursa bile nasıl geliştiğini görmek için diğerleriyle kıyaslanır.

Neyse ki öykü tarihçesinde benliğin monolitik kavramı yoktur. Benliğe bakmanın önemli yöntemleri aşağıdadır:

- İçeriden katı bir şekilde yönetilen tek fertlik kişilik. Bu benlik açık bir şekilde diğerlerinden farklıdır ama 'alın yazısı'nı arar. En derin yeteneklerine bağlı olarak benlik bunu yapmak için doğmuştur.

Bu türden bir benlik tipik olarak savaşçı kahraman olan mit öykülerinde yer alır.

- Pek çok genellikle karışık gereksinimi ve arzusu olan tek fertlik kişilik. Benlik diğerleriyle bağlantı kurmaya çalışır ve bazen de başkalarını sınıflandırır.

Bu benlik kavramı farklı öykü çeşitlerinde bulunur ama Ibsen, Çehov, Strindberg, O'Neill ve Williams gibi modern drama oyun yazarları tarafından en iyi şekilde gösterilir.

- İnsanın zamanında toplumun talep ettiğine bağlı olarak oynayan rol dizisi.

Bu bakış açısının en ünlü yazarı Twain'dir. Bir insanın yerinin toplumdaki pozisyona bağlı olduğunu göstermek için *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* ve *The Prince and Pauper* gibi 'entrika komedileri' yazmıştır. *Huckleberry Finn* ve *Tom Sawyer*'da bile Twain, oynadığımız rollerin gücünü ve genellikle de toplumun istediği kişi olduğumuzu vurgular.

- Şeklini değiştirerek tamamen farklı bir şey olan sabit olmayan, boşluklu, şekillendirebilir, güçsüz ve doğruluğu olmayan müphem görüntüler toplamı.

Bu müphem benlik kavramını kullanan yazarlar arasında Kafka, Borges ve Faulkner vardır. Popüler kurgulamada bu benliği vampirler, kedi insanlar ve kurt adamlarla ilgili korku öykülerinde görürüz.

Bu çeşitli benlik kavramlarının önemli farkları olmasına rağmen, karakter değişiminin ve bunu sağlamak için kullanacağımız tekniklerin amacı aşağı yukarı hepsi için geçerlidir.

Kilit nokta: Karakter değişimi öykünün sonunda meydana gelmez, başlarda meydana gelir. Daha doğrusu kurgunuza bağlı olarak öykünün başlarında karakter değişiminin mümkün olduğu gösterilir.

Kilit nokta: Ana karakterin sabit, tastamam bir insan olduğunu düşünmeyin. En baştan kahramanınızı değişim aralığı, olasılık aralığı olarak düşünün. Kahramanın değişim aralığını yazma sürecinin başında belirleyin, aksi takdirde kahramanın öykünün sonunda değişmesi mümkün olmayacaktır.

Bu tekniğin önemini abartmaya gerek yoktur. Değişim aralığı konusunda usta olursanız, öykü anlatmakla ilgili bu 'oyun'u kazanırsınız. Usta olmazsanız, durmadan yazıp durursunuz ve doğru düzgün bir öykü yazamazsınız.

Kurgudaki genel olarak kabul görmüş basit kural şöyledir: Aralık ne kadar küçük olursa, öykü de o kadar ilgi çekmez. Aralık büyürse, ortaya daha ilgi çekici ancak daha riskli bir öykü çıkar çünkü karakterler öykünün sınırlı süresinde o kadar da fazla değişmezler.

Peki, bu 'değişim aralığı' tam olarak nedir? Karakterin olabileceği kişinin olasılık aralığıdır ve kendisini anlamasıyla tanımlanır. Karakter değişimi, kahramanın olacağı kişi 'olduğu' andır. Başka bir deyişle, ana karakter aniden başka birine dönüşmez (nadir durumlar hariç). Ana karakter öykü boyunca olmaya devam eden olmakla ilgili sürecin sonuna gelir ve daha derin ve daha odaklı biri olur.

Kahramanın olduğu kişiyle ilgili süreç ümitsiz bir şekilde ruhani olarak görülebilir, o yüzden de yanlış anlaşılır. O yüzden benim bu konuda daha fazla detay vermeme izin verin. Bir öyküde pek çok kez değişim geçiren bir karakteri gösterebilirsiniz. Ama bunların hepsi karakter değişimi olmaz.

Örneğin öykünün başında fakir, sonunda zengin olan bir karakter gösterebilirsiniz. Veya öykünün başında dilenci olan ama öykünün sonunda kral seçilen bir karakter. Veya alkol sorunu olan ama ayık kalmayı öğrenen bir karakter. Bunların hepsi değişimdir. Ancak karakter değişimi değildir.

Kilit nokta: Gerçek karakter değişimi zorlu bir durumu ve temel inançların değişmesini içerir ve kahraman ahlâki davranışlarında yenilik yapar.

Bir karakterin kendini tanıması, inançlarından, dünya ve kendisiyle ilgili inançlarından meydana gelir. İyi bir hayat yaşamakla ve istediğini almak için yapacaklarıyla ilgili inançlarıdır. İyi bir öyküde kahraman bir amacın peşinden giderken, en derinlerdeki inançlarıyla mücadele etmeye zorlanır. Kriz anında gerçekten neye inandığını görür, ne yapacağına karar verir ve bunu ispatlamak için yeni bir ahlâki davranışta bulunur.

Yazarlar farklı benlik duyusunu ifade ederken, karakter değişimini ifade etmek için de farklı stratejiler kullanmışlardır. 1. Bölüm'de bir öykünün 'iki bacak' üzerinde 'yürüdüğü'nü ve bunun hareket etmek ve öğrenmek olduğunu söylemiştim. Öykünün uzun tarihçesinde hareket etmeye -izleyicinin kendilerini kahramanın davranışlarına model ettiği mit çeşidi- verilen önem değişerek, öğrenmeye -okuyucu ne olduğunu, o insanların gerçekte kim olduklarını, yaşamayı öğrenmeden önce hangi olayların olduğunu bulmak için endişe ederçok fazla önem verilmeye başlandığı bir hareket olmuştur.

Bu tür 'öğrenme' öykülerini Joyce, Woolf, Faulkner, Godard, Stoppard, Freyn, Ayckburn gibi yazarlar yazdı ve bu öyküleri *Geçen Yıl Marienbad'da*, *Cinayeti Gördüm*, *The Conformist* (Konformist), *Akıl Defteri*, *Konuşma* ve *Olağan Şüpheliler* filmlerinde gördük.

'Öğrenme' öykülerindeki karakter değişimi, öykünün sonunda bir karakterin kendini anlamasıyla ilgili bir çeşit yeni bir kaynak bulmasını izlemekten ibaret değildir. İzleyici karakter değişimine iştirak etmelidir, öykünün anlatıldığı süreçte farklı bakış açılarını tecrübe etmekle birlikle kimin bakış açısını gördüklerini bularak çeşitli karakterlerin yerine kendini koymalıdır.

Karakter değişimiyle ilgili olasılıklar sınırsızdır. Kahramanınızın gelişmesi başlardaki inançlarına, o inançların onu nasıl zorladığına ve öykünün sonunda bunları nasıl değiştirdiğine bağlıdır. Bu, öykünüzü özgün biçimde size ait olmasını sağlamanın yollarından biridir.

Fakat bazı karakter değişimi türleri diğerlerinden daha ortaktır. Öykünüzde kullanmak zorunda değilsiniz ama bu türleri anlayarak yazarken bu çok önemli tekniği kullanmanız için bazılarına göz atalım.

1) Çocukluktan Ergenliğe

'Rüştünü ispat etme' öyküsü olarak da bilinen bu değişikliğin ergenliğe geçen bir çocukla alakası yoktur elbette. Bunun bariz olduğunu düşünebilirsiniz ama çoğu yazar rüştünü ispat etme öykülerinde karakter gelişmesini karakterin ilk kez cinsel ilişkiye girmesi olarak açıklayarak hata yapıyor. Bu tecrübe trajik veya zevkli olsa bile karakter değişimiyle hiçbir alakası yoktur.

Gerçek bir rüştünü ispat etmeyle alakalı öyküler genç bir insanın mücadele ettiğini ve temel inançlarını değiştirdiğini ve sonra da ahlâki davranışlarında yenilik yaptığını gösterir. Bu bahsedilen değişimi *Çavdar Tarlasında Çocuklar*, *Huckleberry Finn, David Copperfield, The Sixth Sense* (Altıncı His), *Büyük*, *Good Will Hunting* (Can Dostum), *Forrest Gump, Scent of a Woman* (Kadın Kokusu), *Stand By Me* (Benimle Kal), *Mr. Smith Goes to Washington* (Mr. Smith Washington'a Gidiyor) ve *Tristram Shandy* (Tristram Shandy Beyefendi'nin Hayatı ve Görüşleri) (ilk rüştünü ispat etme öyküsü olmakla kalmaz, ilk anti rüştünü ispat etme öyküsüdür de!) gibi öykülerde görebilirsiniz.

2) Ergenlikten Liderliğe

Bu değişimde karakter kendisi için doğru yolu bulmak için endişelenir ve diğer insanlara doğru yolu bulmaları için yardım etmesi gerektiğinin de farkına varır. Bu değişimi *Matrix, Er Ryan'ı Kurtarmak*, *Elizabeth, Braveheart* (Cesur Yürek), *Forrest Gump, Schindler's List* (Schindler'in Listesi), *The Lion King* (Aslan Kral), *Grapes of Wrath* (Gazap Üzümleri), *Dances with Wolves* (Kurtlarla Dans) ve *Hamlet*'te görebilirsiniz.

3) Kötümserlikten Katılımcıya

Bu gelişme ergenlikten liderliğe geçişin özel bir çeşididir. Burada karakter sadece kendine değer veren bir kişi olarak öyküye başlar. Büyük toplumdan uzaklaştıkça, zevkler, kişisel özgürlük ve paraya ilgi duymaya başlar. Öykünün sonunda kahraman büyük dünyayı doğru bir yer yapmanın değerini öğrenir ve bir lider olarak topluma geri döner. *Kazablanka* ve *Yıldız Savaşları*'nda (Han Solo) bu değişim vardır.

4) Liderlikten Zorbalığa

Bütün karakter değişimleri olumlu olmaz. Liderlikten zorbalığa geçişte karakter doğru yolu bulmaları için başkalarına yardım etmekten vazgeçip onları kendi yolundan yürütmeye zorlar. Çoğu aktör bu değişimi oynamaktan korkar çünkü kötü görünmelerine sebep olduğunu düşünürler. Ama genellikle de ortaya muhteşem bir drama çıkar. *Los Angeles Sırları*, *A Few Good Men* (Birkaç İyi Adam), *Howard'ın Sonu*, *Kanlı Nehir*, *Baba* ve *Macbeth*'te bu değişimi görebilirsiniz.

5) Liderlikten Önsezili Olmaya

Bu değişimde doğru yolu bulması için insanlara yardım eden karakter artık bütün toplumun değişip gelecekte yaşayacağını görür. Bu değişimi büyük dini öykülerde ve bazı yaratılış mitlerinde görürüz.

Yazarlar bu değişimi kullandığında genellikle Musa öykü yapısını kullanır. Örneğin *Close Encounters of the Third Kind*'de (Üçüncü Türden Yakınlaşmalar) sıradan bir adam olan Roy bir dağın görüntüsünü görür. O dağın tepesine tırmanır ve evrenin geleceğini devasa bir uzay gemisi olarak görür.

Bir karakterin önsezili olmasını istiyorsanız üstesinden gelmeniz gereken büyük bir sorun vardır. Önseziyi bulmalısınız. Bu türlü bir öyküyü anlatmak isteyen yazarlar öykünün sonuna vardıklarında toplumun gelecekte farklı davranmasını gerektirecek önseziyi bulmadıklarını fark ederler. Finaldeki kendini keşfetme sahnesinde karakter beyaz bir ışık veya doğadaki güzel görüntüleri görür.

Bu hiçbir işe yaramaz. Karakterin önsezisi, detaylı olarak ahlâki bir önsezi olmalıdır. Musa'nın on emri, on adet ahlâki kuraldır. İsa'nın dağdaki vaazı ahlâki kurallardan oluşan bir dizidir. Sizinkiler de öyle olsun; olmayacaksa bu öyküyü yazmayın.

6) Metamorfoz

Korku, fantezi, peri masalı ve belirli yoğun psikolojik dramalarda karakter metamorfoz geçirir veya karakteri aşırı derecede değişir. Burada karakter başka bir insan, hayvan veya bir şey olur.

Bu, radikal ve maliyetli bir değişimdir ve başlarda zayıf, kırılmış veya yıkılmış bir benlik olduğunu ifade eder. En iyi haliyle bu gelişim aşırı derecede empati davranışını gösterir. En kötü haliyle de eski benliğin tamamen parçalanması ve yeni bir benliğe yakalanmayı gösterir.

The Wolf Man (Kurt Adam), *Wolfen* (Korku Sitesi) ve *The Fly* (Sinek) gibi korku öykülerinde bir insanın değişerek hayvan olması, cinsel tutkulara ve yırtıcı davranışlara tamamen teslim olmayı işaret eder. İnsanın hayvansı köklerine dönüşü olan dejenerasyona ait süreci izleriz.

Öykülerde nadiren canavar olan bir karakter değişerek insan olur. Tartışıldığı halde Fay Wray karakterine âşık olup onunla birlikte olmak için ölen King Kong da böyle bir karakterdir. Daha vahşi olan bir prodüktör ise "canavarı güzellik öldürdü" demiştir. *The Road Warrior*'da (Yol Savaşçısı) The Feral Kid adındaki karakter homurdayan bir hayvanken, Mad Max'i izleyerek insan olmayı öğrenir ve öykünün sonunda kabilesinin lideri olur. *Gılgamış*'taki hayvan adam Enkidu tuzağa düşüp bir kadınla birlikte olduktan sonra insan olur.

'Entrika trajedisi' olarak bilinen Kafka'nın *Dönüşüm* romanında seyahat ederek satış yapan bir karakter olan Gregor Samsa bir sabah uyanır ve kendisini böceğe dönmüş bir halde bulur. Karakter değişiminin öykünün başında yer aldığı az görülen bir örnektir, öykünün geri kalan kısmında böcek olarak yaşadığı tecrübeler anlatılır.

Bu türden aşırı derecede karakter değişimi bir sembol kullanılmasını gerektirir. Bir karaktere sembol vermenin tekniklerini 7. Bölüm'de, "Sembol Dokusu" bölümünde bulabilirsiniz.

ÖYKÜNÜZDE KARAKTER DEĞİŞİMİNİ YARATMAK

Karakter değişiminin öyküde nasıl işlediğine baktıktan sonra sormamız gereken soru şudur: Bu değişimi öykünüz için nasıl inşa edeceksiniz?

Önermeyle ilgili bölümde kahramanın olası karakter değişimini anlamak için öyküdeki temel aksiyonun zıddına gitmekle ilgili tekniği görmüştük. *Baba*'nın şu şekilde ilerlediğini hatırlayacaksınız:

Önerme: Bir mafya ailesinin en küçük oğlu, babasını öldürmek isteyen adamlardan intikamını alır ve yeni baba figürü olur.

Z - Başlangıçtaki zayıflıkları: ilgisiz, korkak, sıradan, yasal, ailesinden uzak

A - Temel aksiyonu: intikam alır

D - Değişmiş kişilik: ailenin acımasız ve mutlak hükümdarı

Sonra 7 adımla ilgili bölümde, karakter olay örgüsünü sürüklesin ve aynı zamanda da derin bir değişimi tecrübe etsin diye öykünüzün ana yapı adımlarını nasıl atacağınızdan söz etmiştik. Ben burada öykünüzün temelini oluşturacak karakter değişimi yaratmanın teknikleri konusunda daha fazla detay vermek istiyorum.

Bu değişimi nasıl inşa edeceksiniz diye sorarken 'inşa etmek' kelimelerini özellikle kullandım, çünkü burada öykünüzün edebi açıdan iskeletini oluşturacaksınız.

Kilit nokta: Kendini keşifle birlikte değişimin sonundan başlayın, sonra kahramanın gereksinimi ve arzusu olan değişimin başlangıç noktasını belirleyin, sonra da aradaki gelişmenin adımlarını bulun.

Kurgusal yazımda en değerli teknik budur. Bu tekniği kullanırsanız, öykü anlatım becerinizin dramatik bir şekilde ilerlediğini görebilirsiniz. Sondan başlamanın sebebi öykünün kahramanınızın çıktığı öğrenme yolculuğu olmasıdır. Her yolculukta olduğu gibi bunda da ilk adımı atmadan önce gittiğiniz son noktayı bilmek zorundasınız. Yoksa daireler çizerek dönüp dursursunuz.

Karakter değişiminin sonundaki kendini keşfetmeyle başlayarak, karakterinizin o sona varmak için atacağı adımları bileceksiniz. Abartma, ekstradan başka konular olmayacaktır. Öykünüzü canlı (içsel mantıklı) yapmanın tek yolu budur, yolculuktaki her adımı garanti altına almak diğer adımlarla gerçekten bağlantılıdır ve yolculuk bir kreşendoya ulaşır.

Bazı yazarlar bu teknikten korkarlar çünkü kendilerini kısıtladığını veya şematik bir biçimde yazmaya zorladığını düşünürler. Aslında bu teknik size daha fazla özgürlük vermektedir çünkü etrafınızda güvenlik çemberi vardır. Öykünün neresinde olursanız olun, son noktanızı biliyor olacaksınız. Şansınızı zorlayıp yüzeyde görünen çeşitli öykü olaylarını deneyebilirsiniz, bu da sizi daha yaratıcı bir biçimde yazmaya iter.

Karakterin kendini keşfetmesinin öykünün başında mümkün olduğunu unutmayın. Bu da iyi bir keşfin iki bölümü olduğu anlamına gelir: keşfin kendisi ve keşif için yapılanma.

Keşfin olduğu an şunlar olmalıdır:

- Ani olmalıdır, böylece hem kahraman hem de izleyici üzerinde maksimum dramatik etki bırakır.
- İzleyici kahramanla birlikte farkına vardığı için duygusal bir patlayış yaratmalıdır.
- Kahramanın öğrendiği yeni bir bilgi olmalıdır: Kendisiyle ilgili bir yalanı yaşadığını ve diğerlerinin canını nasıl acıttığını ilk kez görmelidir.
- Hemen sonrasında yeni bir ahlâki davranış içine girmesi için kahramanı tetiklemelidir, böylece keşfin gerçek olduğunu ve onu derinden değiştirdiğini ispatlar.

Keşif için yapılanmada şu özellikler olmalıdır:

- Kahraman düşünen bir insan olmalıdır; yani gerçeği görebilecek ve doğru hareketi yapabilecek biri olmalıdır.
- Kahraman kendisinden bir şey saklıyor olmalıdır.
- Bu yalan veya aldatmaca kahramanın canını gerçekten acıtmalıdır.

Buradaki bir çelişki dikkatinizi çekmiş olabilir: düşünen bir insanın kendisine yalan söylemesi. Bu çelişki olsa bile gerçektir. Hepimiz bundan etkileniriz. Öykü anlatmanın etkilerinden bir tanesi de insanların aklında hem mükemmel ve yaratıcı düşünceler hem de çetrefilli ve tutsak eden aldatmacalar olduğunu göstermesidir.

KARAKTER TEKNİĞİ: ÇİFTE DEĞİŞİM

Karakter değişimini ifade etmenin standart yolu kahramana gereksinim ve özkeşif vermektir. Kahraman mücadele eder ve temel inançlarını değiştirir, sonra da ahlâki açıdan davranışları değişir. Çünkü izleyici kahramanla özdeşleşir, onun öğrendiklerini öğrenir.

Ama burada ortaya bir sorun çıkar: Kahramandan ayrı olarak size ait (yazarın) doğru ve yanlış davranışlarla ilgili ahlâki görüşlerinizi nasıl göstereceksiniz? Bu görüşler hep aynı olmak zorunda değildir. Aynı zamanda karakter değişimini standart yöntemden daha karışık ve duygusal açıdan tesirli biçimde ifade etmek isteyebilirsiniz.

Bir öyküdeki karakter değişimini göstermenin ileri tekniği, benim 'çifte değişim' diye adlandırdığım özgün bir kendini keşiftir. Bu teknikte kahramanla birlikte rakip de kendini keşfeder. Birbirlerinden öğrenirler ve izleyici hayatta nasıl davranıp yaşamak gerektiğiyle ilgili bir yerine iki anlayışı görür.

Standart bir keşif yerine çifte değişim kullanınca karşınıza çıkacak birkaç avantaj vardır. Öncelikle kıyaslama yöntemini kullanarak izleyiciye bir keşiften daha incelikli ve açık seçik olan olmanın ve davranmanın doğru yolunu gösterebilirsiniz. Bunu, stereo ile mono ses arasındaki fark olarak düşünün. İkinci olarak da izleyici kahramana kilitlenip kalmaz. Daha kolay bir şekilde geri durup olayın tamamını görür.

Çifte değişim uygulamak için şu adımları atın:

1) Hem kahramana hem de rakibe zayıflık ve gereksinim verin (kahraman ve rakibin zayıflığı ve gereksinimi aynı olmak zorunda değildir).
2) Rakip insan olmalıdır. Yani öğrenmeli ve değişmelidir.
3) Kavga sırasında veya kavgadan sonra kahramanla birlikte rakip de kendini keşfetmelidir.
4) İki keşfi birbirine bağlayın. Kahraman rakipten, rakip de kahramandan bir şey öğrenmelidir.
5) Sizin ahlâki görüşleriniz karakterlerin ikisinin de öğrendiği en iyi şeydir.

Çifte değişim çok güçlü bir tekniktir ama çok kullanılmaz. Bunun sebebi çoğu yazarın kendi keşfedecek kapasitede rakipler yaratmamasıdır. Rakibiniz kötüyse, yani doğal olarak tamamen kötüyse, öykünün sonunda ne kadar hatalı olduğunu keşfetmeyecektir. Örneğin akşam yemeği için insanların göğsünü parçalayıp kalbini çıkaran bir rakip değişmesi gerektiğini fark etmez.

Normal olarak çifte değişim en çok aşk öykülerinde kullanılır, böylece kahraman ve âşık (ana rakip) birbirlerinden bir şey öğrenirler. Çifte değişim örneklerini *Kramer vs. Kramer* (Kramer, Kramer'e Karşı), *Adam's Rib* (Âdem'in Kaburgası), *Pride and Prejudice* (Aşk ve Gurur), *Kazablanka*, *Özel Bir Kadın*, *Sex, Lies and Videotape* (Seks Yalanları), *Kadın Kokusu* ve *The Music Man* gibi filmlerde görebilirsiniz.

Kahramanınızın kendini keşfetmesini belirledikten sonra gereksinim kısmına dönün. Öncelikle keşfi yaratmanın faydalarından bir tanesi de size kahramanınızın gereksinimini otomatik olarak söylemesidir. Kahramanın kendini keşfetmesi bir şey öğrenmesine eşitse, gereksinim daha iyi bir hayat yaşamak için öğrenmek zorunda olduğu ama henüz bilmediği bir şeye eşittir. Kahramanınız yaşamakta olduğu büyük aldatmacayı görmek, hayatını felç eden büyük zayıflığı aşmak zorundadır.

3. Adım: Arzu

Güçlü bir kahraman yaratmanın bir sonraki adımı arzu cümlesini yaratmaktır. 7 adımla ilgili bölümde bu adımın öykünün omurgası olduğunu söylemiştik. Güçlü bir arzu cümlesi yazmanın üç kuralını unutmayın:

1) Değişmeden önemli ve yoğun bir şekilde gelişen tek bir arzu cümlesi gerekir.

Birden fazla arzu cümleniz varsa öykü dağılır. Bir seferde iki veya üç yöne gider, dolayısıyla da sürükleyici bir anlatımı olmaz ve izleyicinin kafasını karıştırır. İyi öykülerde kahramanın gittikçe yoğunlaşan tek bir amacı vardır. Öykü gittikçe hızlanır ve anlatı becerisi çok etkileyici olur.

2) Arzu belirli olmalıdır.

Arzu ne kadar belli olursa o kadar iyi olur. Arzu cümlesinin yeterince belirli olduğundan emin olmak için aklınızda tutmanız gereken basit bir kural vardır: Kendinize kahramanın amacına ulaşıp ulaşmadığını izleyiciye bildiren özel bir an olup olmadığını sorun. *Top Gun*'da kahramanın Top Gun onur ödülünü alıp almadığını biliyorum çünkü okulun müdürü ödülü başkasına veriyor. *Flashdance*'ta kahramanın bale okuluna girmek için duyduğu arzuyu gerçekleştirip gerçekleştirmediğini biliyorum çünkü kahraman okula girdiğini bildiren bir mektup alıyor.

Yazarlar bazen "kahramanımın arzusu bağımsız olmaktır" gibi cümleler kurarlar. O özel bir an kuralını uygulayınca insan hayatında ne zaman bağımsız olur diye sorarım. Evden ayrıldığında mı? Evlendiğinde mi? Boşandığında mı? İnsanın 'bağımsız' olduğu özel bir

an yoktur. Bağımlılık ve bağımsızlık daha çok gereksinimle alakalıdır ve çok zayıf bir arzu oluşturur.

3) Arzu neredeyse öykünün sonunda gerçekleştirilir.

Kahraman amacına öykünün ortasında ulaşırsa ya öyküyü orada bitirirsiniz ya da yeni bir arzu cümlesi yaratırsınız ki iki durumda da iki öyküye saplanırsınız. Kahramanın arzu cümlesini neredeyse öykünün sonuna kadar uzatarak öykünüzü tek bir ünite yaparsınız ve anlatı becerisi çok güçlü olur.

- *Er Ryan'ı Kurtarmak*: Er Ryan'ı bulmak ve canlı bir şekilde geri getirmek.
- *Anadan Doğma:* kadınlarla dolu bir odada çıplak bir şekilde dans ederek çok para kazanmak.
- *Hüküm*: davayı kazanmak.
- *Çin Mahallesi*: Hollis cinayetini çözmek.
- *Baba*: babasını öldürmeye çalışan adamdan intikam almak.

4. Adım: Rakibi Yaratmak

Kahramanınızı tanımlamanın ve öykünüzü belirlemenin hilesi rakibi belirlemektir derken abartmıyorum. Karakter ağındaki en önemli ilişki, kahraman ile ana rakip arasındaki ilişkidir. Bu ilişki dramanın kurulmasını belirler.

Dolayısıyla bir yazar olarak bu karakteri sevmek zorundasınız çünkü bu karakter size pek çok yönden yardımcı olacaktır. Yapısal açıdan rakip anahtarı elinde tutar çünkü kahraman öğrenmek zorunda olduğu şeyi onun sayesinde öğrenir. Rakip kahramanın zayıf yönüne saldırdığı için kahraman bu durumla uğraşmak ve büyümek zorunda kalır.

Kilit nokta: Ana karakter en az savaştığı kişi kadar iyidir.

Bu prensibin ne kadar önemli olduğunu anlamak için kahramanınızı ve rakibi tenis oynayan iki sporcu olarak düşünün. Kahramanınız dünyadaki en iyi tenisçi, rakip ise hafta sonları tenis oynayan biri olursa, kahramanınız birkaç iyi atış yapacak, rakip bunları karşılamayacak ve izleyici sıkılacaktır. Ancak rakip dünyadaki en iyi ikin-

ci tenisçi olursa, kahraman onun iyi atışlarını karşılamaya zorlanacak, kahraman iyi atışlar yapacak, rakip bunları karşılayacak ve atışlarını karşılamak için kortta bir o yana bir öbür yana koşturacaklar ve izleyici de buna bayılacaktır.

İyi bir öykü anlatmak da buna benzer. Kahraman ve rakip birbirlerini mükemmelliğe iterler.

Kahramanla ana rakip arasındaki ilişkiyi belirledikten sonra drama ortaya çıkmaya başlar. Bu ilişkiyi doğru belirlerseniz, öykü işe yarayacaktır. Ancak bu ilişki hatalı olursa, öykünüz başarısız olacaktır. O yüzden iyi bir rakip yaratmanın öğelere bakmamız gerekiyor.

1) Rakip gerekli olmalıdır.

İyi bir rakibin en önemli öğesi kahraman için gerekli olmasıdır. Bunun çok özel yapısal bir anlamı vardır. Ana rakip kahramanın zayıf yönüne en iyi şekilde saldıracak tek kişidir. Ve bunu hep yapar. Gerekli olan rakip ya kahramanı zorlayarak zayıflığını aşmasını sağlar ya da onu yok eder. Öyle veya böyle gerekli olan rakip kahramanın büyümesini mümkün kılar.

2) Rakip insan olmalıdır.

İnsan olan rakip, bir hayvan, obje veya fenomen olmayan bir insan değildir. İnsan olan rakip, kahraman kadar karışık ve değerlidir.

Yapısal açıdan bu durum, gerçekten insan olan bir rakip, bir şekilde hep kahramanın 'ikizidir' demektir. Belirli yazarlar bazı karakterleri açıklarken ikiz kavramını kullanırlar. Aslında bu büyük bir tekniktir, hatta kahraman ve rakibi yaratırken kullanılan en büyük prensiplerden biridir. İkiz kavramı, rakibin kahramanla kıyaslandığı, karşıt olduğu ve onu açıkladığı, aynı şekilde kahramanın da rakiple kıyaslandığı, karşıt olduğu ve onu açıkladığı pek çok yöntemi altında toplar.

İkiz-rakibin diğerlerinin hatalı davranmasına sebep olan veya daha iyi bir hayat yaşamasına engel olan belirli zayıf yönleri vardır.

Kahraman gibi ikiz-rakibin zayıf yönlerine bağlı bir gereksinimi olur.

İkiz-rakip muhtemelen kahramanla aynı amaca ulaşmaya çalışır.

İkiz-rakip kahramana sonuna kadar baskı yapabilmek, nihai kavgayı başlatmak ve kahramanı daha büyük başarıya (veya başarısızlığa) itmek için fazlasıyla güçlü, yetkili veya yetenekli olmalıdır.

3) Rakibin kahramanın değerlerine karşıt değerleri olmalıdır.

Kahraman ve rakibin davranışları belirli inanç veya değerlere bağlıdır. Bu değerler karakterlerin daha iyi bir hayat yaşamakla ilgili bakış açılarıdır.

En iyi öykülerde rakibin değerleri, kahramanın değerleriyle çatışır. O çatışmayla izleyici hangi hayatin daha iyi olduğunu görür. Öykünün gücünün büyük kısmı bu çatışmanın kalitesine bağlıdır.

4) Rakibin güçlü ama kusurlu bir ahlâki savı olmalıdır.

Kötü bir rakip doğuştan kötü bir insandır, dolayısıyla da mekanik ve ilgi çekmeyen bir insandır. Gerçek çatışmalarda bariz iyi ve kötü, doğru ve yanlış yoktur. Sürükleyici öykülerde hem kahraman hem de rakip haklı olduklarını düşünürler ve ikisinin de haklı olduklarına inanmaya sebepleri vardır. Aynı zamanda ikisi de farklı yönlerden hatalıdırlar.

Kahraman gibi rakip de davranışlarını ahlâki açıdan savunmaya çalışır. İyi bir yazar rakibin ahlâki savını detaylı bir şekilde anlatır, bu savın güçlü ancak hatalı olduğundan emin olur (bir sonraki bölüm olan "Ahlâki Sav" bölümünde bunu tartışacağız).

5) Rakip belirli konularda kahramana benzemelidir.

Kahramanla rakip arasındaki tezatlık, karakterler arasında güçlü bir benzerlik olunca kuvvetli olur. Hem kahraman hem de rakip aynı sorun karşısında az bir farkla davranır. Benzerlikler, elzem farklarda, eğitici farklarda daha da gözle görülür bir hale gelir.

Kahraman ve rakip belirli konularda birbirlerine benzerse, kahraman mükemmellik derecesinde iyi, rakip de tamamen kötü olmaz. Kahramanı ve rakibi aşırı uçlarda tezat olarak düşünmeyin. Daha çok olasılıklar içerisinde iki olasılık olarak düşünün. Kahraman ve rakip arasındaki münakaşa iyi ve kötü arasında değil, zayıf yönleri ve gereksinimleri olan iki karakter arasında geçer.

6) Rakip kahramanla aynı yerde olmalıdır.

Bu cümle sağduyuya ters gibi görünüyor çünkü iki insan birbirlerinden hoşlanmadığında farklı yönlere giderler. Ancak bu durum öykünüzde meydana gelirse, çatışmayı yaratmanız çok zor olabilir. İşin hilesi, öykü boyunca kahraman ve rakibin aynı yerde kalmasına neden olacak doğal bir sebep bulmaktır.

Rakibin kahraman üzerinde nasıl çalıştığını gösteren çok önemli bir örnek *Kuzuların Sessizliği*'ndeki Hannibal Lecter karakteridir. İşin ilginç kısmı, filmde Lecter'ın gerçekte bir rakip olmamasıdır. Clarice'in rakibi gibi görünen ama gerçekte onun en iyi arkadaşı olan dost/sahte rakiptir. Lecter'ı cehennemden gelen Yoda gibi düşünmek istiyorum; vahşi olmasına rağmen Clarice'e verdiği eğitim, kadının FBI Akademisi'nde aldığı eğitimden çok daha değerlidir.

Ancak ilk karşılaşmalarında Lecter bize bir rakibin kahramanın zayıf yönüne nasıl saldırdığını göstermektedir. Clarice, Lecter'dan Buffalo Bill adındaki bir seri katil hakkında bilgi almak için onun hücresine gider. Görüşme ümit verici bir şekilde başlar ama Clarice kendine çok güvenerek Lecter'ın zekâsını küçümser. Lecter saldırmaya başlar.

> Lecter: Ajan Starling, beni o kör aletle kesip inceleyeceğini mi düşünüyorsun?
>
> Clarice: Hayır, düşündüm ki bilginiz...
>
> Lecter: Çok hırslısın, öyle değil mi? Güzel çantan ve ucuz ayakkabılarınla neye benziyorsun? Bir köylüye benziyorsun. Zevk sahibi olmayan, iyice temizlenmiş, çalışkan bir köylü. Kemik uzunluğun iyi beslenmeye bağlı ama fakir beyaz takımından yalnız bir nesil ilerdesin, değil mi? Ve umutsuzca değiştirmeye çalıştığın şu aksanın: kusursuz Batı Virginia. Baban ne iş yapıyor, hayatım? Kömür madencisi mi? Lamba isi mi kokuyor? Erkekler seni ne kadar çabuk bulmuşlar. Araba koltuğunda sıkıcı ve yapışkan oğlanlar sıkıştırırken sen sadece oradan kurtulmayı, başka yerlere gitmeyi, ta FBI'ya erişmeyi düşlüyordun.

Öykülerdeki rakip örneklerine ve kahraman için en iyi rakip olarak farklı bir birey olmadıklarına bakalım.

• *Othello*
(William Shakespeare, 1604)

Othello savaşçı bir kraldır, ön cephelerde savaşır ve hain olmayan bir gücü vardır. 'Drama'nın 'çatışma' olduğunu iddia eden geleneksel bilgiye inanan bir yazar bu krala rakip olsun diye başka bir savaşçı kral yaratırdı. Ortada çok fazla çatışma olurdu ama doğru düzgün bir öykü olmazdı.

Shakespeare gerekli rakip kavramını anlamıştır. Othello'nun zayıf yönü evliliği konusunda endişeli olmasıdır ve Shakespeare bu zayıf yönle başlayarak Iago'yu yaratmıştır. Iago tam bir savaşçı değildir. Ön cephelerde savaşmaz. İstediğini almak için arkadan saldırmakta ustadır, kelimeleri ve kinayeleri kullanır, entrika ve hile yapar. Iago, Othello'nun gerekli rakibidir. Othello'nun zayıf yönünü görür ve büyük savaşçı kralı yenene kadar ona çok zeki ve merhametsiz bir şekilde saldırır.

• *Çin Mahallesi*
(Robert Towne, 1974)

Jake Gittes gerçeği bularak adaleti sağlayabileceğine inanan, kendine çok güvenen ve çok idealist sıradan bir dedektiftir. Para ve lüks onun zayıf yönüdür. Rakibi olan Noah Cross, Los Angeles'ın en zengin ve güçlü adamıdır. Daha akıllı olduğu için Jake'i yener, cinayeti örtbas etmek için parasını ve gücünü kullanarak Jake'in doğrularını gömer.

•*Aşk ve Gurur*
(Jane Austen, 1813)

Elizabeth Bennet zeki ve çekici genç bir kadındır, zeki olmasından çok memnundur ve herkesi hemen yargılar. Rakibi Bay Darcy çok gururludur ve kendisinden aşağıda olanları hor görür. Bay Darcy'nin gurur ve önyargıları yüzünden Elizabeth kendisinde bulunan gurur ve önyargıların farkına varır.

• *Yıldız Savaşları*
(George Lucas, 1977)

Luke Skywalker iyilik yapmak isteyen, 'gücü' çok kuvvetli ve eğitilmemiş bir şekilde kullanan, hızlı ve tecrübesiz genç bir adamdır. Darth Vader, Luke'un babası, gücün ustasıdır. Çok hızlı düşünür ve savaşır, oğlunun bilgilerini ve gücü kullanarak Luke'u 'karanlık taraf'a çekmeye çalışır.

• *Suç ve Ceza*
(Fyodor Dostoyevski, 1866)

Raskolnikov kanun ve sıradan insanların üzerinde olduğunu iddia eden felsefesini ispatlamak için cinayet işleyen çok zeki genç bir

adamdır. Rakibi Porfiry önemsiz bir bürokrattır, sıradan bir polistir. Ancak sıradan olan bu kanun adamı Raskolnikov'dan daha zekidir, daha önemlisi daha bilgilidir. Raskolnikov'a bu felsefenin hatalı olduğunu gösterir ve kendini keşfetmek, sorumluluk ve acı çekmekten gelen büyüklüğü göstererek onun itiraf etmesini sağlar.

• *Basic Instinct* (Temel İçgüdü)
(Joe Eszterhas, 1992)

Nick uyuşturucu kullanan, sebepsiz yere adam öldüren sivri ve sert bir polistir. En az Nick kadar zeki olan Catherine onu zorlar ve ağına düşürmek için Nick'in seks ve uyuşturucuyla ilgili zayıf yönünü kullanır.

• *İhtiras Tramvayı*
(Tennessee Williams, 1947)

Blanche yaşlanmakta olan güzel bir kadındır ve gerçeklik konusunda kırılgandır, parçalanmakta olan bir durumda kendini savunmak için yalan söyler ve cinselliği kullanır. Vahşi ve çok popüler olan Stanley, Blanche'nin uzun öykülerinden kurtulmak için onu reddeder. Onun yalan söyleyen bir fahişe olduğunu, kendisini ve arkadaşı Mitch'i kandırdığını düşünerek 'gerçeği' yüzüne yapıştırır ve kadın çıldırır.

• *Ölüm Korkusu*
(Roman: Pierre Boileau ve Thomas Narcejac; senaryo: Alec Coppel ve Samuel Taylor, 1958)

Scotty nazik bir adamdır ancak saftır ve ölüm korkusu vardır. Üniversiteden arkadaşı olan Gavin Elster, karısını öldürtmek için Scotty'nin zayıf yönünü kullanır.

ÇATIŞMAYI KURMAK

Aynı amaç uğruna rekabet eden kahraman ve rakibi belirledikten sonra son kavgaya kadar devam edecek çatışmayı kurmanız gerekiyor. Amacınız kahramanınıza devamlı baskı uygulamaktır, çünkü bu baskı onu değişmeye zorlayacaktır. Çatışmayı kurma ve kahramana baskı uygulama şekliniz, kahramana yapılan saldırıları nasıl dağıttığınızla çok alakalıdır.

Sıradan veya basit öykülerde kahraman sadece tek bir rakiple çatışır. Bu standart rekabet berraktır ancak derin veya güçlü çatışma sekansı geliştirmenize yetmez ve izleyicinin kahramanın büyük bir toplumda hareket ettiğini görmesine izin vermez.

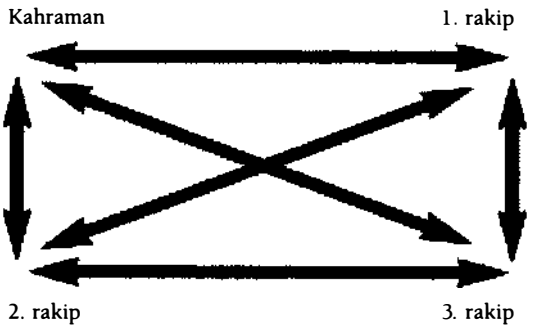
Kilit nokta: İki karakter arasındaki basit bir rekabet, öykünüzdeki insan hayatının derinliğini, karmaşıklığını veya gerçekliğini öldürür. Bunun için rekabet dokusuna ihtiyacınız var.

4 Köşeli Rekabet

Daha iyi öyküler kahramanla ana rakip arasındaki basit rekabetin ötesine geçer ve benim '4 köşeli rekabet' diye adlandırdığım tekniği kullanırlar. Bu teknikte kahraman ve ana rakiple birlikte en az iki ikincil rakip yaratırsınız. (Eklenen rakipler öykü işlevinde önemli bir yere sahipse daha fazla ikincil rakip ekleyebilirsiniz.) Her karakterin -kahraman ve üç rakip- bir kutunun her bir köşesinde durduğunu hayal edin, yani her biri diğerinden mümkün olduğunca farklıdır.

Standart 2 karakterli rekabet:

4 köşeli rekabetin temel özellikleri şöyledir:



1) Her rakip kahramanın zayıf yönüne farklı bir şekilde saldırmalıdır.

Rakibin en önemli amacı kahramanın zayıf yönüne saldırmaktır. Böylece rakipleri birbirinden ayırmanın ilk yolu her birine farklı ve

özgün bir saldırma şekli vermektir. Bu tekniğin bütün çatışmanın canlı bu şekilde kahramanın kusuruna bağlı olduğunu garanti ettiğine dikkat edin. Her karakterin, topluma dayanak olmuş insanların canlandırıldığı dört köşeli rekabet, toplumun tamamını minyatür şeklinde sunar.

Aşağıdaki örneklerde kahraman sol üst köşedeyken, ana rakibi karşısındadır, iki ikincil rakipse alt köşelerde yer alır. Eğer varsa parantezlerin içinde her karakterin temsil ettiği arketipler yazmaktadır. Farklı örnekleri çalıştıkça 4 köşeli rekabetin ortam, tür veya yazılış tarihine bakmaksızın her türlü iyi öykünün temeli olduğunu anlayacaksınız.

• *Hamlet*
(William Shakespeare, 1601 dolaylarında)

Hamlet (asi prens)	Kral Claudius (+Ros.+Guild) (kral)
Kraliçe Gertrude (kraliçe)	Polonius (+Ophelia) (akıl hocası)+(bakire)

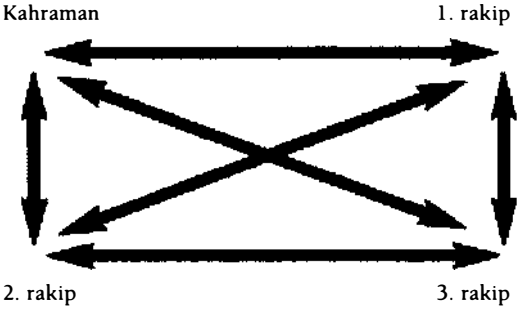
• *Olağan Şüpheliler*
(Christopher McQuarrie, 1995)

Keaton (+ekibi) (düzenbaz-savaşçı)	Ajan Kujan (yok)
Verbal (sanatçı-düzenbaz)	Keyser Soze (+temsilcisi) (savaşçı-kral)

2) Her karakteri sadece kahramanla değil, bütün diğer karakterlerle çatışmaya sokmaya çalışın.

Standart rekabete karşılık 4 köşeli rekabetin avantajını fark etmeye çalışın. 4 köşeli rekabette yarattığınız çalışma miktarı bu rakama bağlı olarak zıplar. Kahramanınızı bir yerine üç karakterle çatışmaya soktuğunuz gibi rakipler de kendi içinde çatışmaya girebilirler. Sonuç yoğun bir çatışma ve koyu bir olay örgüsü olacaktır.

4 köşeli rekabette çatışma olasılıkları:



• *Amerikan Güzeli*
(Alan Ball, 1999)

Lester (+Ricky) (tahttan inmiş kral-düzenbaz)	Carolyn (+emlak kralı) (kraliçe-anne)
Jane (+Angela) (prenses-asi + prenses)	Fitts (savaşçı)

• *Uğultulu Tepeler*
(Roman: Emily Bronte, 1847; senaryo: Charles MacArthur ve Ben Hecht, 1939)

Cathy (âşık)	Heathcliff (âşık-asi)
Kardeşi Hindley (yok)	Linton (+kız kardeşi Isabella) (kral)

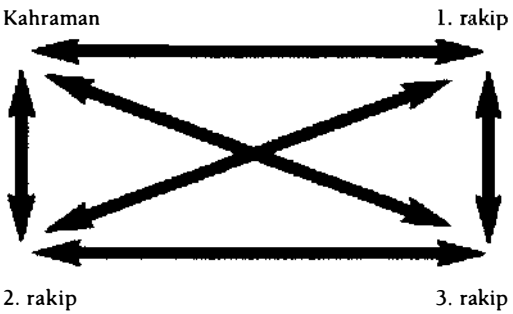
3) Dört karakterin değerlerini çatışmaya ekleyin.

Öykü anlatmak karakterler arasındaki çatışmadan ibaret değildir. Karakterler ve değerleri arasındaki çatışmadır. Kahramanınız karakter değişimi geçirdiğinde temel inançlarını değiştirir ve ahlâki açıdan farklı davranmaya başlar. İyi bir rakibin saldırıya uğrayan inançları vardır. Kahramanın inançları anlamsızdır ve en az bir karakterin inançlarıyla çatışmadığı sürece öyküde ifade edilmez ve o karakter muhtemelen rakiptir.

Değerleri çatışmaya eklemenin standart yolu iki karakterin, yani kahramanın ve tek bir rakibin aynı amaç uğruna savaşmasıdır. Savaştıkça değerleri ve yaşam biçimleri de çatışmaya girer.

Değerlerin 4 köşeli çatışması potansiyel olarak destansı bir öykü yaratmanıza neden olur ancak canlı birliğini kaybetmez. Örneğin her karakter özgün bir değer sistemini, diğer üç yaşam biçimiyle çatışan yaşam biçimini ifade edebilir. Değerleri çatışmaya sokmak için kullandığımız bu 4 köşeli yöntemin öyküye çok fazla doku ve derin bir tema eklediğini görün.

Değerlerin 4 köşeli rekabet ettiği bir öykü şu şekilde görünür:



Kilit nokta: Her karakterin değerlerini sıralarken mümkün olduğunca detaylı olmalıdır.

Her karakterin tek bir değeri varmış gibi düşünmeyin. Her birinin inandığı bir değer kümesi düşünün. Her kümedeki değerler özgündür ama bir yerine bağlıdır.

Kilit nokta: Aynı değerin hem olumlu hem de olumsuz versiyonunu düşünün.

Bir şeye inanmak size güç verebilir ama bu bir zayıflık da olabilir. Aynı değerin hem olumlu hem de olumsuz versiyonunu belirleyerek, her karakterin inandığı şey için savaşırken yapabileceği hataları görebilirsiniz. Aynı değerin olumlu ve olumsuz versiyonlarıyla ilgili örnek vermek gerekirse: azimkar ve saldırgan, dürüst ve duygusuz, yurtsever ve despot.

• *The Cherry Orchard* (Vişne Bahçesi)
(Anton Çehov, 1904)

Madam Ranevsky (+kardeşi Gaev) (kraliçe+âşık) (prens)	Lopakhin (işadamı)
gerçek aşk, güzellik, geçmiş	para, statü, güç, gelecek
	Varya (işçi)
	çok çalışmak, aile, evlilik
Trofimov (öğrenci/öğretmen)	Anya (prenses)
gerçek, öğrenmek, tutku, daha büyük aşk	annesi, naziklik, daha büyük aşk

4) Karakterleri köşelere itin.

4 köşeli rekabeti yaratırken, kahraman ve üç rakibini kutunun bir köşesine yazın. Sonra da her bir karakteri köşelerine 'itin'. Başka bir deyişle, her bir karakteri diğer üç karakterden mümkün olduğu kadar farklı yapın.

• *Sonsuz Ölüm*
(William Goldman, 1969)

Butch (düzenbaz)	Sundance (+Etta) (savaşçı + âşık)
Harvey (savaşçı)	E.H. Harriman + takımı (Lafors) (kral + savaşçılar)

• *Philadelphia Hikâyesi*
(Oyun: Philip Barry; senaryo: Donald Ogden Stewart, 1940)

Tracy (tanrıça)	Dexter (âşık)
George, nişanlısı (kral)	Mike (+Liz) (sanatçı)

5) 4 köşeli rekabet modelini öykünün her seviyesine yayın.

4 köşeli rekabeti belirledikten sonra, modeli öykünün her seviyesine yaymaya çalışın. Örneğin bir toplum, enstitü, aile veya bir karakter içinde özgün bir 4 köşeli rekabet yaratabilirsiniz. Destansı öykülerde birkaç seviyede 4 köşeli rekabet görebilirsiniz.

Aşağıda öykünün farklı seviyelerinde 4 köşeli rekabeti kullanan örnekler vardır:

• *İlyada*

(Homeros)

Yunanlılar içinde

Aşil (savaşçı-sanatçı-asi)	Agamemnon (kral)
Odise (düzenbaz-savaşçı)	Ajax (savaşçı)

Dünyada

Aşil (savaşçı+sanatçı+asi)	Hektor (savaşçı+prens)
Agememnon (kral)	Paris (+Helen) (âşık)

• *Yedi Samuray*

(Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto ve Hideo Oguni, 1954)

Samuraylar içinde

Lider samuray+diğerleri (savaşçı+kral)	Kılıç ustası (sanatçı+savaşçı)
çırak (öğrenci)	Mifune samuray (çiftçi-savaşçı)

Dünyada

Lider samuray+ekibi (katil-kral)	Haydut samuraylar (katiller)
çiftçiler (üreticiler)	Mifune samuray (üretici-katil)

• *Baba*

(Roman: Mario Puzo, Senaryo: Mario Puzo ve Francis Ford Coppola, 1972)

Aile içinde	
Baba (+Tom) (kral)	Sonny (savaşçı)
Fredo (sonra Kay) (âşık)	Michael (düzenbaz+savaşçı-kral)
Dünyada	
Corleone ailesi (kral+savaşçılar)	Sollozzo (savaşçı)
Barzini (kral)	Carlo (+Tessio+şoför+koruma görevlisi) (düzenbazlar)

KARAKTERLERİ YARATMAK – YAZMA EGZERSİZİ 3

- *Öykü İşlevi ve Arketip Üzerinden Karakter Ağı:* Karakter ağı yaratın. Bütün karakterlerinizin bulunduğu bir liste yapın ve öyküdeki işlevini açıklayın (örneğin, kahraman, ana rakip, dost, rakip/sahte dost, alt metin karakteri).
- Her karakterin yanına kendisine uygun arketipini yazın.
- *Temel Ahlâki Sorun:* Öykünün temel ahlâki sorununu yazın.
- *Karakterleri Kıyaslayın:* Bütün karakterlerin aşağıda belirtilen yapısal öğelerini listeleyin ve kıyaslayın:
  - Zayıf yönleri
  - Gereksinimi - psikolojik ve ahlâki açıdan
  - Arzusu
  - Değerleri
  - Gücü, statüsü ve yetenekleri
  - Temel ahlâki sorunla nasıl yüzleştiği.
- Kahraman ve ana rakibi kıyaslayın.
- *Ahlâki Sorunla ilgili Değişkenlikler:* Her bir karakterin kahramanın temel ahlâki sorununa karşı farklı bir şekilde yaklaştığından emin olun.

- *Bir Kahramanın Özellikleri:* Kahramanınızı detaylı bir şekilde anlatın. Herhangi büyük bir kahramanda bulunan dört özelliğe uyup uymadığını bulun. Bu özelliklerin şunlar olduğunu unutmayın:

Baş kahramanınız sürekli ilgi çeksin.

İzleyicinin karakterinizle özdeşleşmesine izin verin ama bunu çok fazla yapmayın.

İzleyicinin kahramanla empati kurmasına izin verin ama sempati duymasına izin vermeyin.

Kahramanınıza hem ahlâki hem de psikolojik bir gereksinim bulun.

- *Kahramanın Karakter Değişimi:* Kahramanın karakter değişimini belirleyin. Öncelikle kahramanın kendini keşfetmesini yazın, sonra da gereksinime dönün. Özkeşfin gereksinimi çözdüğünü unutmayın. Başka bir deyişle kahraman öykünün başında yaşadığı yalanlarla yüzleşmeli ve bunları aşmalıdır.
- *Değişen İnançlar:* Kahramanı zorlayan ve öykü süresince değiştirdiği inançlarını yazın.
- *Kahramanın Arzusu:* Kahramanın arzu cümlesini ortaya çıkarın. Öykü boyunca devam eden tek ve özel bir amaç mı? Kahramanın amacına ulaşıp ulaşmadığını izleyici ne zaman bilecek?
- *Rakipler:* Rakipleri detaylı olarak yazın. Öncelikle ana rakibin ve diğer rakiplerin kahramanın zayıf yönüne nasıl farklı bir şekilde saldırdığını açıklayın.
- *Rakiplerin Değerleri:* Her rakibin inandığı birkaç değeri listeleyin.

Her rakibin kahramanın bir şekilde ikizi olduğunu yazın. Her birine güç, statü ve yetenek verin ve kahramanla hangi konularda benzeştiğini yazın.

Her bir karakterin ahlâki sorununu tek bir cümleyle açıklayın ve amacına ulaşmak için yaptıklarını nasıl savunduklarını yazın.

- *Kahramanın Zayıf Yönü ve Ahlâki Sorunuyla İlgili Minik Karakter Değişkenliği:* Minik karakterlerin kahramanın özgün zayıf yönü ve ahlâki sorununun hangi yönde değişkenlik gösterdiğini yazın.

- *4 Köşeli Rekabet:* Öyküdeki 4 köşeli rekabeti yazın. Üst köşelere kahraman ve ana rakip, alt köşelere en iki adet ikincil rakip yerleştirin.

Her karaktere uygunsa ilgili arketipleri yazın. Çoğu karakter bir arketipi temsil etmez. O yüzden kendinizi bu konuda zorlamayın.

- 4 ana karakteri köşelere itin. Yani her birinin diğerinden farklı olduğundan emin olun. Bundan emin olmanın en iyi yöntemi her birinin farklı değerleri olduğuna odaklanmaktır.

Karakterlerinizi nasıl detaylı bir şekilde yazacağınızı göstermek için *İhtiras Tramvayı* öyküsünü örnek olarak kullanalım.

• *İhtiras Tramvayı*
(Tennessee Williams, 1947)

• *Öykü İşlevi ve Arketip Üzerinden Karakter Ağı:*
Kahraman: Blanche DuBois (sanatçı).
Ana rakip: Stanley Kowalski (savaşçı-kral).
Rakip/sahte dost: Stanley'in arkadaşı Mitch ve Stella Kowalski (anne) Blanche'nin kız kardeşi.
Dost: yok.
Dost/sahte rakip: yok.
Alt metin karakteri: yok.

• *Temel Ahlâki Sorun:*
Bir insan kendine âşık olunsun diye yalan söyleyerek durumu haklı çıkarır mı?

• *Karakterleri Kıyaslamak:*
Blanche:
Zayıf yönleri - yaşlansa da güzelliğine güveniyor, kendini doğru bir şekilde hissetmiyor, hayat zor olduğunda düşlere dalıyor, kendine âşık olunsun diye cinselliğini kullanıyor, kendine hizmet etsin diye insanları kullanıyor, hâlâ çok güzel olduğuna inanıyor.
Psikolojik gereksinimi - Blanche güzelliğindeki değil, kalbindeki değerleri öğrenmeli. Aynı zamanda kendisini kurtaracak bir adam aramaktan vazgeçmeli.

Ahlâki açıdan gereksinimi - Birinin kendisine âşık olmasını istiyorsa doğruları söylemeli.

Arzusu - Blanche ilk başlarda dinlenebileceği bir yer istiyor. Aslında asıl arzusu kendini güvende hissetmek için Mitch'le evlenmek.

Stanley:

Zayıf yönleri - Zalim, şüpheci, aceleci, gaddar.

Psikolojik gereksinimi - Stanley büyük bir adam olduğunu ispatlamak için herkesi yenmeye dayalı rekabet hissinden kurtulmalı.

Ahlâki açıdan gereksinimi - Stanley kendisinden daha zayıf olan herkese gösterdiği zulmü aşmalı. Başkalarını mutluluktan mahrum bırakan zalim ve bencil bir adam.

Arzusu - Stanley, Blanche'nin evinden gitmesini ve hayatının eski haline dönmesini istiyor. Sonra da Mitch'i Blanche'yle evlenmekten vazgeçirmeye çalışıyor.

Stella:

Zayıf yönleri - Saf, Stanley'e bağımlı, cahil.

Psikolojik gereksinimi - Kendi kişiliğine kavuşmalı ve Stanley'i olduğu gibi görmeli.

Ahlâki açıdan gereksinimi - Stanley'in zalimliğini desteklediği için bu sorumluluğu üzerine almalı.

Arzusu - Kız kardeşinin Mitch'le evlenip mutlu olmasını istiyor.

Mitch:

Zayıf yönleri - Utangaç, zayıf, kendi başına düşünüp hareket edemiyor.

Psikolojik gereksinimi - Stanley ve annesinden kurtulup kendi hayatını yaşamalı.

Ahlâki açıdan gereksinimi - Blanche'ye insan gibi davranmalı, namusuna ve yaşadığı acıya saygı göstermeli.

Arzusu - İlk başlarda Mitch, Blanche'yle evlenmek istiyor. Ama kadının geçmişini öğrenince onu sadece seks için arzuluyor.

• *Ahlâki Sorunla ilgili Değişkenlikler:*

Blanche - Blanche aşk yaşamak için kendine ve başkalarına yalan söylüyor.

Stanley - Stanley zalim derecesinde dürüst, başkalarının yalanlarını ortaya çıkarırken insanların kalbini kırıyor. Dünyanın çok fazla zor, rekabet dolu ve sinsi olduğuna inanıyor ama dünya düşündüğü gibi değil. Doğrulara saldırgan ve kendini üstün gören bir şekilde baktığından, bu durum Blanche'nin yalanlarından daha yıkıcı oluyor.

Stella - Stella'da ihmal suçu var. Kız kardeşinin hayallere dalmasına karışmıyor ama kocasının kız kardeşine saldırdıktan sonra söylediği yalanlara inanıyor.

Mitch - Blanche'nin yüzeysel yalanlarına inanıyor, o yüzden de kadının sahip olduğu daha derin güzelliğin farkına varamıyor.

• *Blanche'nin Karakter Değişimi:*

Zayıf yönleri: Yalnızlık, ----➤ Değişim: Çıldırmak, umutsuzluk
yanlış umutlar, gösteriş, yalanlar, ruh halinin çökmesi

- *Değişen inançlar:* Blanche kendini sevsin diye bir adamı fiziksel açıdan ve yalanlarla kandırmakla ilgili inancının ötesine geçiyor. Ancak dürüstlüğünü ve sezgilerini yanlış adam üzerinde boşa harcıyor.
- Blanche'nin arzusu: Blanche, Mitch'le evlenmek istiyor. Mitch onu zalim bir şekilde reddettiği için Blanche arzusunu gerçekleştirmekte başarısız oluyor.
- Rakipler

• *Kahramanın Zayıf Yönüne Saldırı:*

Blanche'nin zayıf yönleri - Yaşlansa da güzelliğine güveniyor, kendini doğru bir şekilde hissetmiyor, hayat zor olduğunda düşlere dalıyor, kendine âşık olunsun diye cinselliğini kullanıyor.

Stanley - Kendisiyle ilgili 'gerçekler'i görsün diye Blanche'yi zorlarken vahşi bir şekilde saldırgan.

Stella - Kız kardeşine zarar veriyor ama bunu yaptığının farkında değil. Cahilliği ve Stanley'e duyduğu aşk yüzünden kocası kız kardeşine saldırdığında kız kardeşinin kırılgan durumunu koruyamıyor. Stanley'in kız kardeşine tecavüz ettiğine inanmayı reddediyor.

Mitch - İyi bir adam ama zayıf ve korkak. Blanche'ye ilgi gösteriyor ama hemen sonra kaçıp onu kullanmaya başlıyor, kadının umutlarını boşa çıkarıp acı çekmesine sebep oluyor.

• *Değerler:*

Blanche - Güzellik, dış görünüş, tavırlar, incelik, naziklik, Stella.

Stanley - Güç, iktidar, kadınlar, seks, para, Stella, erkek arkadaşları.

Stella - Stanley, evliliği, Blanche, seks, bebeği.

Mitch - Annesi, arkadaşları, tavırları, Blanche.

• *Kahramana Benzerlik:*

Stanley - Blanche ve Stanley pek çok yönden farklıdır. Ancak dünyayı daha derin bir şekilde anlarlar ve Stella bunu bilmez. Plan yapma, taktik uygulama konularında ikisi de zekidir ve birbirlerindeki bu yeteneğin farkındadırlar.

Stella - Amerika'nın güneyinde eski soyluların oluşturduğu güzel, zarif, terbiyeli bir dünyada yaşadıkları için Blanche'yle paylaştıkları bir geçmişleri var. Aynı zamanda kız kardeşinin aşk ihtiyacı ve inceliği onda da var.

Mitch – Mitch, Blanche'nin aşk ve kur yapma davranışlarına karşılık veriyor. Kadının asaletini ve güzelliğinin kalıntılarını takdir ediyor.

• *Güç, Statü ve Yetenek:*

Blanche - Bütün statüsünü kaybetmiş. Bakışlarıyla ve cazibesiyle bir erkeği memnun etmekle ilgili yeteneğine umutsuz bir şekilde güveniyor.

Stanley - Erkek arkadaşlarından oluşan çevresinde en tepedeki adam. İstediklerini almakta çok başarılı, özellikle de Stella'dan.

Stella - Stanley'in ona verdikleri dışında Stella'nın ne gücü var ne de statüsü. Ancak Stanley'i memnun etmekte çok başarılı.

Mitch - Çevresinde veya genel olarak biraz gücü ve statüsü var. Doğuştan takipçi.

• *Ahlâki Sorun ve Doğrulama:*

Blanche – Yalanlarının kimseyi incitmediğine inanıyor ve mutlu olması için tek şansı bu.

Stanley – Blanche'nin kendini kandıran yalancı bir fahişe olduğunu düşünüyor. Mitch'e Blanche'nin geçmişini söylerken arkadışını koruduğunu düşünüyor.

Stella – Kız kardeşini yok ederken dâhil olduğu düzenin farkında olacak kadar zeki değil.

Mitch – Fahişe gibi davranan bir kadına fahişe gibi davranmak gerektiğini düşünüyor.

• *Kahramanın Zayıf Yönü ve Ahlâki Sorununda Küçük Karakter Değişimi:*

Eunice ve Steve evlenip üst kata taşınıyorlar. Steve'in ihanet ettiği konusunda tartışıyorlar Eunice evden gidince Steve peşinden gidip onu geri getiriyor.

• *4 Köşeli Rekabet:*

Blanche (sanatçı)	Stanley (savaşçı-kral)
Stella (anne)	Mitch (yok)

5
AHLÂKİ SAV

Samuel Goldwyn, "Mesaj göndermek istiyorsanız, postaneyi kullanın," demiştir. Goldwyn mesajı bariz bir şekilde, öğüt verir gibi vermemek gerektiği konusunda haklıydı. Ama güçlü temaları düzgün bir şekilde ifade edilmiş öykülere hem daha fazla saygı duyulur hem de bu öyküler daha popüler olur.

İyi bir öykü sadece izleyiciyi eğlendirmek için yaratılmış olay veya sürpriz sekansları değildir. Daha büyük bir temayı ifade etmek için ahlâki imaları ve etkileri içeren aksiyon sekansıdır.

Öykü anlatmanın önemli tekniklerinin içinde en çok yanlış anlaşılan konu temadır. Çoğu insan ahlâki, psikolojik ve sosyal gibi kategorileri ve ölüm, iyiliğe karşılık kötülük, kefaret, sınıf, yozlaşma, sorumluluk ve aşk gibi örnekleri de işin içine katarak temayı ana fikirmiş gibi anlatır.

Ana fikir olan temadan söz etmiyorum. Tema, yazarın hayatta nasıl davranması gerektiğiyle ilgili bakış açısıdır. Ahlâki açıdan görüşünüzdür. Sona varmaya çalışan bir karakteri yarattığınızda, aslında doğru hareket sorusunu keşfetmeye çalışan ve en iyi şekilde yaşamak için ahlâki bir sav söyleyen ahlâki vaziyetleri sunarsınız. Ahlâki açıdan görüşleriniz sizin için tamamen orijinaldir ve bunları izleyiciye ifade etmek öykü anlatmanın asıl amacıdır.

Öykünün beden eğretilemesine bir kez daha bakalım. İyi bir öykü, parçaların bütünleşmiş bir toplam oluşturmak için birlikte çalıştığı 'yaşayan' bir sistemdir. Bu parçalar da kendi içinde bir sistemdir; karakter, olay örgüsü ve tema gibi parçaların her biri bir ünite gibi birbirine tutunmuştur ama öykü yapısındaki diğer alt sistemlerin her birine de bağlıdır. Karakterin, öykünün kalbi ve dolaşım sistemi olduğunu söylemiştik. Yapı, öykünün iskeletidir. Eğretilemeye devam etmek gerekirse, tema da öykü yapısının beynidir çünkü daha büyük bir tasarlamayı ifade eder. Beyin olarak yazma sürecine öncülük eder ama sanat eseri olan öyküyü felsefi bir teze çevirecek kadar baskın olmaz.

Yazarların ahlâki açıdan görüşlerini öyküye işlemesi, yazara ve öykü çeşidine bağlı olarak geniş çapta olasılığı kapsar. Bir uçta drama, alegori, hiciv, 'ciddi edebiyat' ve dini öyküler gibi çok tematık çeşitler vardır. Bu tür öykü çeşitleri ahlâki açıdan karışık görüşler yaratmaya önem verirler ve diyaloglar karakterlerin ahlâki durumlarındaki karışıklıkların ve çelişkilerin altına çizer.

Diğer uçtaysa macera, mit, fantezi ve aksiyon gibi popüler öyküler vardır. Bu öykülerde ahlâki açıdan görüşler hafiftir; sürprizlere, endişeye ve hayal gücüne, karakterlerin ahlâki açıdan zor durumda olmasına değil, psikolojik ve duygusal haline önem verilir.

Öykü çeşidi ne olursa olsun ortalama yazarlar ahlâki açıdan görüşlerini nerdeyse sadece diyalogları kullanarak ifade eder, böylece ahlâk öyküyü bastırırlar. *Guess Who's Coming to Diner?* (Beklenmeyen Misafir) ve *Ghandi* gibi öyküleri fazla nasihatli ve ahlâki buluyoruz. Öykü ağır ve donuk olduğu için izleyici yazarın bunaltıcılığından, beceriksizliğinden ve teknik kullanmamasından kaçar.

Nasıl yaşamanız gerektiğiyle ilgili fikirlerinizi karakterlere empoze etmekten kaçınmalısınız, aksi takdirde karakterleriniz fikirlerini-

zin zıvanası gibi görünür. İyi yazarlar ahlâki açıdan görüşlerini yavaşça, yüzey altından, kahramanın özel bir durumla ilgilenmesini kullanarak öykü yapısıyla ifade eder. Özellikle kahraman bir veya daha fazla rakiple rekabet ederken bir amacın peşinden gittiğinde yaptığı şeylerle ve mücadele sırasında kahramanın öğrendiği veya öğrenemediği şeylerle ifade eder.

Yazar olarak siz ahlâki bir sav getiriyorsunuz ve bunu aksiyon savıyla, yani karakterlerinizin olay örgüsünde yaptığı şeylerle ortaya kovuyorsunuz. Ahlâki sav, yani aksiyon savı öyküde nasıl işe yarar?

TASARLAMA İLKESİNDEKİ TEMA CÜMLESİNİ BULMAK

Aksiyon savı yaratmanın birinci adımı, temayı tek bir cümleye indirmektir. Tema cümlesi doğru ve yanlış hareketler ve o hareketlerin insanların hayatlarına ne yaptığıyla ilgili fikirlerinizdir. Tema cümlesi, ahlâki açıdan görüşlerinizin incelikli ifadesi değildir. Sadece bir cümleyle ifade edildiği için beceriksiz bir cümle gibi görünebilir. Buna rağmen bu cümle değerlidir çünkü sizi öykünün bütün ahlâki öğelerini tek bir ahlâki fikre indirmeye odaklar.

Öykü başladığında ileriye sürdüğünüz karmaşık aksiyon savı her zamanki gibi tohumla başlar –ki bu tohum tasarlama ilkesidir. Tasarlama ilkesi önerme cümlesinin anahtarı olduğundan, tema cümlesinin de anahtarıdır.

Tasarlama ilkesi, öykünün bütün aksiyonlarını canlı kılar. Tema cümlesini bulurken tasarlama ilkesini kullanmanın hilesi, öyküdeki aksiyonlara ahlâki etkileri açısıdan odaklanmaktır. Başka bir deyişle, karakterlerin davranışlarının diğer insanları nasıl acıttığı ve eğer varsa karakterlerin işleri doğru yapıp yapmadığına odaklanmaktır.

Önermeyi derinleştirmenize yardım eden tasarlama ilkesiyle ilgili teknik, temanız için de geçerlidir. Aşağıda birkaç örnek var.

Yolculuk

Yolculuk veya seyahat eğretilemesi, ahlâki cümlesine mükemmel temel oluşturur çünkü bütün ahlâki sekansı cümleye sığdırabilirsiniz. Huck'ın Missisippi'de yolculuğa çıkması aynı zamanda daha bü-

yük bir köleliğe yolculuktur. Marlowe'un nehirden ormana gitmesi aynı zamanda ahlâki açıdan daha derin karmaşıklık ve karanlığa giden bir yolculuktur. *King Kong*'da Manhattan Adası'ndan Kafatası Adası'na giden yolculuk, ahlâki medeniyetten doğanın ahlâk dışı haline giden bir hareketi öne sürer. Ama Manhattan'a dönmek gerçek tema cümlesini gösterir; iki adada da kıyasıya rekabet olduğunu ve insanların olduğu adanın daha vahşi olduğunu vurgular.

Büyük Bir Sembol

Büyük bir sembol, tema cümlesini veya temel ahlâki öğeyi öne sürebilir. Büyük bir sembolün en klasik örneği *Kırmızı Leke*'dir. Hester Prynne öykü başladığında zina yaptığı için ahlâk dışı hareketinden dolayı üzerinde 'A' harfi taşımak zorundadır. Ama aynı zamanda o harf, öyküde kasabadaki insanların kendi günahlarını saklayıp kamuya uygunluk kanunu kullanarak gerçek aşka saldırmasıyla ilgili derin ahlâk dışı olayları da temsil etmektedir.

Çanlar Kimin İçin Çalıyor'da çalan çan imajı ölümü temsil eder. Ancak "çanlar kimin için çalıyor" terimi başka bir cümleyi temsil eder ve öykünün tasarlama ilkesinin ve buradan doğan temanın gerçek kilididir. O cümle John Donne'nin *Devotions Upon Emergent Occasions* (Acil Durumlar Üzerine) yazısında geçmektedir: "Hiç kimse bir adacık değildir; kendi içinde bütünlüğü olan... Her kimse ölen, benden bir şeyler alıp götürür, çünkü ben insanlığın bir parçasıyım. O nedenle, sakın gönderme birilerini, kimin için çalıyor çanlar öğrensinler diye, senin için çalıyor o çanlar..." Bir ada değil de bir toplumdaki birey olarak bir adamın sembolü, bu öyküyü bir imaj altında toplar ve tema cümlesini ima eder: Ölümün karşısında hayata anlam veren tek şey sevdiğiniz insanlar için fedakâr olmaktır.

Tek Çizgide İki Büyük Sembolü Bağlamak

İki sembolü bağlamak, yolculukta olduğu gibi size bir avantaj verir: Semboller ahlâki sekansta iki kutbu temsil eder. Bu teknik kullanıldığında genellikle ahlâkın azalmakta olduğunun sinyallerini verir. Ama artmasını da söyleyebilir. *Karanlığın Yüreği* bu iki sembollü tekniği kullanır ama tema cümlesini ifade etmek için yolculuğu ekler. Filmin iki sembollü adı karanlık bir yürek ve ahlâki açıdan karanlığın

merkezini ima eder ve ikisi de insanın ahlâk bozukluğuna neyin sebep olduğunu araştırmayı öne sürer.

Diğer tasarlama ilkeleri -zaman birimi, öyküyü anlatacak birinin olması, öykünün özel bir şekilde anlatılması- tema cümlesini belirlemenize yardımcı olacaktır. Olası tema cümlelerini görmek için önerme bölümünde tartıştığımız öykülerin tasarlama ilkelerine bakalım.

- *Musa* (Moses) Tasarlama İlkesi: Kim olduğunu bilmeyen bir adam halkını özgürlüğe kavuşturmak için mücadele eder ve kendini ve halkını açıklayacak yeni ahlâki kuralları öğrenir.

Tema Cümlesi: İnsanlarının sorumluluğunu üzerine alan adam, Tanrı sözüyle nasıl yaşanması gerektiğiyle ilgili bir önseziye sahip olur.

- *Ulysses* Tasarlama İlkesi: Bir günde bir adamın babasını, diğer adamın da oğlunu bulduğu şehirde geçen modern bir destan.

Tema Cümlesi: Gerçek bir kahraman günlük yaşamın cilvelerine katlanır, ihtiyacı olan insanlara şefkat gösterir.

- *Dört Düğün Bir Cenaze* Tasarlama İlkesi: Bir grup arkadaş evlenmek için doğru partneri ararken dört ütopya (evlilik) ve cehennemde geçirdikleri bir dakikayı (cenaze) tecrübe ederler.

Tema Cümlesi: Gerçek aşkınızı bulduğunuzda ona bütün kalbinizle bağlanmalısınız.

- *Harry Potter ve...* Tasarlama İlkesi: Büyücü bir prens yedi okul yılı boyunca bir büyücü okuluna giderek adam ve kral olmayı öğrenir.

Tema Cümlesi: Size büyük bir yetenek ve güç verildiğinde lider olmalı, diğerlerinin iyiliği için kendinizi feda etmelisiniz.

- *Belalılar* Tasarlama İlkesi: Bir üçkâğıtçının öyküsü üçkâğıtçı gibi anlatıldığı için hem düşman hem de izleyici üçkâğıda gelir.

Tema Cümlesi: Kötü adamı yenmek için biraz yalan söylemekte ve hile yapmakta sorun yoktur.

- *Günden Geceye* Tasarlama İlkesi: Bir aile gün bitip gece başladığında geçmişinin günahları ve hayaletleriyle yüzleşmek zorunda kalır.

Tema Cümlesi: Kendiniz ve diğer insanlar hakkındaki gerçeklerle yüzleşmeniz ve onları affetmeniz gerekir.

- *Meet Me in St. Louis* Tasarlama İlkesi: Bütün mevsimlerde meydana gelen olayları göstererek bir ailenin bir yıl içinde büyümesini anlatır.

Tema Cümlesi: Aile için fedakârlıkta bulunmak kişisel açıdan mutlu olmaktan daha önemlidir.

- *Kopenhag* Tasarlama İlkesi: Belirsizlik İlkesi'ni keşfeden adamın anlamsız ahlâkını anlamak için Heisenberg Belirsizlik İlkesi kullanılır.

Tema Cümlesi: Doğru olup olmadığına bakmaksızın niye öyle davrandığımızı anlamak belirsizdir.

Yeni Yıl Şarkısı Tasarlama İlkesi: Bir Noel arifesinde geçmişini, şimdiki zamanı ve geleceğini görmeye zorlanan bir adam tekrar doğar.

Tema Cümlesi: Başkalarını düşününce insan daha mutlu bir hayat yaşar.

- *Şahane Hayat* Tasarlama İlkesi: Bir adam hiç yaşamazsa bir kasabanın ve bir ülkenin ne hale geldiğini göstererek bireylerin gücünü ortaya koyar.

Tema Cümlesi: Bir insanın zenginliği paradan değil, ailesi ve arkadaşlarından gelir.

- *Yurttaş Kane* Tasarlama İlkesi: Bir adamın hayatının bilinemeyeceğini göstermek için öyküyü birkaç kişi anlatır.

Tema Cümlesi: Herkesi kendini sevmeye zorlayan bir insan en sonunda tek başına kalır.

TEMAYI REKABETLERE BÖLMEK

Tema cümlesi, sizin bir cümleyle ifade edilen ahlâki savınızdır. Şimdi de tema cümlesini dramatik bir şekilde ifade etmelisiniz. Bunu yapmak için tema cümlesini rekabetlere bölmeniz gerekiyor. Sonra da bu tematik rekabetleri, kavga eden kahraman ve rakiplerine dağıtmanız gerekiyor.

Tema cümlesini dramatik rekabetlere bölmenin üç ana tekniği var: kahramanın ahlâki bir karar almasını sağlayın, bütün karakterlere temanın değişkenliğini verin ve karakterlerin değerlerini çatışmaya sokun.

Kahramanın Ahlâki Kararı

Kahramanın ahlâki açıdan gelişmesinde öykünün başında kahramanın ahlâki açıdan gereksinimi ve ahlâki açıdan kendini keşfetmesi yer alır, en sonunda da ahlâki açıdan bir karar alır. Bu cümle öykünün ahlâki çerçevesidir ve ifade etmek istediğiniz ahlâki dersi izler.

Kahramanın ahlâki cümlesini dramatik bir hale getirmenin klasik yöntemi öykünün başında kendisine bir ahlâki akış vermek, sonra da içindeki kötülükleri çıkaran rakibi yenmek için yanıp tutuştuğunu göstermektir. Kısaca kahraman iyi olmadan önce daha kötü olur. Yavaşça ama emin adımlarla içindeki ahlâki sorunun farkına varır ve nasıl davranacağıyla ilgili iki seçenekten birini seçmek zorunda kalır.

Öykü boyunca karakterlerin davranışları ne kadar karmaşık olursa olsun, en sonunda alınacak ahlâki karar iki seçenekten birini seçmekten ibarettir. Ve bu karar finaldir. O yüzden ahlâki karar, temanın çıkış noktasıdır. İki seçenek kahramanın yapacağı en önemli ahlâki davranışlardır, dolayısıyla bu seçenekler size öykünün başlıca tematik rekabetini verir.

Bu büyük karar genellikle kahraman kendini ahlâki açıdan keşfetmesinden sonra meydana gelir, bu da kahramanın hangi seçeneği seçeceğini gösterir. Nadir durumlarda önce seçenekler gelir ve kahraman kendini keşfettikten sonra tercih ettiği seçeneğin doğru mu yoksa yanlış mı olduğunu anlar.

> **Kilit nokta:** Kahraman ahlâki cümlesini söylediği anda nihai seçimi yapar, dolayısıyla o seçimi kullanarak ahlâki açıdan rekabetleri belirlemeye başlamak istersiniz.

- *Kazablanka*

Rick, Ilsa'ya duyduğu aşka karşılık Nazilerle savaşmayı tercih eder.

- *Malta Şahini*

Sam Spade sevdiği kadına karşılık adaleti seçer.

- *Sophie'nin Seçimi*

Sophie iki olumsuz seçenekten birini seçmek zorunda kalıyor: Çocuklardan hangisini Nazilerin öldürmesine izin verecektir? (Bunun gerçek bir seçenek olmadığını söyleyebilirsiniz.)

• *İlyada*

Aşil, nefret ettiği düşmanı olan Hektor'un düzgün bir şekilde gömülmesi için bedenini Priam'ın almasına izin verir.

• *Ölüm Korkusu*

Ölüm Korkusu'nun sonunda Scottie kendini keşfetmeden önce ahlâki seçimini yapmak zorunda kalır. Madeleine'i affetmemeye karar verir, o yüzden de aldığı yanlış kararın sevdiği kadını öldürdüğünü anlayınca yıkılır.

Temanın Değişkenliği olarak Karakterler

Kahramanın nihai ahlâki seçimine bakarak en derin ahlâki karşıtlığı belirledikten sonra ana karakterleri temanın değişkenliği şeklinde yaparak bu karşıtlığı karakter ağıyla detaylandıracaksınız. Bu tekniğin işe yaramasına sebep olacak sekans aşağıdadır:

1) Nihai ahlâki karara bakarak önerme cümlesi üzerinde çalışın ve kahramanın öykü içinde ilgilenmesi gereken temel ahlâki sorunu anlayın.
2) Ana karakterlerin aynı ahlâki sorunla farklı bir şekilde ilgilendiğinden emin olun.
3) Öyküde detaylandırdığınız temel ahlâki karşıtlığı özdeşleştirecek karakterler kahraman ve ana rakibi olduğundan bu karakterleri kıyaslamaya başlayın.
4) Öykü boyunca ana karakterlerin her biri amacına ulaşmak için yaptıklarını savunacak diyolaglarla ahlâki savlarını ortaya koymalıdır. İyi ahlâki sav aslında yapılmıştır ama bu sadece yapıyla yapılmaz. (Ahlâki diyalogları nasıl yazacağımızı Sahne Yapımı ve Senfonik Diyalog'la ilgili 10. Bölüm'de tartışacağız.)

• *Tootsie*

Öyküdeki kahramanın temel ahlâki sorunu bir adamın aşk ilişkisinde kadına nasıl davrandığıyla ilgilidir. Her bir rakip ve dost, erkeklerin kadınlara davranmasının veya kadınların erkeklerin kendilerine nasıl davranmasına izin verdiğiyle ilgili durumun değişkenliğidir.

• *Los Angeles Sırları*

Los Angeles Sırları'nda üç ana karakter vardır ve her biri adaleti yerine getirmekle ilgili temel ahlâki sorunla uğraşmak zorundadır. Bud

kanunu eline almış bir polistir, yargıç, jüri ve infaz memuru gibi davranır. Jack niye polis olduğunu unutmuş bir karakterdir ve para için insanları tutuklar. Ed suçluyu hâkim karşısına getirmek isteyen bir karakterdir ama politikanın adalet oyununu oynamaya daha fazla ilgi göstermeye başlar ve profesyonel olduğu konunun tepesine kadar çıkar. Diğer bütün karakterler adaletin yozlaşmasının farklı bir versiyonunu temsil ederler.

• *Kurtlarla Dans*

Kahramanın temel ahlâki sorunu diğer ırk ve kültürlere nasıl davranması gerektiğiyle ve hayvanlarla nasıl yaşadığıyla ilgilidir. Her rakip ve dost bu soruna farklı bir şekilde yaklaşır.

Karakterlerin Değerlerinin Çatışması

1) Karakter ağını kullanarak aynı amaç uğruna rekabet ettikleri için ana karakterlerin değerlerini çatışmaya sokun.
2) Kahramanınızın ve diğer ana karakterlerin değerlerini belirleyin. Değerlerin iyi bir hayat yaşamak için gereken serin inançlar olduğunu unutmayın.
3) Her karaktere değer kümesi vermeye çalışın.
4) Değer takımları birbirinden farklı olmalıdır. Kahraman ve rakipleri bir amaç için mücadele ettiğinden değerlerinin çatıştığından emin olun.

• *Şahane Hayat*

Bu öyküdeki kahraman ve rakibi yaşadıkları kasaba için mücadele ederler ve farklı değerleri vardır.

George Bailey (Bedford Falls): demokrasi, namus, naziklik, çalışkanlık, sıradan çalışan insanların değerleri.

Bay Potter (Pottersville): mutlak idare, para, iktidar, güçlünün egemenliği.

• *Vişne Bahçesi*

Karakterler çok fazla borcu olan bir araziyi kontrol etmek için mücadele ederler. Bu mücadelenin odaklandığı şey ise vişne bahçesinin değeridir. Madam Ranevsky ve ailesi mükemmel güzelliği ve geçmişlerini hatırlattığı için bu bahçeye değer verir. Lopakhin sadece

parasal değerine bakar; kiralayabileceği sayfiye evleri yapmak için vişne ağaçlarını kesmek istemektedir.

Madam Ranevsky: gerçek aşk, güzellik, geçmiş.

Lopakhin: para, statü, iktidar, pratiklik, gelecek.

Varya: çalışkanlık, aile, evlilik, pratiklik.

Trofimov: doğrular, öğrenmek, merhamet, daha büyük bir aşk.

Anya: annesi, naziklik, daha büyük bir aşk.

• *Field of Dreams* (Düşler Tarlası)

(*Shoeless Joe* adındaki romanın yazarı: W.P. Kinsella; senaryo: Phil Alden Robinson, 1989)

Düşler Tarlası, Vişne Bahçesi'nin Amerikan versiyonudur ve sonunda 'vişne bahçesi' kazanır. Bu öyküdeki mücadele, Ray'in beyzbol stadyumuna çevirdiği tarlanın değeri üzerinedir.

Ray: beyzbol oyunu, aile, düşlerin tutkusu.

Mark: para, arazinin pratik kullanımı.

Temanın değişkenliği ve değerlerin karşıtlığı olan karakterlerle 4 köşeli rekabet tekniğini kullanmak isteyebilirsiniz. Bir kahraman, bir ana rakip ve en az iki ikincil rakibin olduğu 4 köşeli rekabeti, karakterle ilgili 4. Bölüm'den hatırlayacaksınız. Canlı bir birlik içinde en karışık öykü bu şekilde yaratılır. Dört adet ana karakter aynı ahlâki soruna kökten farklı bir şekilde yaklaşabilir ve bu karakterler öykü karmaşık bir çöplük olmadan kendi değer sistemini ifade edebilir.

Kilit nokta: İyiye karşılık kötülük gibi iki taraflı rekabet kullanırsanız ahlâki savınız basit olacaktır. Sadece ahlâki rekabet dokusu (4 köşeli gibi) izleyiciye gerçek hayatın ahlâki açıdan karmaşıklığını verebilir.

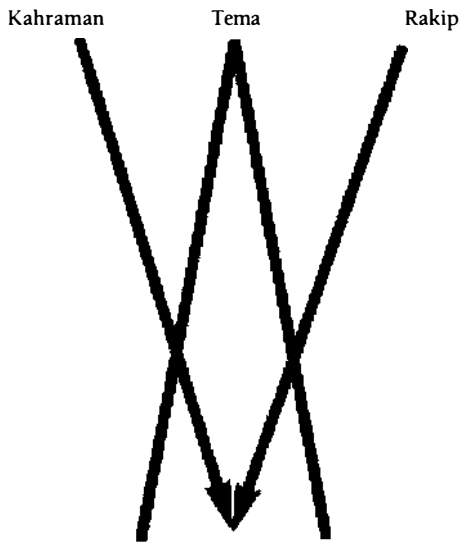
Bu üç tekniğin hepsi de temanın karaktere dayatılmadığını, daha çok karakterler sayesinde ifade edildiğini garanti eder. Bu da öykünün nasihat vermemesini sağlar. Karakterler arasındaki rekabet sadece olay örgüsüne değil, bir amaç için rekabet eden insanlara da bağlı olduğundan öykünün daha derin olduğunu görürüz. Her türlü yaşam biçimi tehlikeye açık olduğundan izleyici üzerindeki etki büyük olacaktır.

YAPI ÜZERİNDEN TEMA

Ahlâki sav, kahramanın ve rakibinin ilk sahnede ortaya çıkıp ahlâki konularda sözlü bir sava girmeleri demek değildir. Öykülerdeki ahlâki sav, amaca ulaşmak için kahraman ve rakibinin çeşitli yöntemler kullandığını göstererek yaptığınız aksiyon savıdır. İzleyiciye diyaloglarla nasihat vermek yerine, öykü yapısıyla temayı işlersiniz.

Aslında öykü anlatmanın en önemli prensiplerinden biri yapının içeriği taşımaması, içeriğin kendisi olmasıdır. Karakterlerin söylediklerinden daha güçlüdür. Bu prensip temadan daha güçlü bir şekilde ifade edilemez.

İyi öykülerde, tema izleyicinin aklında genişlerken öykü yapısı da yakınsar. Burada şu soru aklımıza gelir: Yakınsanan öykü yapısı temanın genişlemesine nasıl sebep olur? İyi bir yapı ve temanın diyagramı şöyle görünür:



Öykünün başında kahramanı ve rakibini rekabete sokarız. Ancak çatışma yoğun olmaz, izleyici de karakterlerin değerlerinin nasıl çatışmaya girdiğini bilmez. Dolayısıyla öykünün temasını anlamaz.

Öykünün ortasında kahraman ve rakibi artan bir çatışmanın içine, buna bağlı olarak da yakınsanan yapının içine girer. Bu çatışmayla değerler arasındaki farklar ortaya çıkmaya başlar. Dolayısıyla tema genişler. Buna rağmen iyi öykülerde tema geniş ölçüde gizlidir; izleyicinin aklında büyümeye başlar ve en sonunda da onları tam gaz etkiler.

Öykü yapısının yakınsanan noktası kavgadır; kavgadan sonra kahraman kendini keşfeder ve ahlâki açıdan bir karar verir. İzleyici kavgada hangi değer takımının daha önemli olduğunu görür. İzleyicinin temayı anlaması hızlıca artar. Kahramanın kendini keşfetmesi sırasında -özellikle de ahlâki açıdan keşfettiğinde- tema tekrar genişler. Ahlâki karar sırasında tekrar genişler. Yapısal olarak ifade edildiği için tema izleyiciye bezdirici hutbeler gibi empoze edilmez, izleyicinin ruhundan çıkmış gibi olur.

Ahlâki savın öykünün başından sonuna kadar detaylı bir şekilde nasıl ifade edildiğine bakalım. Ahlâki savı ifade etmekle ilgili temel stratejiyle başlayıp değişkenliğine bakacağız.

AHLÂKİ SAV: TEMEL STRATEJİ

Değerler: Kahraman inançları ve değerleriyle başlar.

Ahlâki açıdan zayıf yönleri: Kahraman öykünün başında diğerlerinin canını bir şekilde yakar. Kötü değildir ama ya zayıf yönü yüzünden böyle davranır ya da diğerlerine karşı düzgün bir şekilde davranması gerektiğinin farkında değildir.

Ahlâki gereksinimi: Ahlâki açıdan zayıf yönüne bağlı olarak kahraman büyümek ve daha iyi bir hayat yaşamak için diğer insanlara karşı düzgün davranması gerektiğini öğrenmelidir.

İlk ahlâk dışı davranış: Kahraman öykünün hemen hemen başında birinin canını yakacak şekilde davranır. Bu da izleyici için kahramanın temel ahlâki gidişatının kanıtıdır.

Arzu: Kahraman geri kalan her şeyin kurban edildiği bir amaç edinir. Bu amaç onu, amacı aynı ve değerleri farklı olan rakibiyle doğrudan çatışmaya sokar.

Hamle: Kahraman ve rakip amaca ulaşmak için harekete geçerler.

Ahlâk dışı davranışlar: Öykünün başında ve ortasında kahraman genellikle rakibe yenilir. Ümitsizdir. Sonuç olarak kazanmak için ahlâk dışı davranışlarda bulunur.

Eleştiri: Diğer karakterler kahramanı davranışlarından ötürü eleştirirler.

Savunma: Kahraman davranışlarını savunmaya çalışır. Daha derinlerdeki gerçeği ve doğruluğu o an değil, öykünün sonunda görebilir.

Dostun saldırısı: Kahramanın en iyi arkadaşı davranışlarının hatalı olduğunu güçlü bir biçimde iddia eder.

Saplantılı hamle: Kazanmakla ve yeni ifşaatlarla harekete geçen kahraman amacına ulaşmak için saplantılı bir şekilde elinden gelen her şeyi yapar.

Ahlâk dışı davranışlar: Kahramanın ahlâk dışı davranışları yoğunlaşır.

Eleştiri: Diğer karakterlerin saldırıları da yoğunlaşır.

Savunma: Kahraman davranışlarını hararetli bir şekilde savunmaya çalışır.

Öykü devam ederken farklı değerler ve dünyadaki farklı yaşam biçimleri, aksiyon ve konuşmalar sayesinde kahraman ve rakip tarafından temsil edilir. Öykünün sonunda izleyicinin aklında temanın patladığı dört yer vardır: kavga, kendini keşif, ahlâki karar ve henüz anlatmadığımız tematik keşif.

Kavga: Amacı kimin kazandığını belirleyen son çatışma. Kimin kazandığına bakmaksızın izleyici hangi değerlerin ve fikirlerin daha önemli olduğu öğrenir.

Rakibe karşı nihai davranış: Kavgadan hemen önce veya kavga sırasında kahraman son bir kez rakibe -ahlâklı veya ahlâk dışı- bir davranışta bulunur.

Ahlâki açıdan kendini keşfetmek: Çetin bir sınav olan kavga kahramanın kendini keşfetmesini sağlar. Kahraman kendine ve diğerlerine karşı nasıl hatalı davrandığını fark eder, başkalarına nasıl davranması gerektiğini öğrenir. İzleyici bu karakterle kendini özdeşleştirdiği için kahraman kendini keşfettiğinde tema izleyici üzerinde çok güçlü bir şekilde etki bırakır.

Ahlâki karar: Kahraman iki seçenekten birini seçerek davranır, buna bağlı olarak da ahlâki açıdan kendi keşfetmesini ispatlar.

Tematik keşif: Mükemmel öykülerde tema, izleyici üzerindeki etkisini en fazla tematik keşifte ortaya koyar. Tematik keşif kahramanla sınırlı değildir. Bunun yerine izleyicinin insanların dünyada nasıl davranması ve yaşaması gerektiğiyle ilgili önsezisidir. Bu önsezi, bah-

sedilen karakterlerin sınırlarını kırar ve izleyiciyi etkiler. İzleyici tematik keşifle birkaç karakter yerine geniş çapta öykünün 'toplam tasarımı'nı, ne anlama geldiğinin sonuçlarını görür.

Dikkat: Kahraman ve ana rakip arasındaki iktidar dengesi karakter ve olay örgüsünde önemli değildir ama ahlâki savda elzemdir. Kahraman çok güçlü veya iyi olursa, rakip ahlâki hataları yaratmak için kahramanı yeterince teste tabi tutamaz. Rakip çok güçlü veya iyi, kahraman da basit ve gafil olursa, rakip kahramanın kaçamayacağı bir ağ ören örümcek olur. Kahraman kurban, rakip ise şeytan olur.

Henry James yazdığı *The Portrait of a Lady* (Bir Kadının Portresi) romanında pek çok yönden usta olmasına rağmen iktidar dengesizliği yüzünden mağdur olmuş, ahlâki savı da mağdur etmiştir. Isabel Archer öykü boyunca kendini kandırdığı gibi, en sonunda ahlâki bir karar verirken bile kendini kandırmaya devam etmiş, yardım edilmesi imkânsız olan Pansy'ye yardım etmeye karar vermiştir. Bu tatlı ve bihaber kadın, sırf istiyor diye, hatta zevkle ağı örme yeteğine sahip usta plancı Osmond'la yüzleşmek zorunda kalmıştır.

AHLÂKİ SAV TEKNİĞİ: AHLÂK SAV = OLAY ÖRGÜSÜ

Bir öykünün nasihat verme meraklısı veya çok ahlâklı görünmesinin tek ve en büyük sebebi, ahlâki sav ve olay örgüsü arasında dengesizlik olmasıdır. Ahlâki savı, öykü yapısıyla ifade edip mükemmel bir şekilde art arda sıralayabilir, zekice yazılmış ahlâki diyaloglarla altını çizebilirsiniz. Ancak ahlâki savı destekleyecek yeterli olay örgüsü yoksa, hutbe sıkıntısı gibi çöker.

8. Bölüm'de göreceğimiz olay örgüsü, izleyiciyi şaşırtmak için tasarlanmış kahraman ve rakiplerin davranışlarının koreografisidir. Ahlâki sekansı batırmayan şaşırtıcı öğe veya büyüdür ve ona etkisini verir.

Bir öyküdeki ahlâki savın temel stratejisine örnek olarak *Hüküm* filmine bakalım.

• *Hüküm*

(Roman: Barry Reed; senaryo: David Mamet, 1982)

Kahramanın inançları ve değerleri: İlk başlarda Frank alkole, paraya ve menfaatlere değer verir.

Ahlâki açıdan zayıf yönleri: Alkol bağımlısı, kendine saygısı olmayan ve geleceği düşünmeyen Frank para için her şeyi yapar.

Ahlâki gereksinimi: Para için insanları kullanmak yerine onlara adil bir şekilde davranmalıdır.

İlk ahlâk dışı davranışı: İş bağlamak için vefat eden adamın arkadaşıymış gibi bir cenazeye katılır.

Arzu: Mahkemede davayı kazanmak ve müşterinin yeni bir hayata başlamak için ihtiyaç duyduğu parayı toplamak.

Hamle: Frank savunduğu tarafa tanıklık etsin diye uzman bir doktor ve ameliyathanede bulunmuş bir hemşireyi bulmak için davranır.

Ahlâk dışı davranış: Frank kâğıt üzerinde olası uzlaşma miktarı olarak 200 bin dolar belirler ve 250 bin dolara kurbanın kız kardeşi Sally'yi tekrar sigortalar. Amacı davayı karara bağlatmak ve hiçbir şey yapmadan bu miktarın üçte birini cebine atmaktır.

Eleştiri: Yok.

Savunma: Frank adalet ve ahlâk duygularıyla kendisine hiç saygı göstermeyen bir alkoliktir. Mahkemeyi kazanmak için uğraşmak yerine mutlaka parayı almayı düşünür.

Dostun saldırısı: Asıl dost saldırısını yakın arkadaşı avukat Mickey değil, Frank'in müşterileri yapar. Onlara danışmadan karara bağlama durumunu reddettiğini öğrendiklerinde Frank'i deli ve fahişe olmakla suçlarlar.

Savunma: Frank onlara teklifi almaktansa mahkemede savunma yaparak onları daha ileriye götüreceğini söyler. Kendini paraya bağlı olarak savunsa bile karara bağlama durumunu reddetmesinin asıl sebebi adaletin yerini bulduğunu görmektir.

Saplantılı hamle: Ameliyathanedeki hemşireyi bulmaya kararlıdır.

Ahlâk dışı davranış: Diğer taraf için tanıklık etmeyecek hemşire hakkında konuşması için bir kadını kandırır.

Eleştiri: Yok.

Savunma: Davayı kazanmak için hemşireyi bulmalıdır.

Ahlâk dışı davranış: Hemşirenin telefon numarasını bulmak için kadının posta kutusunu kırıp açar.

Eleştiri: Yok. Frank bunu gizlice yapar.

Savunma: Doğru olduğuna emin olduğu bu davayı kazanmasının tek yolu budur.

Ahlâk dışı davranış: Frank, diğer tarafın dava hakkında bilgi sızdırması için Frank'in kız arkadaşı Laura'yı kiraladığını öğrenince onu döver.

Eleştiri: Çok suçlu olduğu için Laura onu eleştirmez.

Savunma: Frank kız arkadaşını çok sever ve aldatıldığını hisseder.

Kavga: Frank, Dr. Towler sorgular ve hastanın ne zaman yemek yediğini sorar. Hemşire kurbanın saat dokuzda değil, hastaneye gelmeden bir saat önce yemek yediğine tanıklık eder. Dr. Towler'ın kabul formunu okumadığını, '1'i '9' yapmasını, yoksa kendini kovacağını söylediğini söyler. Karşı tarafın avukatı Concannon kabul etmemekle ilgili evrakın emsalini okur. Jüri karar verir ve hemşirenin ifadesini kabul etmezler.

Rakibe karşı nihai davranış: Dava süresince Frank ahlâk dışı bir şey yapmaz. Sadece davasını güçlü ve becerikli bir şekilde sunar.

Ahlâki açıdan kendini keşif: Öykünün başında Frank bitki haline döndürülmüş bir kurban olan müşterisini görür ve adil davranması gerektiğini yoksa kaybolup gideceğini düşünür.

Ahlâki karar: Frank piskoposun teklif ettiği anlaşma miktarını reddederek paradaki payını riske atar ve davayı mahkemeye götürerek adaletin yerini bulmasını sağlar.

Tematik keşif: Sadece adil olduğumuzda hayatlarımız kurtulur.

Hüküm bir öyküde ahlâki savın nasıl kullanılması gerektiğine klasik bir örnektir ancak önemli bir istisnası vardır, o da eğitici olmasıdır. Müşterisine ne yapıldığını gördüğünde kahraman ahlâki açıdan çok güçlü bir şekilde kendini keşfeder: İki doktor kadını bitki haline döndürmüştür ve Frank para için kadına sırtını dönmeye hazırdır. Davada adalet için mücadele ederken tek kuruş almama riskini göze alarak anlaşma parasını kabul etmez.

Ancak, bu kendini keşfetme ve karar durumu öyküde sadece yirmi beş dakika sürer. Bu da ahlâki savın gücünü zayıflatır çünkü o noktadan sonra kahramanın ahlâki riski ortadan kalkar. İzleyici kahramanın davayı kazanıp kazamamasıyla ilgili belirsizlikten zevk almaya devam eder. Ne de olsa Frank alkolik, sağlıksız bir avukattır. Ancak izleyici Frank'in adil davranması gerektiğini öğrendiğini bilir.

En güçlü ahlâki sav, dramatik olanıdır. Yani diğerlerine kıyasla, kahramanın kendini ahlâki açıdan keşfetmesi ve karar vermesini

mümkün olduğunca öykünün sonunda vermektir. "Kahraman doğru şeyi yapacak mı ve bunu zamanında mı yapacak?" sorusunu öykünün sonuna kadar izleyicinin aklında tutmak gerekir.

• *İlyada*
(Homeros)

İlyada'daki ahlâki sav, kahramanın yavaşça düşmesi ve kendini keşfettikten sonra yükselmesiyle ilgili temel stratejiyi kullanır. Ancak *İlyada,* bu sekansı iki kere kullanarak bir değişkenlik gösterir.

Düşüş ve yükselişin ilk sekansı, öykünün ilk üç çeyreğinde meydana gelir. Kahraman Aşil, sevdiği kadını elinden alan baş rakibi Agamemnon'a duyduğu öfkeyi savunmaya başlar. Ancak aşırı gururu (ahlâki zayıf yönü) onu ahlâk dışı davranmaya iter, savaşta hizmet vermeyerek çok ileriye gider. Sonuç olarak askerlerinin çoğu ölür.

Öykünün başında ve ortasında Aşil öfkesi ve bencilliği yüzünden davranışlarını savunamaz. Arkadaşı Patroklos ölünce suçunu fark eder ve Agamemnon'la barışır ve savaşa döner. Bu, onun ilk kez kendini keşfetmesi ve ahlâki açıdan aldığı ilk karardır.

Ahlâki sav öykünün son çeyreğinde daha yoğun ve daha kısa bir şekilde tekrar edilir: Aşil, ikinci rakibi Hektor'a duyduğu öfkeyi savunmaya başlar, ancak kampta Hektor'un vücudunu oradan oraya sürükleyerek ona saygısızlık eder ve ahlâki açıdan düşer. En sonunda Hektor'un babası Priam oğlunun vücudunu geri getirmesi için Aşil'e yalvarır. Aşil ikinci kez daha derin bir keşif yaşar, intikam yerine merhamet gerektiğini hisseder ve düzgün bir şekilde gömülmesi için Hektor'un cenazesini babasına verir.

AHLÂKİ SAVIN DEĞİŞKENLİĞİ VE SEVİYELERİ

Ahlâki savın temel stratejisinde öykü çeşidi, öykü ve yazara bağlı olarak her türlü değişkenlik vardır.

1) İyi/Kötü

Ahlâki savın en düşük değişkenliğinde kahraman öykü boyunca iyi, rakip kötüdür. Bu yaklaşım özellikle mit öykülerinde, aksiyon ve melodramlarda ortaktır; basit ahlâki öyküler olan bu türlerde karakterler hemen tanınır. Sekans şu şekilde işler:

Kahramanın psikolojik açıdan zayıf yönleri vardır ama iyi bir insandır.

Rakibi ahlâki açıdan kusurludur, hatta kötüdür (doğuştan ahlâksızdır).

Amaç için mücadele ettiklerinde kahraman hatalar yapar ama ahlâk dışı davranmaz.

Öteki yandan rakip ahlâk dışı davranışlarda bulunur.

Kahraman iyi olduğu için amacına ulaşır. Bilançonun iki tarafı da toplanır ve iyi kahraman hayat 'oyunu'nu kazanır.

İyi/kötü ahlâki savının örnekleri: *Matriks*, *City Slickers* (Şehirli Züppeler), *Düşler Tarlası*, *Timsah Dundee*, *Kurtlarla Dans*, *Blues Brothers* (Cazcı Kardeşler), *Yıldız Savaşları*, *Forrest Gump*, *My Darling Clementine* (Kanun Harici), *The Places in the Heart*, *The Terminatör*, *The Fugitive* (Kaçak), *The Last of the Mohicans* (Mohikanların Sonuncusu), *Shane* (Vadiler Aslanı) ve *The Wizard of Oz* (Oz Büyücüsü).

2) Trajedi

Trajedi, ahlâki savın temel stratejisini alıp son noktalarda değiştirir. Kahramana başta çok tehlikeli bir karakter kusuru verirsiniz ve kahramanın kendini keşfetmesi öykünün sonunda meydana gelir. Sekans şu şekilde işler:

Toplumun başı derttedir.

Kahramanın potansiyeli yüksektir ama aynı zamanda büyük bir kusuru vardır.

Kahraman güçlü veya yetkin rakiple derin bir çalışmaya girer. Kahraman kazanmaya saplantılıdır ve kazanmak için kafada soru işareti bırakan veya ahlâk dışı davranışlarda bulur.

Çatışma ve rekabet, kahramanın kusurunun altını çizer ve gittikçe kötü olduğunu belirtir.

Kahraman kendini keşfeder ama artık çok geç olduğu için yok olmayı engelleyemez.

Bu stratejinin kilit noktası, kahramanın geçmişte kalmış, sonradan kaybolmuş potansiyelinin altını çizmek ve kahramanın davranışları ve sorumluluklarını göstermektir. İzleyicinin sempati duymasının tek unsuru geçmişte kalmış durumlardır; tehlikeli karakter ku-

suru kahramanı sorumlu tutar ve kurban olmasını engeller. İzleyici kaybolmuş potansiyele üzülür; kahramanın önemli bir önseziye kavuşması ancak bu durumun kendisini kurtaramaması izleyicinin üzüntüsünü perçinler. Ölmüş veya yıkılmış olsa bile izleyici, kahramanın ahlâki ve duygusal başarısından derin bir ilham alır.

Bu strateji aynı zamanda klasik Yunan dramasını önemli bir şekilde değiştirir. Kahramanın başarısız olması, büyük gayri şahsi güçlerin kaçınılmaz sonucu değildir, daha çok kahramanın kendi seçimlerinin sonucudur.

Klasik trajedi örnekleri: *Hamlet, Kral Lear, Othello, Yedi Samuray, Bridge Over The River Kwai* (Kwai Köprüsü), *Nixon, The Thomas Crown Affair* (Kibar Soyguncu), *The Age of Innocence* (Masumiyet Çağı), *Ölüm Korkusu, Amadeus, Le Morte d'Arthur, Amerikan Güzeli, Touch of Evil* (Bitmeyen Balayı) ve *Yurttaş Kane*.

• *Uğultulu Tepeler*

(Roman: Emily Bronte, 1847; senaryo: Charles MacArthur ve Ben Hecht, 1939)

Uğultulu Tepeler klasik trajedi türünde yazılmış bir aşk öyküsüdür. Ahlâki sav, karakterlerin birbirlerine çarpıcı davranışlarda bulunduğu birkaç başarısızlığı takip eder. Ve trajik strateji sayesinde karakterler yaptıkları şeyin sorumluluğunu berbat bir biçimde hissederek yıkılırlar.

Kahramanımız Cathy karşılıksız aşk acısı çeken bir kız değildir. Çok âşık olan bir kadındır ve bu aşk ancak cennette bulunur. Aşkını zengin ve rahat bir adama vermekte sakınca görmez. Heathcliff de âşıktır ancak Cathy dilenci kadar fakir bir adamla yaşamak istemez. "Güzel mi güzel bir dünyada dans etmek, şarkılar söylemek" ister.

Cathy, Edgar Linton'un evinde bir süre kaldıktan sonra evine döner ve Cathy'nin ana rakibi olan Heathcliff niye o kadar uzun kaldın diyerek onu eleştirir. Cathy insanlar arasında çok güzel zaman geçirdiğini söyleyerek kendini savunur. Cathy misafirin (Edgar) önünde rezil olmak istemediği için yıkanmasını emreder ve Heathcliff'in kalbini kırar.

Edgar, Cathy'ye Heathcliff gibi bir adamı çatısının altında nasıl tuttuğunu sorunca, Cathy hemen ahlâki düşüşünü düzeltir. Çok kızar, Heathcliff'i Edgar'dan çok önce tanıdığını ve arkadaşı olduğunu,

Edgar'dan Heathcliff hakkında doğru düzgün konuşmasını, konuşmayacaksa gitmesini ister. Edgar gidince Cathy üzerindeki güzel giysilerini parçalar. Heathcliff'in beklediği kayalığa koşar ve kendisini affetmesini diler.

Bronte'nin ahlâki savı, Cathy hizmetçisi Nellie'ye Edgar'la evleneceğini söylerken zirveye çıkar, Heathcliff de yan odadan konuşmaları duyar. Kahramanın dostu olan Nellie onu eleştirir. Cathy'ye Edgar'ı niye sevdiğini sorar ve Cathy onun yakışıklı, nazik ve bir gün zengin olacağını söyler. Nellie, Heathcliff'i sorunca, Cathy "onunla evlenmek beni küçük düşürür" der.

Bronte bu güçlü ahlâki savı, harika ve fazlasıyla duygusal olan olay örgüsü vuruşuyla bir diyalog içinde verir. Yıkılan Heathcliff oradan ayrılır ama ayrıldığını sadece Nellie görür. Hemen sonra Cathy fikrini değiştirir ve Edgar'a ait olmadığını söyler. Cennetten buraya atıldığını ve zevkten hıçkırdığını hayal eder. Sadece Heathcliff'i düşündüğünü ama zalimlik yapmaktan da zevk aldığını söyler. Heathcliff'in kendini kendisinden daha iyi tanıdığını belirtir. Ruhları aynıdır. Kendini çarpıcı bir şekilde keşfederken "ben Heathcliff'im" der. "Onunla evlenmek beni küçük düşürür" derken Heathcliff'in kendilerini dinlediğini anlar ve dışarıdaki fırtınaya koşar ve onu çok sevdiğini haykırır ama artık çok geçtir.

Bu noktada Bronte trajik ahlâki savda radikal bir değişiklik yapar: Kahramanların yerini değiştirir ve Heathcliff kahraman olur. Heathcliff eve döner, Cathy'ye acımasızca saldırır, cennetteki aşkın yavan olacağını söyleyerek küçümser.

Heathcliff, Aşil gibi bir asidir ve adalesizlikten intikamını almakta başlarda haklıdır. Bronte 'adamın dönüşü' tekniğini Monte Cristo stilinde kullanır, Heathcliff geri geldiğinde zengin ve bilgilidir. İzleyici bu sahnelerde büyük bir zafer kazandığını düşünür, hatta karakterin nasıl bu kadar değiştiğini görmeye bile ihtiyaç duymaz. Adam geri gelir ve herkesin hayal ettiği şekilde zırhlıdır. İzleyici "olabilir, ben de böyle yapardım" duygusunu hisseder ve "şimdi de intikamımı güzel bir şekilde alacağım" der.

İzleyici haklı olarak Heathcliff'in tarafındadır ama Bronte, Heathcliff'in ileri gitmesini kullanarak ahlâki savı tersine çevirir. Aşkınızı haksız bir şekilde kaybetseniz bile bu size intikam almak için düşmanlarınızın kız kardeşiyle evlenme hakkını vermez. Edgar'ın kız kardeşi

Isabella'nın Heathcliff'in tuzağına düşerken yüzündeki o masum aşkı görmek izleyicinin kalbini kırar. Öykülerdeki güzel ahlâki sav budur işte.

Cathy ile Heathcliff arasındaki olaylar, savaştaki kraliçe ve kralın versiyonlarıdır. Kral Lear'ın melezlere saldırması gibidir. Cennetteki aşk kavramına sonuna kadar inanmanın sebebi, bu iki karakterin birbirlerine ahlâk dışı saldırılarının gaddarlığıdır. Bu tastamam vahşettir ve bunu yapmalarının sebebi birbirlerine duydukları aşırı aşktır.

Filmin sonunda Heathcliff, Cathy'ye bir kez daha saldırır ve Cathy ölüm döşeğinde olmasına rağmen bu haklı bir saldırıdır. Kızın rahat olmasına izin vermez. Gözyaşlarıyla kızı lanetler. Cathy kalbini kırmaması için ona yalvarır. Ama Heathcliff "kalbinin kırılmasının sebebi sensin" der. "Ona duyduğun zavallı bir geçici arzu için bu aşktan vazgeçmeye hakkın var mıydı?" Dünyadaki hiçbir şeyin onları ayıramayacağını söyler. "Hırslı bir çocuk gibi sürterek bizi ayırdın" der. Cathy kendini affetmesini diler ve öpüşürler.

Kitapta Heathcliff tekrar ileri gider ve Linton sülalesini bitirmeye çalışırken çizgiyi geçer. Filmde bu bölümün kesilmesinin sebebi budur. Romanda bu saldırıdan sonra Heathcliff aşırıya kaçar ve Bronte ahlâki savı vermekte çok başarılı olduğu için ahlâki sav vuruşlarını güçlendirir. Ancak Cathy ve Heathcliff arasındaki canlı öykü gerçekten biter.

• *Kral Lear*
(William Shakespeare, 1605)

Shakespeare *Kral Lear*'da çoğu klasik trajedide bulunandan daha incelikli bir ahlâki savı ortaya koyar. Bu tekniğin kilit noktası iki 'kahraman' yaratmasıdır: ana karakter Lear ve alt metin karakteri Gloucester. Hem Lear hem de Gloucester öyküye ahlâki açıdan kusurlu bir şekilde başlar, öykü boyunca geriler, ahlâki açıdan kendilerini keşfeder ve ölürler. Ancak *Hamlet*'te gördüğümüz asil ölümü burada göremeyiz. Doğru ve haklı Fortinbras'ın liderliğinde Danimarka'nın artık iyi bir yer olması dünyanın düzeldiğini göstermez.

Bunun yerine Shakespeare hileye başvurarak insanların temel ahlâk dişiliğini ve doğal hayatın ahlâksızlığını kullanır. İlk olarak, iki ana karakteri Lear ve Gloucester ahlâki açıdan aynı hataları yaparlar ve acımasızca ölürler. Bir kralın trajik bir şekilde düşmesi ilham vericidir.

İki tanesi ise insan ırkına özgü ahlâki açıdan körlük modelini gösterir.

İkinci olarak Shakespeare, bütün oyun boyunca ahlâki açıdan düzgün bir karakter olan Cordelia'yı öldürür ve bu ölüm acımasızdır. İyi ancak salak olan Edgar'ın kötü kardeşini ve Lear'ın iki edepsiz kızlarını mağlup etmesi doğrudur. Ancak bu ezici yıkımdan sonra elimizde sadece iyi bir hayat yaşamanın değerinin incecik bir parçası kalır. Oyunun son cümlesinde Edgar "genç olarak biz bu kadarını görmemeli, o kadar da uzun yaşamamalıyız" der. Başka bir deyişle ahlâksız insanların dünyasında bir adamın sonsuz acı çekmesi, onun derin ancak bedelli bir şekilde yaşamasına sebep olur. Shakespeare için insan ırkından bekleyebileceğiniz asalet bu kadardır işte.

3) Dokunaklı

Dokunaklı tür, trajik kahramanı sıradan bir insana çeviren, tahammülün, kaybolmuş sebeplerin ve kader mahkûmu insanın güzelliğini göstererek izleyiciye cazip gelen bir ahlâki savdır. Ana karakter kendini geç bir safhada keşfetmez çünkü kendini keşfedecek durumda değildir. Ama sonuna kadar savaşır. Ahlâki sav şu şekilde işler:

Kahramanın körelmiş inançları ve değerleri vardır. Bu değerler ya eskidir ya da sabittir.

Kahramanın ahlâki açıdan bir gereksinimi vardır; bir kurban değildir.

Amacı elde edilebilecek gibi değildir ama o bunun farkında değildir.

Rakibi kendisinden katbekat güçlüdür veya rakibi olan bir sistem veya güç kahramanın başa çıkabileceği bir şey değildir. Bu rekabet kötü değildir. Sadece şahsi olmayan veya ilgisiz ve çok güçlü bir rekabettir.

Kahraman kazanmak için ahlâk dışı adımlar atar ve dostlarının uyarılarına veya eleştirilerine kulak asmaz.

Kahraman amacına ulaşamaz. Rakip büyük bir zafer kazanır ancak izleyici sadece bunun adil bir savaş olduğunu hisseder.

Sonunda kahraman umudunu yitirir, kalbi kırılır, kendini keşfedemez, kalbi kırıldığı için ölür veya intihar eder.

İzleyici dünyanın adaletsiz olduğunu hisseder ve kendisine vuran şeyin farkında bile olmayan kahramanın ölümü izleyiciyi üzer.

İzleyici aynı zamanda güzel olan başarısızlığı, iyi geçmiş savaşı ve kahramanın yenildiğini kabul etmemesini takdir eder.

Dokunaklı ahlâki sav *Don Kişot*, *İhtiras Tramvayı*, *Ikuru* gibi çoğu Japon filminde, *Satıcının Ölümü*, *Hedda Gabler*, *Konuşma*, *McCabe and Mrs. Miller*, *Falling Down* (Sonun Başlangıcı), *M*, *The Apu Trilogy*, *Madam Bovary*, *The Magnificent Ambersons* (Muhteşem Ambersonlar), *Vişne Bahçesi*, *Dog Day Afternoon* (Köpeklerin Günü) ve *Cinema Paradiso* (Cennet Sineması) öykülerinde bulunur.

4) Satirik-İronik

Satirik ve ironik aynı değildir ama birbirlerine uyarlar. Satir inançların, özellikle de toplumun inançlarının komedisidir. İroni ise karakterin istediğinin tersini elde ettiği mantıklı öykü çeşididir. Bir dakikalığına değil, öykü boyunca kullanıldığında ironi öyküdeki bütün aksiyonları birbirine bağlayan ve dünyanın nasıl işlediğiyle ilgili felsefeyi ifade eden büyük bir modeldir. İronide aynı zamanda izleyicinin karakterlerin beceriksizliğine güldüğü dalgın bir tat vardır.

Satirik-ironik türde ahlâki sav, ahlâklı olduğunu düşünen bir karakterle -toplumun inançlarını destekler-, ahlâk dışı bir şekilde yapılmış davranışlar ve inançların etkileri arasında sık sık zıtlık kurarak verilir. Satirik-ironik savın temel adımları şu şekilde işler:

Kahraman açık bir şekilde ifade edilmiş sosyal bir sistemde yaşar. Tipik olarak en az bir karakter sistemin bağlı olduğu değerlerin bir kısmını veya tamamını açıklar.

Kahraman sisteme tam olarak inanır ve zirveye yükselmeye kararlıdır. Tutku veya aşkla ilgili bir amacı vardır.

Rakibi de sisteme ve değerlerine inanır ve amacı da kahramanla aynıdır.

Karakterler amaç için mücadele ederken inançları karakterlerin saçma ve yıkıcı davranışlarda bulunmalarına sebep olur.

Öykünün ortasındaki davranış savı, ahlâklı davrandıkları konusunda ısrar eden karakterler arasındaki bitişiklik sekasından ortaya çıkar ve toplumun en yüksek ideallerini ve yıkıcı sonuçları ifade eder.

Kavgada iki tarafın gösterişçiliği ve riyâkarlığı ortaya serilir.

Kahraman sistemin inançlarını sorgulayarak kendini keşfeder.

Kahraman veya ikinci karakter genellikle keşif durumunu zayıflatır ve kişinin gerçekten bu keşfi anlamadığını gösterir.

Kahraman şahsi açıdan doğru olan ancak sistemin saçmalığına veya yıkıcılığına bir etkisi olmayan ahlâki bir davranışta bulunur.

Bir arkadaşlık kurulur veya aşk evliliği olur ve çiftin minik bir dünya kuracağını ancak büyük toplumda bir etkisi olmayacağını ortaya koyar.

Satirik-ironik ahlâki sav *Aşk ve Gurur*, *Emma* ve modern versiyonu, *Clueless* (Erime Noktası), *Amerikan Güzeli*, *Wedding Crasher* (Davetsiz Çapkınlar), *Madam Bovary*, *Vişne Bahçesi*, *The Graduate* (Mezun), *MASH*, *Tom Jones*, *Waiting for Guffman* (Guffman'ı Beklerken), *The Player* (Oyuncu), *Being John Malkovich* (John Malkovich Olmak), *Down and Out in Beverly Hills* (Beverly Hills Macerası), *The Prince and the Pauper* ve modern versiyonu, *Trading Places*, *La Cage Aux Folle* (Çılgınlar Kulübü), *The Importance of Being Earnest*, *Private Benjamin* (Er Benjamin), *Köpeklerin Günü*, *Victor/Victoria*, *Shampoo* (Sosyete Kuaförü), *Bob and Carol and Ted and Alice* (Bob ve Carol ve Ted ve Alice) ve *Lost in America*'da kullanılmıştır.

• *Emma*

(Jane Austen, 1816)

Jane Austen satirik-ironik ahlâki savın ustasıdır, *Emma* da onun çıkardığı en iyi eserdir. Bu klasik satirin ahlâki sekansı şu şekildedir:

Emma inatçı, kendini beğenmiş, duygusuz ve sosyal açıdan kör bir kadındır ve çöpçatanlık yapmaya çalışır.

İlk amacı öksüz Harriet'i evlendirmektir.

Sınıf sistemine inanır ama Harriet'in geçmişinin göründüğünden daha iyi olduğuna inanarak kendini kandırır, çiftçi Robert Martin'in yaptığı evlilik teklifini kabul etmemesi için Harriet'i ikna eder.

Aynı zamanda Harriet'i rektör Elton'la evlenmesi gerektiğine de ikna eder. Süreçte Emma farkında olmadan Bay Elton'ı, kendisinden hoşlanan kadının Harriet değil kendisi olduğuna inandırır.

İyi niyetli ancak ahlâk dışı davranışların sonucunda Harriet iyi bir adamın evlilik teklifini redder ve Bay Elton sonsuz aşkını Emma'ya açar. Emma'nın kendisiyle ilgilenmediğini öğrenince de yıkılır.

Başkasıyla evlenen Bay Elton bir baloda onunla dansa kalkmayarak Harriet'i aşağılar. Ancak Bay Knightley onunla dans etmek isteyince Harriet kendini iyi hisseder.

Kasabayı ziyarete gelmiş olan Frank, Harriet'i kaba karakterlerden korur. Emma, sosyal açıdan kadından üstün olmasına rağmen Frank'in Harriet'e âşık olduğunu düşünür.

Açık havada yapılan bir partide Emma ilgenmediği halde, Frank'le flört eder ve sosyal gruptaki karakterlerden biri olan güzel mi güzel Jane'i hayal kırıklığına uğratır. Emma aynı zamanda saf saf konuşan ama nazik bir insan olan Bayan Bates'i herkesin önünde küçük düşürür. Bay Knightley, Emma'yı kenara çeker ve duygusuz olduğu için onu eleştirir.

Emma, Harriet'in göz koyduğu adamın Frank değil Bay Knightley olduğunu öğrenince, aslında Bay Knightley'e âşık olduğunu fark eder ve şaşırır. Ayrıca her işe karışan, küstah ve budala olduğunun farkına varır ve her şeyden önce Harriet'in Robert Martin'le evlenmesine engel olduğu için üzülür.

Bay Knightley, Emma'ya duyduğu aşkı itiraf eder ve babasına bakmaya devam etmesi için Emma'nın evine taşınmayı kabul eder. Romanın (filmde değil) sonunda klasik bir evlilik olur ve Emma'nın babasının tavuklarının çalınmasından korktuğu ve evde daha genç bir adamın olmasını istediği için Bay Knightiey'le evlenmiş olması, Emma'nın kendini keşfetmesini böler.

Bu öyküdeki temel satirik-ironik sav, Emma'nın Harriet'e uygun bir eş bulmak için gösterdiği çabalarla yansıtılır. Bu çabalar boyunca Austen sınıf farklarına ve kadınların erkeklere tamamen bağlı olmasına dayanan bir sistemi anlatır. Kahraman Emma bu sistemi destekler ancak hem kendini kandırır hem de saf davranır. Austen, Emma'nın Harriet'ten düşük bulduğu çiftçiyi iyi ve güvenilir bir adam yaparak sistemi biraz da olsa zayıflatır.

Ahlâki sav, Emma'nın çöpçatanlık algısı ve davranışlarıyla bir dizi kötü etkiyle devam eder. Austen sosyal önemsizlik ve ahlâk dışı paralel iki olayla bu sava odaklanır. Birinci sahne, Bay Elton dans etmek istemeyince utanan Harriet ve Bay Knightley'in onu kurtarması, ikinci sahneyse bir piknikte Emma'nın Bayan Bates'i aşağılaması ve Bay Knightley'nin duyarsız olduğu için Emma'yı azarlaması ve ahlâki açıdan doğruyu yapmasıdır.

Austen bu önemli sahnelerde bir insanın sosyal konumunu değil de sevecen ve makul olan bir insanın diğerine olan konumunu temel

alarak daha derin bir ahlâkı öne çıkarmaktadır. Bu sahneleri duygusal açıdan güçlü kılarak ahlâki savı nasihat verirmiş gibi vermez. Harriet'in hor görüldüğünü ve Bayan Bates'in insan içinde aşağılandığını görmek insanı üzer. Bay Knightley'in savunmasız bir kadını kurtarması ve zalim olduğu için kahramanı azarlamasını görmekse insana kendini iyi hissettirir.

İkisi de yüksek ve eşit bir statüde oldukları için Emma ve Bay Knightley'in evlenmesi sistemin bir kez daha doğrulanmasıdır. Bu sistem ve sistemin değerleri öykünün sonunda değişmeyecektir. Ancak bu karakterin birleşmesi sistemi zarif bir biçimde zayıflatmaktadır. Emma ve Bay Knightley'in birleşmesinin sebebi aynı sınıftan olmaları değil, Emma'nın olgunlaşması ve iyi bir insan olması ve Bay Knightley'in de sınıfları gözetmeksizin yüce bir karakter olmasıdır.

5) Kara Komedi

Kara komedi, mantık komedisidir veya tam olarak söylemek gerekirse bir sistemin mantıksızlığıdır. Bu çok ileri ve zor olan öykü çeşidi, yıkımın (trajedilerde olduğu gibi) bireysel seçimlerden değil, zaten yıkıcı olan bir sistemde yaşayan bireylerden kaynaklandığını göstermek için yazılır. Bu ahlâki savın temel özelliği izleyiciye daha güçlü vermek için kendini keşfetme durumunu kahramandan saklamaktır. Kara komedi ahlâki savı şu şekilde işler:

Bir düzenleme içinde bir sürü karakter vardır. Biri sistemin nasıl işlediğini, kurallarını ve mantığını detaylı olarak açıklar.

Kahraman da dâhil olmak üzere karakterlerin çoğu birini öldürmek veya bir şeyi yıkmak gibi olumsuz bir amacın peşinden gider.

Her biri amaca sonuna kadar inanır ve yaptıkları şeyin mantıklı olduğunu düşünür. Aslında bu çok mantıksızdır.

Sistemin içindeki rakipler aynı amaç uğruna mücadele ederler ve hareketlerini detaylı ancak saçma sapan bir şekilde savunmaya çalışırlar.

Genellikle dost olan akıllı bir karakter yapılanların mantıklı olmadığını ve böyle devam ederse bir yıkım olacağını söyleyip durur. Nakarat gibi söylese bile hiç kimse onu dinlemez.

Kahraman da dâhil olmak üzere bütün karakterler amaca ulaşmak için aşırı yöntemler kullanır, hatta bazen birilerini öldürürler.

Karakterlerin davranışları ölüme ve hemen hemen hepsinin yok olmasına yol açar.

Kavga yoğun ve yıkıcıdır ama herkes haklı olduğunu düşünmeye devam eder. Sonuç ölüm ve çılgınlıktır.

Kahraman dâhil hiç kimse kendini keşfedemez. Kahramanın kendini keşfetmesi gerekirse, onun yerine izleyici kendini keşfeder.

Geri kalan karakterler mücadele yüzünden korkunç bir şekilde sakat kalırlar ama amaca ulaşmak için çabalarına devam ederler.

Biraz daha olumlu olan kara komediler akıllı karakterin durumu korkuyla izlemesiyle ve sistemden ayrılması veya onu değiştirmeye çalışmasıyla biter.

Bu kurnaz türün bozulması kolaydır. Kara komedideki ahlâki savın işe yaraması için öncelikle kahramanın sevilir bir karakter olması gerekir. Yoksa komedi, soyut sanat eseri, entelektüel bir makale olur ve izleyici karakterlerden uzaklaşıp kendini daha üstün hisseder. İzleyiciyi öykünün içine çekmek isteyeceksiniz ki kendini karakterlerden üstün görmeden, bir şekilde onlardan biri gibi hissetsin.

Ayrıca izleyiciyi kara komedinin içine çekmenin en iyi yolu olan sevilen bir kahraman amacının mantığını tutkulu bir şekilde anlatmalıdır. Türün umutsuzluğuna biraz olsun umut eklemek isteyen yazarlar, yalnız ve akıllı olan kişiye çılgınlık alternatifi eklemeli ve bunu detaylı biçimde yapmalıdırlar.

Kara komedi savını kullanan öyküler: *Goodfellas* (Sıkı Dostlar), *Network* (Şebeke), *Wag the Dog* (Başkanın Adamları), *After Hours* (Saatler Sonra), *Dr. Strangelove* (Dr. Garipaşk), *Catch-22, The Positively True Adventures of the Alleged Texas Cheerleader-Murdering Mom* (Ponpon Kızın Katil Annesinin Hayret Verici Öyküsü), *Brazil* ve *Prizzi's Honor* (Prizzi'nin Onuru).

AHLÂKİ SAVLARI BİRLEŞTİRMEK

Özgün türlerle, ahlâki savın değişkenliği karşılıklı dışarlamaz. Aslında ileri öykücülerin kullandığı mükemmel bir teknik bu türlerin bir kısmını bir öykü altında toplamaya yarar. James Joyce'un *Ulysses*'i çoğu mitte kullanıldığı gibi iyi/kötü savıyla başlar ve daha karışık olan satirik-ironik türle savı derinleştirir. *Vişne Bahçesi* ise dokunaklı ve satirik-ironik karışımıdır.

Amerikan Güzeli'ndeki trajediyi kara komedi ve satirik-ironik öğeleriyle karıştırma denemesi bu türleri birleştirmenin ne kadar zor olduğunu göstermektedir. Çoğu yönden harika bir öykü olmasına rağmen trajedi, kara komedi veya satir olarak amacına ulaşamamaktadır. Ana ahlâki savlar bir sebep yüzünden özgün değişkenlerdir. Farklı şekilde çalışırlar ve izleyici üzerinde farklı duygusal etkileri vardır. Bunları bir araya koymak için teknik ustası olmak gerekir.

Ahlâki savları birleştiren diğer örnekler: *Madam Bovary*, *Huckleberry Finn* ve *Köpeklerin Günü*.

Özgün Ahlâki Bakış

Yazar özgün bir ahlâki bakış yarattığında en ileri ahlâki sav da meydana gelir. Örneğin Nathaniel Hawthorne, *Kırmızı Leke*'de gerçek aşka bağlı doğal ahlâk yaratmak için üç karakterlik zıtlık kurar. Joyce *Ulysses*'te doğal bir din ve 'baba' ve 'oğlu'nu bir günlüğüne Dublin'e yolculuğa çıkararak gündelik kahramanlık yaratır. Bu, ahlâki savın genel görünümüdür ancak sadece ahlâki sav değildir. Bu yazarların uzmanlığı ve ustalığı, ahlâki savlar kadar detaylı olan karakter ağı, olay örgüsü, öykünün geçtiği yer ve sembolde kendini gösterir.

Özgün ahlâki bakış gişe rekorları kıran birkaç filmde de vardır. Bu filmlerin özel görsel efektleri yüzünden gişe rekoru kırdığını düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. George Lucas *Yıldız Savaşları*'nda Doğu-Batı ahlâkının modern karışımını yaratır, Zen şövalyesi gibi görünen Batılı bir kahramanı güç olarak bilinen bir ahlâkla bileştirir. Elbette *Kırmızı Leke* veya *Ulysses*'teki kadar çok fazla ahlâki sav yoktur. Ama bunun için girişimde bulunulmuş olması *Yıldız Savaşları* filminin evrensel olmasına sebep olmuştur. "Güç seninle olsun" cümlesi basit olmasına rağmen izleyici için bir öğreti haline gelmiştir.

Aynı şekilde *Baba* filmi de sadece 1940'larda Amerika'daki mafya dünyasını göstermekle kalmaz, modern iş dünyası ve savaşlarına bağlı ahlâki sistemini de ortaya koyar. "Ona reddedemeyeceği bir teklifte bulunacağım", "şahsi değil, iş" ve "dostlarını yakın tut, düşmanlarını daha da yakın" gibi cümleler Machiavelli'nin yazdığı *The Prince* (Hükümdar) öyküsünün modern Amerikan versiyonunun ilmihalidir. *Yıldız Savaşları* gibi *Baba* da ahlâki konusunda ahlâki konusunu kısa geçer. Ancak öyküde ahlâki bir sistem kurmak için bulunulan

girişimin bu öykünün popüler olmasının sebeplerinden biri olduğunu unutmayın.

Diyaloglarda Ahlâki Sav

İyi öykülerde ahlâki sav öykü yapısında verilir. Ama tek yolu bu değildir. Aynı zamanda diyalogları kullanmak gerekir. Ahlâki bakışı verirken yapı işin ağır kısmını çözerken, diyaloglarla incelik ve duygusal güç katarak en iyisini yapmakta özgürsünüz.

Ahlâki diyalog yazmanın yöntemini detaylı bir şekilde 10. Bölüm, "Sahne Yapımı ve Senfonik Diyalog"da açıklayacağım. Şimdilik bunu kullanmanın öyküdeki en iyi yerlerini görelim.

Ahlâki savı ifade etmek için diyalogların kullanıldığı en ortak yer, dostun, amacına ulaşmak için ahlâk dışı davranışlarda bulunan kahramanı eleştirdiği yerdir. Dost kahramanın davranışlarının hatalı olduğunu öne sürer. Kendini henüz keşfetmemiş olan kahraman davranışlarını savunur.

Ahlâki savı diyaloglarla vermenin ikinci yöntemi kahraman ve rakibi arasında çatışma yaratmaktır. Bu öykünün her yerinde meydana gelebilir ancak daha çok kavga sırasında kullanılır. Ahlâki savın kavga sırasında ifade edilmesine en uygun örnek *The Hustler* (Bilardocu) filminde Hızlı Eddie ve eski menajeri Bert arasında geçen diyalogdur. *Şahane Hayat*'ta kahraman ve rakibi arasındaki ahlâki sav diyalogu öykünün başlarında meydana gelir, George, Potter'ı babasının konut ve finans şirketini almaktan vazgeçirir. Kahraman ve rakip arasındaki ahlâki savın erkenden verilmesinin avantajı, izleyiciye hangi değerlerin tehlikede olduğuyla ilgili ipucu sunmak ve dramanın gelişmesine izin vermektir.

Ahlâki diyalog kullanmanın üçüncü yöntemi ana rakibin hatalı olmasına rağmen davranışlarını ahlâki açıdan savunmaya çalıştığı sahnedir. Ahlâki savınızın tamamı için rakibin ahlâki bir diyaloga girmesi niçin çok önemlidir?

Kötü bir rakip tabiatı gereği kötüdür ve haliyle de mekaniktir, ilgi çekmez. Çoğu gerçek çatışmada tam olarak iyi ve kötü, doğru ve yanlış yoktur. İyi bir öyküde hem kahraman hem de rakip kendilerinin haklı olduğuna inanırlar ve kendilerince sebepleri vardır. Aynı zamanda farklı yönlerden hatalıdırlar. Rakibe (yanlış olsa bile) güçlü

bir savunma vererek, iyi kahramana karşılık kötü rakip durumunu engeller, rakibe derinlik katarsınız. Ve rakip en az savaştığı insan kadar iyi olduğu için kahramana da derinlik katarsınız.

Rakibin ahlâki diyalog içine girmesinin en iyi örneğini *Hüküm*'de görebiliriz. Rakip avukat Concannon, Frank'i takip ettirmek için bir kadın kiralamasını şu şekilde açıklar: "Kazanmak için para ödedik." *Birkaç İyi Adam*'daki kavga sahnesinde Albay Jessup bir askerin öldürülmesi emrini verdiğini, kapıdan giren barbarlara karşı tek kale kaldığını söyleyerek savunur. Thornton Wilder'ın mükemmel bir dille kaleme aldığı *Shadow of a Doubt*'da (Şüphenin Gölgesinde) seri katil olan Charlie amca şişko hayvan olarak tabir ettiği dulları öldürmesini kan donduracak şekilde savunurken "parayı yerler, parayı içerler... Hayvanlar çok şişko ve yaşlı olduğunda onlara ne yapılır?" der.

Rakibin iyi bir ahlâk diyaloguna girmesinin anahtarı, onu zorlu değil, kof olan bir 'bostan korkuluğu' gibi göstermemektir. Rakibe asla zayıf bir sav söyletmeyin. En iyi savı söyletmeye çalışın. Bazı konularda haklı olduğundan emin olun. Ve mantığında ölümcül bir kusur olduğundan da emin olun.

AHLÂKİ SAVIN ANA HATLARI – YAZMA EGZERSİZİ 4

- *Tasarlama İlkesi:* Öykünüzün tasarlama ilkesini tema cümlesine çevirerek başlayın. Tema cümlesi, bu öyküde doğru ve yanlış davranışlarla ilgili bakış açınızın bir cümleyle ifade edilmiş halidir. Tasarlama ilkesine bir kez daha bakarak kilit aksiyonlarına ve bunların ahlâki etkilerine odaklanın.
- *Tema Cümlesi Teknikleri:* Ahlâki savınızı tek bir cümleye indirecek veya öykünüzü anlatacağınız özgün yöntemi (yapıyı) kapsayacak semboller gibi her türlü tekniği bulun.
- *Ahlâki Seçim:* Öykünün sonuna doğru kahramanın yapmak zorunda olduğu seçimi yazın.
- *Ahlâki Sorun:* Önerme cümlesine baktıktan sonra öykü boyunca kahramanın yüz yüze geleceği temel ahlâki sorunu tek cümleyle yazın.
- *Temanın Değişkenliği Olarak Karakterler:* Kahraman ve ana rakiple başlayıp her bir ana karakterin öyküdeki temel ahlâki soruna nasıl farklı yaklaştığını yazın.

- *Değerlerin Çatışması:* Ana karakterlerin değerlerini liste yapın ve her bir karakter amacına ulaşmaya çalışırken bu değerlerin nasıl çatışmaya girdiğini yazın.
- *Ahlâki Sav:* Öykü yapısıyla yapacağınız ahlâki savın detaylarını aşağıdaki sırayla yazın:

Kahramanın inançları ve değerleri: Kahramanın başlıca inançlarını ve değerlerini yazın.

Ahlâki açıdan zayıf yönü: Başkalarına davranırken kahramanın asıl zayıf yönü nedir?

Ahlâki açıdan gereksinimi: İnsanlara nasıl davranmak gerektiği ve dünyada nasıl yaşamak gerektiğiyle ilgili kahramanın öykünün sonlarına doğru öğrenmek zorunda kalacağı şey nedir?

İlk ahlâk dışı davranış: Kahramanın ilk kez öyküde başka birinin canını yakacak şekilde nasıl davranacağını yazın. Bunun, kahramanın ahlâki açıdan zayıf yönünün akıbeti olduğundan emin olun.

Arzu: Kahramanın özel amacını yazın.

Hamle: Amacına ulaşmak için kahramanın yapacağı davranışları listeleyin.

Ahlâk dışı davranışlar: Öyle veya böyle bu davranışlar ahlâk dışı mı?

Eleştiri: Ahlâk dışı davranış ve buna karşılık kahramana yapılan eleştiri varsa, yazın.

Savunma: Kahraman ahlâk dışı davranışlarını nasıl savunuyor?

Dostun saldırısı: Dostun kahramana yaptığı ahlâki saldırıyı detaylı olarak yazın. Kahramanın kendini nasıl savunduğunu da yazın.

Saplantılı hamle: Kahramanın kazanmak için ne zaman ve nasıl saplantılı olduğunu açıklayın. Yani kahramanın kazanmak için her türlü şeyi yapmaya karar verdiği bir an var mı?

Ahlâk dışı davranışlar: Kazanmaya saplantılı hale gelince kahraman ne tür ahlâk dışı adımlar attı?

Eleştiri: Kahramanın bu davranışlara karşı yüzleştiği eleştiriler varsa, yazın.

Savunma: Kahramanın yöntemlerini nasıl savunduğunu açıklayın.

Kavga: Nihai kavgada kahramanın veya rakibin değerlerinin daha önemli olduğunu nasıl ifade edeceksiniz?

Rakibe karşı son davranış: Kavgadan önce veya kavga sırasında kahraman rakibe karşı son kez ahlâklı veya ahlâk dışı bir şey yapacak mı?

Ahlâki açıdan kahramanın kendini keşfetmesi: Varsa öykünün sonunda kahraman ahlâki açıdan bir şeyler öğrenecek mi? Bu içgörü-

nün başkalarına karşı nasıl davranmak gerektiğiyle ilgili olduğundan emin olun.

Ahlâki karar: Öykünün sonlarında kahraman ahlâki açıdan bir karar verecek mi?

Tematik keşif: İnsanların nasıl davranması gerektiğiyle ilgili bakış açınızı, kahramanızın kendi keşfetmesi dışında başka bir yöntemle ifade edebileceğiniz bir öykü olayı düşünebilir misiniz?

Ahlâki savın nasıl işlediğini görmek için *Kazablanka* filmine bakalım.

• *Kazablanka*

(*Everybody Comes to Rick's* isimli oyunun yazarı: Murray Burnett ve Joan Alison; senaryo: Julius J. Epstein, Philip G. Epstein ve Howard Koch, 1942)

Tasarlama İlkesi: Eski bir özgürlük savaşçısı aşkını kaybederek toplumdan uzaklaşır ancak aşkı geri geldiğinde savaşa dönmek için ilham alır.

Tema Cümlesi: İki insanın arasındaki en büyük aşk bile baskı karasında feda edilebilir.

Ahlâki Seçim: Rick sevdiği kadınla birlikte olmak ile dünyadaki diktatörlükle savaşmak arasında seçim yapmalıdır.

Ahlâki Sorun: Toplumun iyiliği için şahsi arzularınızı nasıl dengede tutarsınız?

Temanın Değişkenliği olarak Karakterler:

Rick: Öykünün çoğunda Rick sadece kendini umursuyor ve dünyadaki sorunlar onu ilgilendirmiyor.

Ilsa: Ilsa doğru şeyi yapmaya çalışıyor ancak aşk onun için fazla güçlü.

Laszlo: Laszlo faşistlerle savaşmak için aşkı da dâhil her şeyi feda edebilir.

Renault: Renault tam tamına bir fırsatçı, sadece kendi rahatlığını ve parasını düşünüyor.

Değerlerin Çatışması:

Rick: Kendisi, dürüstlüğü, arkadaşları değerli.

Ilsa: Kocasına sadık, Rick'e âşık, Nazilerle savaşıyor.

Laszlo: Nazilerle savaşıyor, Ilsa'ya âşık, insanoğluna âşık.

Renault: Kadınlar, para, güç.

Ahlâki Sav:

Rick'in inançları ve değerleri: Kendisi, dürüstlük ve arkadaşları.

Ahlâki açıdan zayıf yönü: Kuşkucu, bencil, zalim.

Ahlâki açıdan gereksinimi: Başkalarını harcayarak sırf kendini düşünmekten vazgeçmeli. Topluma karışmalı ve faşizme karşı savaşta yer almalı.

İlk ahlâk dışı davranış: Rick mektupların öldürülmüş kuryelerden geldiğinden şüphe etmesine rağmen Ugarte'den gelen aktarma yazılarını alıyor.

İkinci ahlâk dışı davranış: Ugarte'nin polisten kaçmasına yardım etmiyor.

Eleştiri: Bir adam Rick'e "Almanlar geldiğinde umarım etrafında başkaları olur" diyor.

Savunma: Rick adama hiç kimse için bir şey yapmak istemediğini söylüyor.

Arzu: Rick, Ilsa'yı arzuluyor.

Hamle: Rick, Ilsa'yı geri getirmeye uğraşırken bir yandan da ona saldırıyor.

Aynı zamanda aktarma yazılarını satmak veya kendi amacına kullanmak için birkaç adım atıyor.

Ahlâk dışı davranış: Kulüp kapandıktan sonra Ilsa geri geliyor, Rick onu dinlemiyor ve ona sürtük diyor.

Eleştiri: Ilsa onu eleştirmiyor ama kapıdan çıkarken Rick'e çok kötü bakıyor.

Savunma: Rick bu davranışı için kendini savunmuyor.

Dostun saldırısı: Rick'in ilk rakibi olan Ilsa öykü boyunca Rick'e ve yöntemlerine ahlâki açıdan saldırılarda bulunuyor. Buna rağmen arkadaşı barmen Sam kaybolmuş aşkını aramaktan vazgeçsin diye baskı yapıyor. Buna karşılık Rick klasik cevabını veriyor: "O katlanırsa, ben de katlanırım. O şarkıyı çal (Rick ve Ilsa'nın şarkısı)."

Ahlâk dışı davranış: Pazarda Rick Ilsa'ya teklifte bulunuyor ve ona kocasına yalan söyleyip kendisine kaçmasını söylüyor.

Eleştiri: Ilsa, Rick'e Paris'te tanıdığı adamın değiştiğini ve onunla tanışmadan önce Laszlo'yla evlendiğini söylüyor.

Savunma: Rick söylediklerini savunmuyor, sadece bir gece önce sarhoş olduğunu söylüyor.

Saplantılı hamle: Rick, Ilsa kendisine acı verdiği için onun canını yakmaya yöneliyor. Ancak öykünün devamında Ilsa ve Laszlo'nun kaçması için saplantılı bir şekilde elinden gelen her şeyi yapıyor.

Ahlâk dışı davranış: Rick, Laszlo'nun aktarma yazısıyla ilgili teklifini kabul etmiyor ve sebebini Ilsa'ya sormak gerektiğini söylüyor.

Eleştiri: Yok.

Savunma: Rick, Ilsa'nın canını yakmak istiyor.

Ahlâk dışı davranış: Rick, Ilsa'nın aktarma yazısıyla ilgili teklifini kabul etmiyor.

Eleştiri: Ilsa bunun şahsi duygulardan ve Rick'in kavgasından daha önemli olduğunu söylüyor. Rick yazıları Ilsa'ya vermezse Victor Laszlo, Kazablanka'da ölecek.

Savunma: Rick sadece kendini düşündüğünü söylüyor.

Ahlâk dışı davranış: Rick, Ilsa'ya Laszlo'nun tek başına kaçmasına yardım edeceğini söylüyor. Rick'ın Ilsa'ya söylediği bu en son yalan, aslında asil bir davranışın başlamasına, Laszlo ve Ilsa'nın kurtulmasına sebep oluyor.

Eleştiri: Renault, Rick'in yerinde olsa aynı şeyi yapacağını söylüyor. Renault'un karakteri göz önüne alındığında bu aslında bir iltifat değildir.

Savunma: Rick kendini savunmuyor. Ilsa'yla kaçacağını düşünsün diye Renault'yu kandırıyor.

Kavga: Rick, Renault'dan havaalanını aramasını istiyor ama Renault, Binbaşı Strasser'ı arıyor. Havaalanında Rick, Renault'ya silahını çekiyor ve Ilsa'ya Laszlo'yla gitmesi gerektiğini söylüyo . Rick, Laszlo'ya Ilsa'nın kendisine sadık olduğunu söylüyor. Laszlo ve Ilsa uçağa biniyorlar. Strasser havaalanına geliyor ve uçağı durdurmaya çalışıyor ama Rick onu silahla vuruyor.

Rakibe karşı son davranış: Rick bir şey yapmıyor. Strasser'ı vurmuş olmasına rağmen bu durumda haklı çıkıyor.

Ahlâki açıdan kahramanın kendini keşfetmesi: Rick, Laszlo'ya Nazilerle savaşmakta yardım etmenin aşkından daha önemli olduğunu keşfediyor.

Ahlâki karar: Rick mektupları Laszlo'ya veriyor, Ilsa'nın onunla gitmesine izin veriyor ve Laszlo'ya Ilsa'nın onu sevdiğini söylüyor. Sonra da gidip Fransız ordusuna katılıyor.

Tematik keşif: Renault'un öykünün sonunda savaşta Rick'e katılması tematik keşfi meydana getiriyor: Faşizm karşısında herkes kendine düşen sorumluluğu yerine getirmelidir.

6
ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YER

Ulysses ve *Hatry Potter* romanları güzel öykü yazmanın adımlarından birini temsil eder. Yüzeyde birbirlerinden çok farklı görünürler. *Ulysses* yetişkinler için yazılmış karışık ve aşırı derecede zorlayıcı bir romandır ve genellikle yirminci yüzyılın en iyi romanı olarak kabul edilir. *Harry Potter* ise çocuklar için yazılmış eğlenceli ve fantastik öyküleridir. Buna rağmen iki yazar da özgün bir öykünün geçtiği yer yaratmanın, karakter, olay örgüsü, tema ve diyaloglar kadar önemli olduğunun farkındadır.

"Filmler, görsel aracılardır" cümlesi insanları kesinlikle yanlış yöne götürür. Filmlerin bir öyküyü ekranda görmemize ve diğer aracılarda mümkün olmayan görsel efektlere şahit olmamıza neden olduğu doğrudur, ancak izleyiciyi gerçekten etkileyen 'görsellik', öykünün geçtiği yerdir: Her öğenin bir anlamı olan karışık ve detaylı bir

dokudur ve bir şekilde karakter dokusunu, özellikle de kahramanı fiziksel bir şekilde ifade eder. Bu kilit prensip sırf filmler için değil, bütün öykü aracıları için geçerlidir.

Bu alanda öykü anlatmanın gerçek hayatın arkası olarak gerçek hayatı ifade ettiğini unutmayın. Gerçek hayatta zaten var olan bir dünyaya doğuyoruz ve ona adapte olmamız gerekiyor. Ancak iyi öykülerde önce karakterler yazılıyor ve yazarlar dünyanın tamamını bu karakerlerin detaylı alameti olacak şekilde yaratıyorlar.

T.S. Elliot bu durumu 'nesnel karşılık' olarak adlandırmıştır. Nasıl bir isim verirseniz verin, zengin dokular eklemeye başladığınız öykünüzün dünyası, iyi öykü anlatmanın liyakatidir. İyi bir öykü, pek çok cümlenin dokunduğu ve güçlü bir etki bırakmak için düzenlendiği bir kilim gibidir. Öykünün geçtiği yerde çok fazla iplik vardır. Öykünün geçtiği yeri eklemeden de öykü yazabilirsiniz ama bu çok büyük bir kayıp olur.

Fiziksel öykünün geçtiği yer öyküyü yaratan kişi için 'kondenser-genişletici' gibi davranır. Karakterler, olay örgüsü, semboller, ahlâki sav ve diyalog gibi pek çok materyali çok kısıtlı bir sürede yaratmak gerekir. Bu yüzden elinizdeki sınırlı yer ve zamana anlam katmanıza yarayacak tekniklere ihtiyacınız var. Öyküye anlam kattıkça, öykü öğeleri pek çok yönden birbirlerine keser ve izleyicinin aklındaki öykü de genişler.

Gaston Bachelard klasik olmuş *The Poetics of Space* (Mekânın Poetikası) isimli kitabında şöyle demiştir: "Drama insanların meskenlerine bağlıdır."* Yani drama her türlü çeşit ve uzamla binalara, çekmecelere ve evlere gömülüdür. Anlatmaya çalıştığı asıl mesele öykü yazarları için çok önemlidir: "İç uzam ve dış uzam gelişirken birbirlerini teşvik ederler."** Bachelard aslında canlı öykü yazmaktan söz ediyor: Öykünüz için doğru yeri yaratırsanız, izleyicinin kalbine ve aklına belirli tohumları ekersiniz, onlar da bu tohumları geliştirirler.

Yazma sürecinin bu kısmını özetlemek gerekirse: Öykü yazmaya bir öykü cümlesi (7 adım) ve karakterleri yazarak başlıyorsunuz. Sonra bu öykü öğelerini ifade eden dış formlar ve uzamlar yaratıyorsu-

*) Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*, Beacon Press, 1969, s. 43.
**) *A.g.y.*, s. 201.

nuz; bu form ve uzamlar izleyici üzerinde bırakmak istediğiniz etkiyi bırakıyor.

Fiziksel formlar ve uzamlardan aldığımız mana, kültür ve öğrenmekten daha derin; insan aklının bir parçası gibi görünüyor. İzleyici üzerinde çok derin bir etki bırakmasının sebebi de bu. O yüzden öykünün geçtiği yerin öğeleri öyküyü anlatırken kullanabileceğiniz başka bir teknik aracı haline geliyor.

Sonradan izleyicinin belirli duygularını ortaya çıkaracak olan öykü cümlesini fiziksel öykünün geçtiği yere çevirme süreci zor bir süreçtir.

Bunun sebebi, iki dil konuşmanız -kelimeler ve imgeler- ve öykü boyunca bu iki dili birbirine tam tamına uydurmanızdır.

Bu teknikleri öyküye nasıl uygulayacağız? Öykünün geçtiği yeri yaratma süreci şu şekilde işler (ilk üç adım öykü yeri, son iki tanesiyse zamanla ilgilidir):

1) Her şeyi birarada tuttuğu için tekrar tasarlama ilkesiyle başlayacağız. Tasarlama ilkesi bize öykünün geçeceği genel alanı nasıl açıklayacağımızı söyleyecektir.
2) Sonra birbirine rakip olan karakterlere bağlı olarak alanı görsel zıtlıklara böleceğiz.
3) Sonra öykünün geçtiği yeri meydana getiren dört ana yapı taşının üçünü -doğal ortam, insan yapımı yerler ve teknoloji- kullanarak yeri detaylandıracağız.
4) Sonra öykünün geçtiği yeri, kahramanın genel gelişmesine bağlayacağız ve dördüncü ana yapı taşı olan zamanı öykünün geçtiği yere uygulayacağız.
5) Son olarak da görsel 7 adımı yaratarak öykü yapısıyla öykünün geçtiği yerin detaylı gelişmesini takip edeceğiz.

TASARLAMA İLKESİNDEN ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YERİ BULMAK

Yer, canlı bir öykünün parçası olduğundan, işe, öykünün çekirdeği olan tasarlama ilkesine bakarak başlamak gerekir. Tasarlama ilkesi önerme, karakterler ve temaya nasıl şekil veriyorsa, öykünün geçtiği yere de şeklini verir.

Pek çok sebepten tasarlama ilkesinden öykünün geçtiği yeri bulmak, tasarlama ilkesinden önerme, karakterler ve temayı bulmaktan zordur. Daha önceden söylediğim gibi öykü ve 'görsellik' iki farklı dildir. Ancak dilleri öğrenebiliriz. Daha derin olan sorun ise tasarlama ilkesiyle öykünün geçtiği yer tersine işler.

Tasarlama ilkesi tipik olarak gelişen tek başına ana karakter gibi doğrusal öykü hareketini açıklar. Öykünün geçtiği yerse aynı anda karakterleri çevreleyen her şeyi açıklar. Başka bir deyişle, eşzamanlı öğeleri ve aksiyonları temsil eder.

Bunları birbirine bağlamak için tasarlama ilkesindeki öykü cümlesinin kabataslak sırasını alıp öykünün geçtiği yeri yapmak üzere üç boyutlu hale getirmeniz gerekiyor. Basit bir şekilde başlayın. Tasarlama ilkesine göz atın ve öykü cümlesini ifade eden tek bir görsel fikir bulup bulmadığınıza bakın.

Bunu çalışmak için önerme bölümünde tartıştığımız öykülerin tasarlama ilkelerine bir kez daha bakarak öykünün geçtiği yeri tek bir cümleyle açıklayalım.

- *Musa* (Moses) Tasarlama İlkesi: Kim olduğunu bilmeyen bir adam halkını özgürlüğe kavuşturmak için mücadele eder; kendini ve halkını açıklayacak yeni ahlâki kuralları öğrenir.

Tema Cümlesi: Halkının sorumluluğunu üzerine alan adam, Tanrı sözüyle nasıl yaşanması gerektiğiyle ilgili bir önseziye sahip olur.

Öykünün geçtiği yer: Bir adam ve halkı, tepeden gerçekleri görene kadar yaban bölgelere seyahat ederler.

- *Ulysses* Tasarlama İlkesi: Bir günde bir adamın babasını, diğer adamın da oğlunu bulduğu şehirde geçen modern bir destan.

Tema Cümlesi: Gerçek bir kahraman günlük yaşamın cilvelerine katlanır, ihtiyacı olan insanlara şefkat gösterir.

Öykünün geçtiği yer: Her bölgesi efsanevi engellerin modern versiyonu olan, yirmi dört saat boyunca yaşayan bir şehir.

- *Dört Düğün Bir Cenaze* Tasarlama İlkesi: Bir grup arkadaş evlenmek için doğru partneri ararken dört ütopya (evlilik) ve cehennemde geçirdikleri bir dakikayı (cenaze) tecrübe ederler.

Tema Cümlesi: Gerçek aşkınızı bulduğunuzda ona bütün kalbinizle bağlanmalısınız.

Öykünün geçtiği yer: Evliliğin düşsel dünyası ve ritüelleri.

- *Harry Potter ve...* Tasarlama İlkesi: Büyücü bir prens yedi okul yılı boyunca bir büyücü okuluna giderek adam ve kral olmayı öğrenir.

Tema Cümlesi: Size büyük bir yetenek ve güç verildiğinde lider olmalı, diğerlerinin iyiliği için kendinizi feda etmelisiniz.

Öykünün geçtiği yer: Kocaman, büyülü bir ortaçağ kalesinde büyücüler için bir okul.

- *Belalılar* Tasarlama İlkesi: Bir üçkâğıtçının öyküsü üçkağıtçı gibi anlatıldığı için hem düşman hem de izleyici üçkâğıda gelir.

Tema Cümlesi: Kötü adamı yenmek için biraz yalan söylemek ve hile yapmakta sorun yoktur.

Öykünün geçtiği yer: Yıkık-dökük, depresyon dönemi bir şehirde naylon iş yeri.

- *Günden Geceye* Tasarlama İlkesi: Bir aile gün bitip gece başladığında geçmişinin günahları ve hayaletleriyle yüzleşmek zorunda kalır.

Tema Cümlesi: Kendiniz ve diğer insanlar hakkında gerçeklerle yüzleşmeniz ve onları affetmeniz gerekir.

Öykünün geçtiği yer: Ailenin gizli sırlarının saklanabildiği karanlık bir ev.

- *Meet Me in St. Louis* Tasarlama İlkesi: Bütün mevsimlerde meydana gelen olayları göstererek bir ailenin bir yıl içinde büyümesini anlatır.

Tema Cümlesi: Aile için fedakârlıkta bulunmak kişisel açıdan mutlu olmaktan daha önemlidir.

Öykünün geçtiği yer: Her mevsimde doğası değişen ve her değişimle içinde yaşayan ailenin de değiştiği büyük bir ev.

- *Kopenhag* Tasarlama İlkesi: Belirsizlik İlkesi'ni keşfeden adamın anlamsız ahlâkını anlamak için Heisenberg Belirsizlik İlkesi kullanılır.

Tema Cümlesi: Doğru olup olmadığına bakmaksızın niye öyle davrandığımızı anlamak belirsizdir.

Öykünün geçtiği yer: Mahkeme salonu şeklinde bir ev.

- *Yeni Yıl Şarkısı* Tasarlama İlkesi: Bir Noel arifesinde geçmişini, şimdiki-zamanı ve geleceğini görmeye zorlanan bir adam tekrar doğar.

Tema Cümlesi: Başkalarını düşününce insan daha mutlu bir hayat yaşar.

Öykünün geçtiği yer: Geçmiş, bugün ve gelecekte 19. yüzyıl Londra muhasebe ofisi ve üç farklı evin -zengin, orta sınıf ve fakir evleri- halleri.

- *Şahane Hayat* Tasarlama İlkesi: Bir adam hiç yaşamazsa bir kasabanın ve bir ülkenin ne hale geldiğini göstererek bireylerin gücünü ortaya koyar.

Tema Cümlesi: Bir insanın zenginliği paradan değil, ailesi ve arkadaşlarından gelir.

Öykünün geçtiği yer: Amerika'daki bir kasabanın iki farklı versiyonu.

- *Yurttaş Kane* Tasarlama İlkesi: Bir adamın hayatının bilinemeyeceğini göstermek için öyküyü birkaç kişi anlatır.

Tema Cümlesi: Herkesi kendini sevmeye zorlayan bir insan en sonunda tek başına kalır.

Öykünün geçtiği yer: Amerika'daki dev bir 'krallığın' büyük konağı ve müstakil evi.

ÖYKÜNÜN ALANI

Tasarlama ilkesi ve tek cümlelik öykünün geçtiği yeri bulduktan sonra o yerin fiziksel sınırlarını işaret eden tek bir alan bulmalısınız. Alan, dramanın temel uzamıdır. Bir çeşit duvarla çevrili tek ve birleşmiş bir yerdir. O alanın içindeki her yer öykünün bir parçasıdır. Alanın dışındaki yerlerse öykünün parçası değildir.

Çoğu yazar, özellikle de roman yazarları ve senaristler gidebilecekleri her yere gitmek gerektiğine inanırlar ve bu yanlıştır. Bu ciddi bir hatadır çünkü öykünün alanının dışına çıkarsanız, drama edebi açıdan dağılır. Çok fazla alan olursa, ortaya parçalanmış, canlı olmayan bir öykü çıkar.

Tiyatroda tek bir alan kolaydır çünkü perdeyle biten sahne çerçevesinin doğal avantajı vardır. Filmler ve romanlar alanı genişletir ama bu dramayı inşa ederken gereken birleşmiş bir yer demektir.

Bütün aksiyonun tek bir yerde geçmesi gerektiğini söyleyen Aristoteles'in katı 'yer birleşmesi' kuralına uymak zorunda olduğunuzu

söylemiyorum. İyi bir öykü için gerekli olan yer ve aksiyon çeşitliliğini yok etmeyecek tek bir alan yaratmanın dört ana yöntemi vardır.

1) Geniş bir şemsiye yaratın, sonra da enine kesin ve yoğunlaştırın.

Bu yaklaşımla öykünün en büyük kapsamını öykünün başlarında açıklayacaksınız. Gerçekte büyük yerle ve onu geri kalan her şeyden ayıran duvarlarla başlayacaksınız. Sonra da öykü ilerledikçe bu alan içindeki daha küçük yerlere odaklanacaksınız.

Bu büyük şemsiye Batı'daki düzlükler, bir şehir, dış uzay veya okyanus kadar büyük veya bir kasaba, bir ev veya bir bar kadar küçük olabilir.

Bu tekniği kullanan örnekler: *Kazablanka*, *Alien* (Yaratık), *Spider Man* (Örümcek Adam), *Los Angeles Sırları*, *Matrix*, *Satıcının Ölümü*, *İhtiras Tramvayı*, *Mary Poppins*, *Groundhog Day* (Bugün Aslında Dündü), *Sunset Bulvarı*, *Nashville*, *Blood Simple* (Kansız), *Meet Me in St. Louis*, *Muhteşem Gatsby*, *Shane*, *Yıldız Savaşları* ve *Şahane Hayat*.

2) Kahramanı genellikle aynı alanda ancak tek bir çizgiyle gelişen bir yolculuğa çıkarın.

Bu yaklaşım tek bir alanı yok ediyormuş gibi görünür ve düzgün bir şekilde yapılmazsa gerçekten de alanı yok eder. Yolculuk öykülerinin fazlasıyla parçalanmış gibi görünmesinin sebeplerinden biri de kahramanın çok farklı, birbiriyle bağlantılı olmayan birkaç yere seyahat etmesidir ve gittiği her yer farklı bir bölümmüş gibi görünür.

Karakterin seyahat ettiği alan çöl, okyanus, nehir veya orman gibi özünde aynı kalırsa, tek bir alan hissiyatını yaratabilirsiniz. Ancak bu şekilde bile yolculuğu fark edilebilen tek bir çizgi üzerinde tutun ve alanın gelişmesini basit tutmaya çalışın. Bu, alana birleşmiş görüntüsü verecektir.

Tek çizgi üzerinde yolculuk *Titanic* (Titanik), *The Wild Bunch* (Vahşi Belde), *Cazcı Kardeşler*, Jacques Tati'nin *Trafik* filmi ve *The African Queen*'de (Afrika Kraliçesi) vardır.

3) Kahramanı genellikle aynı alanda döngüsel bir yolculuğa çıkarın.

Bu yaklaşım bir öncekiyle hemen hemen aynı şekilde işler; tek farkı kahramanın öykünün sonunda evine dönmesidir. Burada izleyiciye birleşmiş bir yol hissiyatı verme imkânınız yoktur. Ancak evden

çıkıp eve dönerek, yani başladığınız yere dönerek dünyanın aynı kaldığının ama karakterin değiştiğinin altını çizersiniz.

Döngüsel yolculuk *Oz Büyücüsü*, *Ulysses*, *Finding Nemo* (Kayıp Balık), *King Kong*, *Don Kişot*, *Büyük*, *Karanlığın Yüreği*, *Beau Geste*, *Swept Away*, *Deliverance* (Kurtuluş), *Huckleberry Finn*, *Düşler Tarlası* ve *Alice in Worderland* (Alice Harikalar Diyarında) filmlerinin temelidir.

4) Kahramanı sudan çıkmış balık gibi yapın.

Kahraman bir alanda başlasın. Dünyaya özgün yeteneklerini göstermek için orada biraz zaman geçirsin. Sonra kahramanı ikinci bir yere zıplatın ama oraya yolculuk yaparak gitmesin ve birinci yerdeki yeteneklerini ikinci yerde de kullanabildiğini gösterin.

Bu yaklaşım *Sosyete Polisi*, *Timsah Dundee* ve *Black Rain*'de (Kara Yağmur) vardır. Bu yaklaşım *Tanık* ve *Kurtlarla Dans*'ta daha azdır ama önemlidir.

Açıkçası sudan çıkmış balık öyküleri tek değil iki alanda geçer. İki bölümlü bir öykü gibidir. Onları birbirine bağlayan şey kahramanın iki alanda da aynı yeteneklerini kullanmasıdır, böylece izleyici yüzeysel olarak alanların farklı olduğunu hissederken, derinlerde aynı olduğunu bilir.

Sudan çıkmış balık tekniğini kullanmanın yollarından biri de şudur: Birinci alanda uzun süre kalmayın. Birinci alan öykünün zıplama noktasıdır ve öykü aslında ikinci alanda geçer. Kahramanın yeteneklerini gösterdiğiniz anda birinci alan görevini yerine getirmiş olur.

ALANDAKİ ZITLIKLAR

Yarattığınız yer ne kadar güzel olursa olsun, karakterler öykünün geçtiği yeri doldursun diye yaratılmaz. Öykünün geçtiği yeri karakterlerinizi, özellikle de kahramanı ifade etmek için yaratırsınız.

Karakterler arasındaki zıtlıkları dramlaştırarak karakter dokusunu açıklarsınız, böylece görsel zıtlıkları dramlaştırarak alan içindeki öykünün geçtiği yeri sunarsınız. Bunu, karakterler ve değerleri arasındaki zıtlıkları bularak yaparsınız.

Karakter ağına dönerek karakterlerin birbiriyle kavga etmesinin sebeplerini bulun. Özellikle de değerlerin çatışmasına bakın, çünkü

karakterler aslında değerleri için kavga ederler. Bu karşıtlıklardan fiziksel dünyada meydana gelen görsel zıtlıkları görmeye başlayacaksınız.

Görsel zıtlıkları bularak, içlerinden hangisinin üç veya dört temel zıtlık olduğunu saptamaya çalışın. Öykülerdeki örneklere ve karakter zıtlıklarından nasıl çıktığına bakalım.

• *Şahane Hayat*

("The Greatest Gift" isimli kısa öykünün yazarı Philip Van Doren Stern; senaryo: Frances Goodrich, Albert Hackett ve Frank Capra, 1946)

Şahane Hayat izleyicinin aynı kasabanın iki farklı versiyonunu görmesi için yapılandırılmıştır. Öykünün geçtiği yerin büyük bir öğesi olan kasaba, George Bailey ve Bay Potter arasındaki temel karşıtlığın doğrudan ifadesidir. Kasabanın iki hali de bu adamların değerlerinin fiziksel göstergesidir. Pottersville tek kişi tarafından idare edilen, sonsuz hırsın hüküm sürdüğü bir kasabadır. Bedford Falls ise demokrasi, terbiye ve nezaketin egemen olduğu bir kasabadır.

• *Sunset Bulvarı*

(Charles Brackett, Billy Wilder ve D.M.Marshman Jr., 1950)

Sunset Bulvarı'nda temel zıtlık paragöz maskesinin altında iyi iş yapmaya inanan senarist Joe Gillis ile zengin ve yaşlanmakta olan film yıldızı Norma Desmond arasında geçmektedir. Görsel zıtlıklar buradan çıkar: Joe'nun minik apartman dairesi ve Norma'nın sağlıksız konağı. Güneşli, modern, geniş Los Angeles'a karşılık, karanlık ve Gotik bir konak. Gençliğe karşılık yaşlılık. Mücadeleci yabancıların evin içine zorla girmesine karşılık büyük, emniyetli ancak acımasız film stüdyosu. Eğlence sektöründe çalışan sıradan insanlara karşılık Hollywood film yıldızının ayrıcalığı.

• *Muhteşem Gatsby*

(F. Scott Fitzgerald, 1925)

Muhteşem Gatsby'deki ana karşıtlıklar, Gatsby ve Tom, Gatsby ve Daisy, Gatsby ve Nick ve Nick ve Tom arasındadır (4 köşeli rekabet). Bu karakterlerin her biri para kazanmak için doğuya gelmiş ortabatıdaki sıradan insanların versiyonudur. Dolayısıyla öykünün geçtiği yerin ilk zıtlığı ortabatının düz ovaları ile doğunun yüksek kuleleri

ve zarif konakları arasındadır. Tom 'yeni para'yı temsil eder ve Gatsby'yle kıyaslandığında daha eski paradır, o yüzden de Long Island zenginleri arasında Tom ve Daisy'nin yaşadığı daha düzenli Doğu Bölgesi ile Gatsby'nin yaşadığı zengin ancak sonradan görme Batı Bölgesi arasında da zıtlık vardır. Aslında Tom ve Daisy'nin konağı varlıklı ancak muhafazakâr, Gatsby'nin konağıysa cafcaflı bir zevksizliğin örneği olarak tarif edilmiştir.

Gatsby içki kaçakçısı olarak yasa dışı yollardan aşırı zengin olurken, Nick mücadele eden, dürüst bir tahvil tüccarıdır. Nick, Gatsby'nin partilerine gelen sahte topluluğu gözlemek için Gatsby'nin minik misafirliğini kiralar. Tom karısını aldatan düşüncesiz ve kabadayı bir karakterdir, o yüzden Fitzgerald Tom'un konağıyla Tom'un metresinin benzin istasyonu arasında zıtlık oluşturur. Küller şehrini, en büyük kapitalistin gizli dökümtüsünü, New York ve Long Island'daki mekanistik moturu betimlerken alt dünyalar arasında da zıtlık oluşturur. Finaldeki tematik patlamada Fitzgerald Amerikan 'medeniyeti'nin büyüklüğünü gösteren New York'u ve 'yeni dünyanın güzel yeşil yüreği' olan, vaatlerle dolu eski New York'u kıyaslar.

• *King Kong*
(James Creelman ve Ruth Rose, 1931)

King Kong'daki birincil zıtlık şovmen ve prodüktör Carl Denham ile tarih öncesinden gelme dev canavar Kong arasındadır. Dolayısıyla öykünün geçtiği yerde ana zıtlık imaj yaratan Denham'ın 'kral' olduğu, insan yapımı, çok medeni ancak aşırı derecede acımasız bir yer olan New York ile fiziksel gücün ustası olan Kong'un kral olduğu, doğanın aşırı derecede acımasız olduğu Kafatası Adası arasındadır. Bu ana görsel zıtlık içerisinde hep birinin hayatta kalmak için farklı bir şekilde mücadele ettiği şehirliler, Kafatası Adası'nın köylüleri ve ormanın tarih öncesinden gelmiş canavarlarından oluşan alt dünyalardaki üç kısımlı zıtlık mevcuttur.

• *Kurtlarla Dans*
(Roman ve Senaryo: Michael Blake, 1990)

Kurtlarla Dans öykü boyunca karakterler ve değerleri arasındaki ana karşıtlığı değiştirir, dolayısıyla ana görsel zıtlık da değişir. İlk baş-

ta kahraman John Dunbar ortadan kaybolmadan önce Amerikan sınırını çizmek ister. Buna bağlı olarak öykünün geçtiği yerdeki ilk zıtlık kölelik sayesinde Amerika'nın bozulduğu doğudaki iç savaş ile Amerika'nın vaatlerinin geçerli olduğu el değmemiş batıdaki boş ve geniş ovalar arasındadır. Batıdaki ovalarda, Amerikan ülkesini kurduğuna inanan beyaz asker Dunbar ile bu ulusu çökertmeyi kafasına takmış bir barbar gibi görünen Lakota Siyu arasında bariz bir değer karşıtlığı vardır.

Ancak yazar Michael Blake bu bariz değer karşıtlığını zayıflatmak için alt dünyaları betimler. Dunbar'ın süvari karakolu boş ve çamurlu bir deliktir, yaşamdan yoksundur, toprak üzerinde çirkin bir yarıktır. Siyu köylüsüyse atların otladığı, çocukların oyun oynadığı, nehir yanında Kızılderili çadırlarından oluşan bir kümeden ibaret küçük bir ütopyadır. Öykü ilerledikçe Blake, hayvan ve Kızılderililere yok edilmesi gereken bir obje gibi davranan Amerikan yayılmacı dünyası ile doğada yaşayan ve her bir insana yüreğinin durumuna göre davranan Kızılderili dünyası arasındaki daha derin değer karşıtlığını gösterir.

• *Los Angeles Sırları*

(Roman: James Ellroy; senaryo: Brian Helgeland ve Curtis Hanson, 1997)

Los Angeles Sırları'nda ana karakter karşıtlığı polislerle katiller arasındadır. Aslında bu zıtlık adaletin farklı versiyonlarına inanan polis dedektifleri ve ölüm saçan bir komiser ve rüşvet yiyen bir bölge savcısı arasındadır. Dolayısıyla ilk görsel zıtlık dış sesle verilen bariz bir şekilde ütopya olan Los Angeles ile ırkçı, bozulmuş ve baskıcı bir şehir olan Los Angeles arasındadır. Daha sonra bu ana zıtlık, üç ana polis ortaya çıkınca bölünür: yasa dışı adalete inanan, gerçek bir polis olan Bud White; televizyondaki polis programında teknik danışmanlık yaparak açıktan para kazanan, para için insanları tutuklayan düz polis Jack Vincennes ve kendi tutkuları için adaletin politik oyununu oynamayı bilen zeki polis Ed Exley. Araştırma alt dünyaları kullanarak, aslında suçu işleyen zengin, beyaz ve bozulmuş Los Angeles ve suçu işlediği iddia edilen fakir, siyah Los Angeles yerlerini kıyaslarak karakter ve değerleri zıtlıkları ortaya koyar.

ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YERİN DETAYLARINI ÇİZMEK

Görsel zıtlıkların ve öykünün geçtiği yerin detaylarını üç ana öğeyi birleştirerek verirsiniz: alan (doğal mekân), insanlar (insan yapımı alanlar) ve teknoloji (aletler). Dördüncü öğe olan zaman, öykü boyunca yarattığınız özgün yerin gelişme yöntemidir ve bu konu daha sonra tartışılacaktır. Doğal mekânlara bakarak başlayabiliriz.

Doğal Mekân

Öyküdeki doğal mekânı tesadüfi olarak asla seçmeyin. Her bir mekân izleyicinin kafasında pek çok anlama gelir. Bachelard'ın dediği gibi "hayal gücünün psikologu, kozmozun âdemoğluna şekil verdiğini, tepe insanını, nehir insanına dönüştüreceğini ve bir evin insanın biçimini değiştirdiğini fark eder..."* Öykü cümlesini, karakterleri ve temayı hangisinin en iyi şekilde ifade ettiğini bulmak için tepe, ada veya nehir gibi doğal mekânların olası anlamlarını bilmek zorundasınız.

• *Okyanus*

İnsanların hayal gücünde okyanus iki yere ayrılır: yüzey ve derin. Yüzey nihai iki boyutlu, gözün görebildiği kadar düz bir yerdir. Okyanus yüzeyini hem soyut hem de tamamen doğal bir hale getirir. Devasa satranç tahtası gibi görünen bu soyut düz yüzey, en büyük ölçekte ölüm kalım için oynanan yarışma duyusunu güçlendirir.

Okyanusun derinleriyse nihai üç boyutlu bir yerdir, bütün yaratıklar ağırlıksız olduğundan her seviyede yaşarlar. Bu ağırlıksız, yüzer özellik, insanoğlu ütopyayı hayal ettiğinde ortak bir öğedir, o yüzden de okyanusun derinlikleri genellikle hayal dünyalarının yeridir.

Ancak okyanusun derinlikleri aynı zamanda korkutucu bir mezarlıktır, şahsi olmayan büyük bir el yüzeydeki herkesi ve her şeyi sessizce yakalayıp sonsuz karanlık olan derinliklere çeker. Okyanus, yutulan ve orada keşfedilmeyi bekleyen antik dünyaların, tarih öncesinden yaratıkların, geçmiş sırların ve eski hazinelerin bulunduğu kocaman bir ağız gibidir.

---

*) *A.g.y.*, s. 47.

Okyanus öyküleri: *Moby Dick, Titanik, Kayıp Balık Nemo, Twenty Thousand Leagues Under the Sea* (Denizler Altında Yirmi Bin Fersah), *The Little Mermaid* (Küçük Deniz Kızı), *Atlantis, The Sea Wolf* (Deniz Kurdu), *Master and Commander* (Dünyanın Uzak Ucu), *Run Silent Run Deep, Mutiny on the Bounty* (Gemide İsyan), *The Hunt for Red October* (Kızıl Ekim), Jaws ve *Yellow Submarine* (Sarı Denizaltı).

• *Uzay*

Uzay, 'oradaki' bir okyanus, diğer dünyaların sınırsız türlerini saklayan, sonsuz karanlık olan bir boşluktur. Okyanusun derinlikleri gibi uzay da üç boyutludur. Okyanusun yüzeyi gibi hem soyut hem de doğaldır. Her şey karanlıkta hareket eder, her biri özgün olmasına rağmen hepsi birinci derecedeki önemli özelliğiyle ortaya konur. 'Uzay gemisi', 'insanoğlu', 'robot', 'uzaylı' vardır. Bilimkurgu öyküleri genellikle mit çeşidini kullanır ve bunun sebebi mitlerin yolculukla ilgili olması ve aynı zamanda mitlerin insanların arasındaki farkları en güzel şekilde keşfeden öykü türü olmasıdır.

Diğer yerlerin sınırsız türlerini ortaya koyduğu için uzay sonsuz macera doludur. Macera öyküleri hep yeni ve hayret verici olanları keşfettiği için hem heyecan verici hem de korkutan bir türdür. Bu noktada insanın dünyadaki tarihinde ve gelişme öykülerinde, sonsuz maceranın mümkün olduğu tek doğal mekân uzaydır. (Uzay gibi okyanus da tam olarak keşfedilmemiş bölgelerden biridir. Orada yaşayan bir topluluk olduğunu hayal edemediğimiz için okyanus sadece fantezilerde insan dünyası olarak kabul edilir.)

2001: A Space Odyssey (2001: Bir Uzay Destanı) ve *Dune, Yıldız Savaşları* filmleri, *Blade Runner* (Bıçak Sırtı), *Apollo 13, Forbidden Planet* (Yasak Gezegen), *Twilight Zone* (Alacakaranlık Kuşağı) öykülerinin çoğu, *Star Trek* (Uzay Yolu) filmleri, televizyon programları ve *Yaratık* serisi gibi bilimkurgu öykülerinin doğal mekânı elbette uzaydır.

• *Orman*

Ormanın merkezi öykü özelliği doğal bir katedral olmasıdır. Uzun ağaçların yaprakları üzerimize sarkıp bizi korurken, bu ağaçlar, bu yolculuğun da hızlıca geçeceğini bize garanti eden en yaşlı bilge adamı andırır. Derin düşüncelere dalmış insanların gittiği, aşk öykülerinde özel ve gizli bir yer olduğu, âşıkların gizlice kaçtığı bir yerdir.

Ancak ormanın bu içe doğru güçlü bir şekilde bakması aynı zamanda önsezi duygusunu barındırır. Ormanda insanlar kaybolur. Hayaletlerin ve geçmiş yaşamların yeridir. Avcılar av peşindedir ve avları da genellikle insandır. Orman, cangıldan daha ehlidir; cangıl içinden geçen herkesi anında öldürebilir. Orman ise insanı korkuttuğunda öncelikle akıl sağlığının kaybedilmesine sebep olur. Cangıldan yavaştır ama ölümcüldür.

Ormanı masallarda gördüğümüz gibi *The Legend of Sleepy Hollow* (Sleepy Hollow Efsanesi), *Yüzüklerin Efendisi*, *Harry Potter, Return of the Jedi* (Jedi'nin Dönüşü), *Shrek, Excalibur, As You Like It* (Size Nasıl Geliyorsa), *A Midsummer Night's Dream* (Bir Yaz Gecesi Rüyası), *Song of Solomon* (Solomon'un Şarkısı) *Oz Büyücüsü*, *McCabe ve Mrs. Miller, Kurt Adam*, *The Blair Witch Project* (Blair Cadısı) ve *Miller's Crossing* (Miller Kavşağı) vardır.

• *Cangıl*

Cangıl bir tabiat halidir. Hayal gücü üzerindeki ilk etkisi boğulma hissidir. Her şey insanı kavrar. Cangıl izleyiciye doğanın insanı çok güçlü bir şekilde etkilediği hissiyatını verir. O çevre insanı hayvana dönüştürür.

Bu kadar ilkel olmasına rağmen ironik bir biçimde evrim teorisini, yani değişimin çağdaş teorisini ifade eden iki doğal mekândan biridir.

Cangıl *Yıldız Savaşları* filmlerinde, *Greystoke* da dâhil olmak üzere bütün *Tarzan* filmleri, *King Kong, The African Queen* (Afrika Kraliçesi), *Jurassic Park* ve *The Lost World* (Kayıp Dünya), *The Emerald Forest* (Zümrüt Ormanı), *Aguirre: The Wrath of God* (Aguirre: Tanrının Gazabı), *Mosquito Coast* (Sivrisinek Sahili), *Fitzcarraldo, The Poisonwood Bible, Karanlığın Yüreği* ve *Apocalypse Now*'da (Kıyamet) vardır.

• *Çöl ve Buzul*

Çöl ve buzul hep ölümün yeridir. Öyküler bile bu yerlerde zor ilerler. Çöl ve buzul gaddar olduğunda bile kesinlikle şahsi değildir.

İradeli bir insan tecrit bir şekilde katılaşmak ve büyümek için oraya gittiği için bu tür yerlerden değerli bir şeyler çıkar. Buzulun nadir bir şekilde ütopya şeklinde resmedilmesine verilecek en güzel örnek

Mark Helprin'in yazdığı *Winter's Tale* (Kış Masalı) romanıdır. Helprin bir köyü anlatır; kış gelince köyün dünyayla bağlantısı kopar, köydeki göl buz tutar ve köylüler kış eğlencelerinin hepsinin zevkini çıkarır.

Çöl veya buzul *Yıldız Savaşları* filmlerinde, *Fargo, Lawrence of Arabia* (Arabistanlı Lawrence), *Beau Geste, Dune, The Ballad of Cable Hogue* (Çöl Şeytanı), *Sevgili Clementine*, *She Wore A Yellow Ribbon* (Sarı Eşarplı Kız), *Once Upon A Time in West* (Bir Zamanlar Batıda), *Vahşi Belde*, *The Sheltering Sky* (Çölde Çay), *The Gold Rush* (Altına Hücum), *Kış Masalı* ve *The Call of the Wild*'da (Vahşi Çığlık) belirgindir.

• *Ada*

Sosyal içerikli bir öykü yazarken en ideal mekân adadır. Okyanus ve uzay gibi ada da hem çok soyut hem de tamamen doğaldır. Dünyanın minyatürüdür, suyla çevrili küçük bir topraktır. Ada doğası gereği ayrık bir yerdir. Bu yüzden de öykülerde ada insan laboratuvarı, ücra bir cennet veya cehennem, özel bir dünyanın kurulabileceği bir yer ve her türlü yaşam biçiminin yaratılıp teste tabi tutulduğu bir mekândır.

Ayrık ve soyut özelliği olduğundan ada, ütopya veya distopyayı göstermek için kullanılır. Evrim çalışmaları cangıldan çok adada gösterilir.

Adayı asıl mekân olarak kullanan öyküler *Robinson Crusoe, The Tempest* (Fırtına), *Güliver'in Gezileri*'ndeki yüzer ada, *The Incredibles* (İnanılmaz Aile), *King Kong, Treasure Island* (Define Adası), *The Mysterious Island* (Esrarengiz Ada), *The Island of Dr. Moreau* (Dr. Moreau'nun Adası), *The Lord of the Flies* (Sineklerin Tanrısı), *Swept Away, Jurassic Park* ve *Kayıp Dünya, Cast Away* (Yeni Hayat), televizyon dizisi *Lost* ve öykü tarihinde adanın en fazla kullanıldığı dizi *Gilligan's Island*'dır (Gilligan'ın Adası).

Çoğu yönden doğal mekânların içinde en karmaşık öykü olasılıklarına sahip olan mekân adadır. Öykünün geçtiği yerde adadan en çok neler çıkarabileceğinize yakından bakalım. Öykü yapısında bu doğal mekânın esas anlamını en iyi şekilde nasıl ifade edeceğinize dikkat edin:

- Normal toplumu ve içindeki karakter yerlerini kurmak için zaman harcayın. (gereksinim)

- Karakterleri bir adaya gönderin. (arzu)
- Farklı kural ve değerlere bağlı yeni bir toplum yaratın. (arzu) Karakterlerin ilişkileri normal toplumdaki ilişkilerden farklı olmalıdır. (plan)
- Çatışma yaratarak hangisinin işe yaradığını, hangisinin yaramadığını gösterin. (rakip)
- İşler yolunda gitmeyince karakterlerin yeni bir şey denediğini gösterin. (keşif veya özkeşif).

• *Dağ*

Tüm yerlerin en yüksek kısmı, insanlık açısından karanın büyüklüğü anlamına gelir. Burası, güçlülerin kendini ispatlamak için gittiği bir yerdir – genellikle inzivaya çekilmek, meditasyon yapmak, bulunduğu yerden rahatsızlık duymak veya doğaya aşırı derecede meydana okumak için buraya gelinir. Dağın zirvesi doğal filozofun, yani büyük düşünürün dünyasıdır ve orada yaşamak için doğanın güçlerini anlamak zorundadır, bazen de bu güçleri kontrol etmek zorunda kalır.

Yapısal açıdan dağ, yani yüksek bir yer, öykü yapısının 22 adımının en zihinseli olan ifşayla ilgilidir (8. Bölüm, "Olay Örgüsü"ne bakın). Öykülerde olayların ifşa edilmesi, keşfetme anlarıdır ve olay örgüsünü daha 'yüksek', daha yoğun bir seviyeye itmek demektir. Mekân olarak dağ, yer ve insan arasında birebir bağlantı kurar, bu durumda da yüksekliğe ve sezgiye sebep olur.

Yer ve insan arasında birebir bağlantı kurmak, dağın olumsuz ifadesinde de mevcuttur. Hiyerarşi, imtiyaz ve aşağıdaki insanları yöneten aristokratın zorbalığını betimlemek için kullanılır.

Kilit nokta: Dağ genellikle ovaya rakiptir.

Dağ ve ova görsel açıdan birbirine karşıt duran iki ana doğal mekândır, o yüzden de öykü yazanlar genellikle her birinin başlıca karşıt özelliklerini öne çıkarmak için kıyaslama yöntemini kullanırlar.

Dağ *Musa* (Moses) öyküsünde, Olimpos Dağı'ndaki tanrıları anlatan Yunan mitlerinde, çoğu masallarda, *Büyülü Dağ*, *The Lost Horizon* (Kayıp Ufuk), *Brokeback Mountain* (Brokeback Dağı), *Batman Returns* (Batman Dönüyor), *Snows of Kilimanjaro* (Klimanjaro'nun Kar-

ları), *Silahlara Veda*, *The Deerhunter* (Avcı), *Mohikanların Sonuncusu*, *Kurtlarla Dans*, *Shane*, *The Shining* (Cinnet) ve diğer birkaç korku öyküsünde önemlidir.

• *Ova*

Düz bir yer olan ova geniş bir biçimde açıktır ve bu açıklık herkes için geçerlidir. Cangıla zıt olan ova tamamen özgürdür. Bu yüzden de öykülerde ova, eşitliğin, özgürlüğün yeridir ve orada sıradan insanların hakları yer alır. Ancak bu özgürlük bedelsiz değildir. Okyanusun yüzeyi gibi ovanın aşırı düzlüğü de soyuttur, burada yapılacak yarışma veya ölüm kalım mücadelesinin altını çizer.

Olumsuz açıdan ova genellikle sıradan insanların hayatlarını yaşadığı bir yer olarak betimlenir. Dağ zirvesinde yaşayan büyük insanlara zıt, aşağıda sürünün parçası olan vasat insanlar yaşar. Kendilerini düşünmedikleri için kolaylıkla idare edilirler ve bu durum genellikle onları yok eder.

Ovanın *Days of Heaven* (Cennet Günleri), *Kurtlarla Dans*, *In Cold Blood* (Soğukkanlı), *Kayıp Ufuk, Klimanjaro'nun Karları*, *Silahlara Veda*, *Kansız*, *Düşler Tarlası*, *Shane* ve *The Big Country* (Büyük Ülke) dâhil olmak üzere neredeyse bütün kovboy filmlerinde betimlendiğini görürüz.

• *Nehir*

Nehir özgün açıdan güçlü bir mekândır, öykü yazarken ise belki de en güçlüsüdür. Nehir bir yoldur, yapısal açıdan yolculuğa bağlı olan mit öykülerinin fiziksel açıdan dışavurumu için mükemmeldir.

Ancak nehir yoldan da fazlasıdır. İçine girilen veya içinden çıkılan bir yoldur. Bu da, yolun sadece bölümlerden oluşan bir dizi olmadığını, gelişen, canlı bir çizgi olduğunu ortaya koyar. Örneğin *Karanlığın Yüreği*'nde kahraman nehrin yukarısına doğru gider ve cangıla girer. İnsanın gelişmesi bu yola bağlı olduğundan, kahraman medeniyetten barbar bir cehenneme gider.

Afrika Kraliçesi'nde kahraman yolculuğu tersine çevirerek nehrin aşağısına doğru gider ve cangıldan kurtulur. Kahraman, tecrit edilmiş bir şekilde, cehennem gibi görünen bir ölüm cangılında gelişmeye başlar, bağlılık ve sevginin yer aldığı insan dünyasına doğru gider.

Fiziksel bir yer, ahlâki ve duygusal bir geçit olarak nehir *Huckleberry Finn, Kurtuluş, Karanlığın Yüreği, A River Runs Through It* (Bizi Ayıran Nehir), *Afrika Kraliçesi* ve *Kıyamet*'te yer alır.

Uyarı: Görsel klişelere dikkate edin.

Bu doğal mekânları formüle ederek kullanmakla ilgili tuzağa düşmek kolaydır. "Kahramanım kendini mükemmel bir şekilde keşfedecek. En iyisi onu dağın zirvesine göndereyim." Kullandığınız doğal mekânların öykü için gerekli olduğundan emin olun. En önemlisi de bu mekânları orijinal bir biçimde kullanın.

• *Hava*

Doğal mekânlar gibi hava da karakterin tecrübelerini güçlü bir şekilde fiziksel olarak sunmaya veya izleyicide güçlü duygular uyandırmaya yarar. Hava ile duygular arasındaki klasik ilinti aşağıdadır:

Şimşek ve gök gürlemesi: tutku, terör, ölüm.
Yağmur: üzüntü, yalnızlık, sıkıntı, samimiyet.
Rüzgâr: yıkım, perişanlık.
Sis: gizleme, gizem.
Güneş: mutluluk, eğlence, özgürlük, ama aynı zamanda da güzel bir dış sahnenin altına saklanmış yozlaşma.
Kar: uyku, huzur, sessiz ve acımasız ölüm.

Klasik ilintileri kullanmaktan kaçının, havayı şaşırtıcı veya ironik bir biçimde kullanmaya çalışın.

İNSAN YAPIMI ALANLAR

İnsan yapımı alanlar, bir yazar olarak sizin için doğal mekânlardan daha değerlidir, çünkü bir yazarın karşılaştığı en zor sorunu çözer: Bir toplumu nasıl ifade edersiniz? Öykülerdeki insan yapımı alanlar bir çeşit kondenser-genişleticidir. Her biri, kahramanın ve yaşadığı yerdeki toplumun fiziksel ifadesidir.

Yazarın yaşadığı sorun, izleyicinin kahraman ve diğer insanlar arasındaki en derin ilişkiyi anlaması için o toplumu kâğıt üzerinde nasıl ifade edeceğidir. Bunu yaparken size yardımı olacak başlıca insan yapımı alanlar aşağıdadır.

• *Ev*

Öykü yazarken insan yapımı alanlar evle başlar. Ev, insanın ilk çevirmesidir. Evin özgün fiziksel öğeleri, insanın aklının gelişmesi ve aklın refahını şekillendirir. Ev aynı zamanda ailenin yuvasıdır, yani sosyal hayatın ve dramanın temel öğesidir. Dolayısıyla bütün yazarlar bir evin öyküde oynadığı rolü kesinlikle tahmin ederler.

Ev, karakterler ve izleyici için emsalsiz bir şekilde yakınlığın oluştuğu bir yerdir. Ancak drama açısından potansiyelini sonuna kadar kullanmak için evin görsel zıtlıklarla dolu olduğunu bilmeniz gerekir.

Güvenliğe Karşılık Macera

Ev her şeyden önce büyük bir koruyucudur. "Her meskende, en zenginde bile ilk görev asıl kabuğu bulmaktır."* Başka şekilde söylemek gerekirse "hayallere daldığımızda ev hep büyük bir beşik olur... Hayat evin kucağında korunmuş, güvenli, sıcak ve iyi bir şekilde başlar."**

Ev, insanoğlunun kabuğu, beşiği ve yuvası olarak başlar. Ancak bu koruyucu kozada, bunların zıddı da mümkün olabilir: Ev, içinden çıktığımız ve dünyaya açıldığımız güçlü bir temeldir. "Ev nefes alıp verir. Önce bir zırhtır, sonra da birbirini takip eden güvenlik ve macera içerisinde yaşadığımızı söyleyen sonsuzluğa gider. Hem hücredir hem de dünya."*** Öykülerdeki macera sık sık evin pencerelerinde başlar. Karakter evin gözlerinden dışarıya bakar, belki de bir trenin ıslık çalarak geçliğini duyar.

Yere Karşılık Gökyüzü

Evdeki ikinci zıtlık yerle gökyüzü arasındadır. Evin derin kökleri vardır. Kök salar. Dünyaya ve içinde yaşayanlara som ve güvenilir olduğunu söyler.

Ancak ev gökyüzüne doğru da uzanır. Küçük ancak gururlu bir katedral gibi yükselmeyi diler. "Bütün güçlü olan dünyevi varlıklar -ve ev de güçlü bir dünyevi varlıktır- ariyel, göksel dünyanın cazibesine tabidir. Köklü ev, rüzgâra duyarlı bir dala veya yaprakların hışırtısını duyabilen bir çatıya sahip olmak ister."****

---

*) *A.g.y.*, s. 4.
**) *A.g.y.*, s. 7.
***) *A.g.y.*, s. 51.
****) *A.g.y.*, s. 52.

Sıcağa Karşılık Korkunç

Öykülerde kullanılan sıcak ev, içinde yaşayanların büyümesi için gereken yeterli odası, köşesi ve gizlenecek yerleri olan büyük bir evdir (ancak genellikle bu evler konak değildir). Sıcak evin içinde ekstradan iki zıtlık vardır: kabuğun güvenliği ve samimiyeti ile geniş olanda mümkün olan farklılık.

Yazarlar genellikle büyük ve farklı olan evin sıcaklığını, 'eve ait uğultu' diye bilinen tekniği kullanarak güçlendirirler. Bu, (özellikle "Karda Avcılar" ve "Kış Manzarası ve Kuş Kapanı" resimlerinde bulunan) Pieter Bruegel tekniğinin eve uygulanmış halidir. Eve ait uğultu tekniğinde geniş bir ailenin hepsi birbirinden farklı bireyleri kendi işlerini yaparlar ve meşguldürler. Bireyler ve minik gruplar özel bir an için bir araya gelir, sonra kendi yollarına dönerler. Bu, ev seviyesindeki en mükemmel topluluktur. Her insan hem birey hem de anaç bir ailenin bir parçasıdır ve herkes evin farklı bir bölümde olsa bile izleyici asil bir ruhun onları birbirine bağladığını sezer.

Büyük ve farklı ev ve eve ait uğultu tekniği *You Can't Take it With You* (Para Beraber Gitmez), *Meet Me in St. Louis, Life With Father* (Babamla Hayat), *Tanrının Eseri, The Cider House Rules* (Şeytanın Parçası), *Aşk ve Gurur*, *Muhteşem Ambersonlar*, *Tenenbaum Ailesi*, *Çelik Manolyalar*, *Şahane Hayat*, *The Waltons, David Copperfield, Vadim O Kadar Yeşildi Ki*, *Mary Poppings* ve *Sarı Denizaltı* öykülerinde kullanılmıştır.

Sıcak bir evin sahip olduğu gücün bir kısmı izleyicinin gerçek veya hayal ettiği çocukluğuna seslenmesidir. Çocukken herkesin evi büyük ve samimidir, barakada yaşasalar bile bu büyük ve sıcak eve bakıp nasıl bir çocukluk geçirmek istediklerini görürler. O yüzden sıcak ev, Jean Shepherd'ın *A Christmas Story* (Noel Hikâyesi) gibi anı öykülerinde kullanılır. Amerikalı öykücülerin mazide kalmış dar kalkanları ve köşeleri olan Viktorya dönemine ait harabe binaları kullanmasının sebebi de budur.

Öykülerde kullanılan barlar evin bir versiyonudur ve ev gibi ya sıcak ya da korkunçtur. Televizyon dizisi *Cheers*'taki bar mükemmel bir ütopyadır, 'herkesin birbirinin adını bildiği' bir topluluktur. Devamlı gelen müşteriler her hafta olmaları gereken yerde dururlar, hep aynı hataları yaparlar ve aralarındaki ilişki hep ilginçtir. Hiç kimse değişmek zorunda olmadığından bu bar sıcak bir yerdir.

• *Kazablanka*

Öykünün geçtiği yer *Kazablanka*'nın başarılı olmasını ne kadar sağladıysa, en ileri fantezi, mit veya bilimkurgu öyküsünün başarılı olmasını da o kadar sağlayacaktır. Ve bara, yani Rick'in Americain kafesine odaklanır.

Kazablanka'daki barın öykünün geçtiği yerde özgün ve izleyici için inanılmaz derecede güçlü olmasının sebebi hem distopya hem de ütopya olmasıdır. Bu bar, Yeraltı Kralı'nın evidir.

Rick'in Americain kafesi distopyadır çünkü herkes Kazablanka'dan kaçmak istemektedir ve burası kaçmak için beklerken zaman geçirdikleri bir yerdir. Buradan çıkış yoktur. Aynı zamanda paragöz ve rüşvetle ilgili olduğu için, kahramanın şüphe dolu, bencil ve umutsuz olmasının mükemmel bir ifadesi olduğu için de distopyadır.

Ancak bu bar aynı zamanda harika bir ütopyadır. Rick burada ustadır, yuvasında bir kraldır, saray mensupları ona saygı duyarlar. Kafe, bir sürü kenar ve köşe ve bunları dolduracak çeşitli karakterle dolu büyük ve sıcak bir evdir. Her karakter yerini bildiği gibi zevkini de çıkarır. Garson Carl, barmen Sascha, fedai Abdul, kumarhanesini yöneten Emil ve Rick'in yardımcısı, şarkı ustası Sam vardır. Kabinde Laszlo'nun emirlerini bekleyen Norveçli gizli savaşçı Berger vardır. Aktarma mektuplarını saklamak için mükemmel bir yer olan Sam'in piyanosunun kapağının altı bile vardır.

Çelişkiler diyarında yer alan bu sıcak ev, kusursuz bir biçimde beyaz smokin ceketini giyen, Nazi katilleri tehdit etse bile güleryüzlü ve esprili olan, karizmatik, havalı, kral görünümlü Rick'in yuvasıdır. Ancak bu, gece yaşayan bir dünyadır, kral ise karanlık ve düşüncelere dalan bir kimsedir. Cinayete kurban gitmiş iki ulağı 'onurlu ölüm' şeklinde anar. Bu kral Hades'tir.

Kazablanka'nın yazarları hem distopya hem de ütopya olan gizli bir dünya yaratarak, hiç durmayan Möbius şeridi gibi bir öykünün geçtiği yer yaratmıştır. Rick'in kafesi her gece açıktır. Mülteciler orada toplaşırlar, Kaptan orada kumar oynar ve kadınları mutlu eder, Almanlar küstah bir şekilde görünmeye devam ederler. İçinden büyük öykülerin çıktığı zamansız yerlerden biridir ve varlığını sürdürmeye devam eder çünkü herkesin rolünü benimsediği samimi bir sığınaktır. Herkesin çıkış vizesi istediği bir yere çok zıt olan Rick'in

barı, izleyicilerden hiç kimsenin ayrılmak istemediği mükemmel bir toplumdur.

Korkunç Ev

Sıcak evin tersi olan korkunç ev, genellikle kozalıktan hapse dönüşmüş bir evdir. Bu türün en iyi öykülerinde ev korkunçtur çünkü karakterin zayıf yönünün ve gereksinimin aşırı derece büyümesiyle oluşur. Bu ev kahramanın en büyük korkusunun ortaya konmasıdır. Aşırı durumlarda karakterin zihni bir şekilde çürümeye başlar ve ev de harabeye döner. Ancak bir hapishaneden farkı yoktur.

Büyük Umutlar'da Bayan Havisham kendine ait sağlıksız konağında köle gibi yaşamaktadır çünkü karşılıksız aşkın sunağında kendini kurban vermeyi seçmiştir. Çektiği acı yüzünden aklını kaybeder; evi, aklının mükemmel bir portresi gibidir. *Uğultulu Tepeler*'deki ev korkunç bir hapishanedir çünkü Cathy o büyük aşktan o evde vazgeçmiştir ve Heathcliff'in, kadına duyduğu karamsarlık yüzünden orada yaşayan insanlara korkunç hareketler yapmasına sebep olmuştur.

Perili eve çok önem veren korku öyküleri özgün öykü vuruşlarını meydana getirir. Yapısal açıdan perili veya korkunç ev şimdiki zamanı etkileyen geçmişin gücünü temsil eder. Evin kendisi, annelerin ve babaların işlediği günahların intikamını almak için kullanılan bir silah haline gelir. Bu öykülerde evin harabe olmasına, kapıların çarptığı, duvarların hareket ettiği, gizli ve karanlık koridorları olan gıcırdayan bir konak olmasına gerek yoktur. *Poltergeist* (Kötü Ruh) veya *A Nightmare on Elm Street*'deki (Elm Sokağında Kâbus) banliyö evleri gibi basit bir ev olabilir. Veya *Cinnet*'teki dağ tepesindeki büyük bir otel olabilir. Bu dağ tepesinde inzivaya çekilme durumu ve otelin geçmiş günahları kahramanın büyük düşünmesine izin vermez; onu çıldırtır.

Korkunç ev, büyük ve gotik tarzında hantal bir evse, içinde genellikle aristokrat bir aile yaşar. Aşağıdaki köyün insanların parasını yerler çünkü o insanlar köyde doğmuştur. Ev boyutuna göre ya boştur ya da pahalı ancak demode eşyalarla doludur; boş olması o yapıda hayat olmadığını, eşyalarla dolu olması da evin baskı yaptığını gösterir. Bu öykülerde ev içinde yaşayan parazit insanlardan beslenir, o insanların başkalarından beslenmesine benzer. En sonunda aile düşer ve öykü aşırı boyutlara ulaşır, ev yanar, yok olur veya ailenin üzerine çö-

ker. Bu türe örnek Poe'nun yazdığı *The Fail of the House of Usher* ve diğer öyküleri, *Rebecca, Jane Eyre, Drakula, Masumlar, Dehşet Sokağı, Sunset Bulvarı, Frankenstein, Günden Geceye*, Çehov ve Strindberg'in öyküleridir.

Modern öykülerde korkunç ev bir hapishanedir çünkü büyük ve farklı değildir. Küçük ve sıkışıktır, duvarları ya incedir ya da yoktur. Aile evin içine sıkışmıştır, dolayısıyla toplum, insanların özgün bir biçimde kendi oldukları ayrı ve özel köşeler yoktur. Bu evlerdeki dramanın temel öğesi olan aile, bitmeyen çatışma öğesi haline gelir. Ev korkunçtur çünkü düdüklü tencere gibidir; içinde yaşayanların kaçma şansı yoktur ve düdüklü tencere patlar. Bu türe örnek *Satıcının Ölümü, Amerikan Güzeli, İhtiras Tramvayı, Who's Afraid of Virgina Woolf* (Kim Korkan Virginia Woolf'tan), *Günden* Geceye, *The Glass Menagerie* (Sırça Hayvan Koleksiyonu), *Carrie* (Günah Tohumu), *Psycho* (Sapık) ve *Altıncı His*'tir.

Kilere Karşılık Tavan Arası

Ev içinde temel zıtlık, kiler ve tavan arası arasındadır. Kiler yerin altındadır. Evin mezarlığıdır; ölü bedenlerin, karanlık geçmişin ve ailenin berbat sırlarının gömüldüğü yerdir. Ama bunlar uzun süre gömülü kalmazlar. Geri gelmeyi beklerler ve salon veya yatak odasına geri geldiklerinde, aileyi yok ederler. *Sapık*'ta olduğu gibi bodrumdaki iskeletler insanı şoka sokabilir veya *Arsenic and Old Lace*'de (Arsenik Kurbanları) olduğu gibi kara komedi olabilir.

Aynı zamanda kilerde dolap çevirilir. Bu dolaplar evin ve zihnin en karanlık yerinden gelir. Kiler, suçun ve devrimin doğal çalışma yeridir. Bu teknik *Yeraltından Notlar*, *The Ladykillers* (Kadın Avcıları), *Kuzuların Sessizliği* ve *M. Lavendar Hill*'de kullanılır.

Tavan arası dardır ve bir odanın yarısı büyüklüğündedir ama yapının tepesidir, evin gökyüzüyle birleştiği yerdir. İçinde yaşayan varsa, büyük düşünceler veya sanat yaratılır ama dünya bundan habersizdir (*Kırmızı Değirmen*). Aynı zamanda tavan arasında yükseklik ve perspektif avantajı vardır. Tavan arasında yaşayanlar minicik pencereden aşağıya bakarak sokaktaki toplumu Bruegel tarzı görürler.

Kilerde olduğu gibi tavan arasında da bir şeyler gizlenir. Tavan arası evin 'başı' olduğundan bu gizli şeyler korkunç olduğunda, konu delirmekle alakalıdır (*Jane Eyre* ve *Gaz Lambası*). Ancak bu gizli

şeyler genellikle olumludur, hazine veya anılardır. Karakter tavan arasında eski bir sandık bulur ve açınca geçmişini görür.

Yol

Öykülerdeki insan yapımı alanlarda evin zıddı, yoldur. Ev bizi barınmaya, zamansız bir anda yaşamaya, rahat etmeye, kendimizi yuvada hissetmeye çağırır. Yol ise dışarıya çıkmaya, keşfetmeye, başka biri olmaya davet eder. Ev aynı anda olan bir öyküdür, her şey bir anda olur. Yol ise doğrusal öyküdür, gelişme çizgisi boyunca meydana gelen bir olaydır.

George Sand, "Yoldan daha güzel bir şey var mıdır? Aktif ve farklı bir hayatın sembolü ve imajıdır"* şeklinde yazmıştır. Yol hep belli belirsizdir. Tek başına, ince bir çizgidir, genel olan sert yabani hayatla çevrili adamın en çıplak izidir. O yüzden de yola çıkmak için cesaret gerekir. Ancak yolculuğa çıkmış kişinin kim olabileceğinin sınırsız sayıda perspektifini sunar. Ne kadar ince olursa olsun yol, uğruna değer bir menzil vaat eder.

Mit öyküleri ev ile yol arasındaki bu karşıtlığa odaklanır. Klasik mitler evde başlar. Kahraman yolculuğa çıkar, yolda karşısına onu sınayacak pek çok rakip çıkar ve eve, içinde zaten olan şeyleri öğrenerek döner. Bu mit öykülerinin başındaki ev iyi bir şekilde kullanılmaz; kahraman o güvenli yerde özgün kişiliğini yaratamaz veya köle gibidir. Yol onu yeteneklerini kullanmaya zorlar. Ancak mitlerde kahraman yolda yeni bir insana dönüşmez. Evine dönmelidir, eve döndüğünde kim olduğunu derinden anlar.

ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YERLE İLGİLİ TEKNİK: ARAÇ

Yolculuk öykülerinin insanda parçalanmış duygusu hissettirmesinin çok fazla alan olmasının yanı sıra ikinci ana sebebi, kahramanın yolda başarılı olmak için pek çok rakiple karşılaşmasıdır. Yolculuk öyküsünün işlemesinin anahtarlarından biri de kahramanın yolculuk ettiği araçtır. Basit olan temel kural şöyledir: Araç ne kadar büyük olursa, alan da o kadar birleşmiş olur. Araç ne kadar büyük olursa, yolculuk boyunca rakipleri getirmek kolay olacaktır. Bunlar sü-

*) George Sand, *Consuelo*, 2. cilt, s. 116.

regelen rakiplerdir ve kahramanla birlikte araç içerisinde tek bir alan oluştururlar.

Büyük araçlar kullanan yolculuk öykülerine örnek *Titanik* ve *Ship of Fools* (gemi), *Murder on the Orient Express* (Şark Ekspresinde Cinayet) ve *20th Century* (tren) ve *Almost Famous*'dır (Şöhrete Bir Adım) (otobüs).

Şehir

İnsan yapımı en büyük evren şehirdir. O kadar büyüktür ki, evren sınırlarını geçip baskın olur. Şehir binlerce binadan, milyonlarca insandan oluşur. Buna rağmen insan hayatının özgün bir tecrübesidir ve bunu öyküye taşımanız gerekir.

Şehrin geniş kapsamını düzenlemek için yazarlar şehri, daha küçük bir evrene küçültürler. En popüler olanlardan bir tanesi kuruluştur. Kuruluş, özgün bir işlevi, sınırları, kuralları, iktidar hiyerarşisi ve işletme sistemi olan bir organizasyondur. Kuruluş eğretilemesi şehri, çok sayıda insanın açıklandığı ve tümündeki işlevine bağlı olarak birimiyle alakalı olduğu son derece organize askeri bir operasyona çevirir.

Tipik olarak şehri, kuruluş gibi betimleyen yazar, mükemmel bir şekilde sıralanmış yüzlerce masadan oluşan kocaman bir oda dâhil olmak üzere pek çok seviyesi ve odaları olan tek ve büyük bir bina yaratır. Kuruluş şeklinde anlatılmış şehir *The Hospital* (Hastane), *Amerikan Güzeli*, *Willy Wonka and the Chocolate Factory* (Willy Wonka ve Çikolata Fabrikası), *Şebeke, Double Indemnity* (Çifte Tazminat), *İnanılmaz Aile* ve *Matriks*'te vardır.

ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YERLE İLGİLİ TEKNİK: DOĞAL MEKÂNLARI ŞEHİRLE BİRLEŞTİRMEK

Fantezi türünde şehir eğretilemesini bulmak için kuruluşa ters bir şekilde yaklaşırlar. Şehri düzenlemiş bir organizasyon şekline getirmektense, şehri, dağ veya cangıl gibi doğal bir mekân olarak hayal edip büyütürler. Bu tekniğin avantajı baskın şehri izleyicinin tanıdığı özel özellikleri olan tek bir birim haline getirmesidir. Daha da önemlisiyse şehrin hem iyi hem de kötü potansiyelini ortaya çıkarmasıdır.

Dağ Gibi Şehir

Dağ tepesi, şehir için ortak ve doğal bir eğretilemedir, özellikle de New York gibi aşırı derecede dikey olduğunda. Dağın doruğundaki en yüksek kuleler, en güçlü ve zenginlerin evidir. Orta sınıf orta boylu kulelerde, fakirlerse 'dağın' altında giriş katı apartman dairesinde yaşarlar. *Batman* gibi ileri derecede biçimlendirilmiş suç fantezi öykülerinde genellikle dağ eğretilemesi vardır.

Okyanus Gibi Şehir

Klasik ancak tahmin edilebilir dağdan daha güçlü olan şehir için doğal eğretileme okyanustur. Bu eğretilemeyle yazar damlardan başlar, eğimli oldukları için izleyici dalgalar üzerinde yüzüyormuş gibi hisseder. Sonra da öykü, bu üç boyutlu yerin başka bir seviyesinde yaşayan ancak bu denizde 'yüzen' diğer insanların farkında olmayan karakterleri toplamak için yüzeyin altına dalar. *Beneath the Rooftops of Paris, Wings of Desire* (Arzunun Kanatları) ve *Sarı Denizaltı* filmlerinde bu okyanus eğretilemesi avantaj olarak kullanılmıştır.

Bireylerin özgür, üsluplu ve sevgi içinde yaşadığı bir oyun bahçesi gibi göstermek için şehri olumlu bir şekilde betimlemek istiyorsanız okyanus gibi şehir en iyi eğretilemedir. Fantezi öykülerde bunu yapmanın en iyi yöntemi, şehirlilerin edebi açıdan batmadan yüzmelerini sağlamaktır, bunun için de onlara uçma yeteneğini vermektir. Karakterler batmadan yüzdüğünde tavanlar taban olur, hiçbir şey kilit altında olmaz ve insanlar bunu hayal ederek sonsuz özgürlüğü deneyimlerler. Batmadan yüzmek, olağan şehirde gizli potansiyel için kullanılan bir eğretilemedir; tahmin edilebilir dünyaya farklı bir şekilde yaklaşılır ve aniden her şey mümkün olur.

Şehri okyanus gibi gösteren fantezi olmayan filmlerde, kameranın merceğiyle batmadan yüzme efekti yaratılır. Örneğin *Beneath the Rooftops of Paris* filminin başında kamera eğimli damlar üzerinde süzülür, sonra da okyanusun yüzeyinden içeri dalar ve açık bir pencereden içeri girer. Bazı karakterleri izledikten sonra pencereden 'yüzerek' çıkıp gider ve diğer karakterleri göstermek için başka bir pencereden içeri yüzer. Bunların hepsi öykü yapısının bir parçasıdır, yazar tarafından yaratılmıştır ve şehrin derin okyanusunda yaşayan büyük toplumun hissiyatını uyandırmak için tasarlanmıştır.

• *Mary Poppins*

(Kitap yazarı: P.L.Travers; senaryo: Bill Walsh ve Don Da Gradi, 1964)

Mary Poppins okyanus gibi şehir eğretilemesine dayalı bir öyküdür. Mary, Banks'lerin evinde kalmak için gökyüzünden yüzerek iner. Komşu evinin kapısında, 'gemisi'nin damında/güvertesinde duran bir gemi kaptanı ve ikinci kaptan vardır. Çocuklar Mary'den bir insan gün boyunca gülmeyi seviyorsa, batmadan yüzebildiğini öğrenir. Burt ve baca temizleyicileri damlarda dans ederler ve buna 'sihir denizi' derler. Enerjileri çok fazla olduğu için dalgalarda (kalkan duvarı) hoplayıp zıplarlar, yerçekimine kafa tutarlar, ta ki kaptan topunu ateşleyip hepsini okyanusun yüzenin altına gönderene kadar.

Cangıl Gibi Şehir

Cangıl gibi şehir, okyanus gibi şehrin zıddıdır. Burada şehrin üç boyutlu özelliği, okyanus gibi şehirde olduğu kadar özgürleştirici değildir. Ölüm kaynağıdır çünkü düşmanlar pusuya yatar, bir anda ölümcül saldırılar başlar. Bu türden bir şehir genellikle kapalıdır, buhar üretir ve ıslaktır, insanları da sadece öldürürken farklı bir şekilde davranan hayvanlar gibi betimlenir. Çoğu dedektif ve polis öyküsü bu eğretilemeyi o kadar çok kullanmıştır ki, bir klişe haline dönmüştür. Cangıl gibi şehir eğretilemesini daha özgün bir biçimde kullanan öyküler *Pepe Le Moko* (Cezayir Batakhaneleri - Cezayir'deki Kazbah), *Spider Man* (Örümcek Adam - New York), *Batman Dönüyor* (Gotham, *The Jungle* (Chicago), *Bıçak Sırtı* (Los Angeles), *M* (Berlin) ve *King Kong*'dur (New York).

Orman Gibi Şehir

Orman gibi şehir, cangılın olumlu halidir. Bu teknikte binalar şehrin ufaltılmış halidir, sanki insanlar ağaçlarda yaşıyormuşçasına insanidir. Bu şehir, bir komşu veya şehirdeki büyük kulelerin arasında bir kasaba gibi görünür. Orman şeklinde betimlendiğinde şehir, insanlar ağaç evin sıcaklığında yaşarken bereketli bir şehrin faydalarının zevkini çıkardığı ütopya rüyası gibi görünür. Bu tekniği *Para Beraber Gitmez* ve *Ghostbusters*'da (Hayalet Avcıları) görürüz.

• *Hayalet Avcıları*

(Dan Aykroyd ve Harold Ramis, 1984)

Hayalet Avcıları New York'ta geçen bir gençlik macerasıdır. Öyküdeki üç 'silahşör' sıcak ve kasabalara benzeyen bir üniversitede profesördür. Paranormal çalışmalar yaparlar, güzel kızlarla saçma sapan deneyler yapma şansları vardır. Tuhaf üniformalar giyip güçlendirilmiş cenaze arabası kullanarak ve ne olduğu belirsiz şeyleri vurarak çok para kazandıkları bir iş kurarlar. İtfaiye istasyonunda yaşarlar; itfaiye istasyonu gençlerin ağaç evi gibidir. Aynı odada otururlar, seksi kızları düşleyip işleri olduğunda 'ağaç gövdesi'nden veya 'fasulye sırığı'ndan kayarak aşağıya inip yolculuğa başlarlar. Bu şehirde her şekilde batmadan yüzerler.

MİNYATÜR

Minyatür, küçültülmüş bir toplumdur. Minyatür, öyküye uygulanmış kaos teorisidir; izleyiciye düzen seviyesini gösterir. Büyük dünyanın düzenini görmek zor olduğu ve bu düzeni bütünüyle göremediğimiz için, küçültüldüğünde belirginleşir.

Öykülerdeki insan yapımı alanlar bir şekilde minyatürdür. Tek farkı ölçeğidir. Minyatür öykünün geçtiği yerin en başlıca tekniklerinden biridir çünkü çok iyi bir kondenser-genişleticidir. Doğasına bağlı olarak birbirini takip eden tek bir şey göstermez. Aynı anda ilişkilerinin karmaşıklığının içinde bir sürü şey gösterir.

Minyatür bir öyküde üç duruma yarar:

1) İzleyicinin öykünün geçtiği yeri bütün olarak görmesine izin verir.
2) Yazarın bir karakterin çeşitli suretlerini veya yönlerini ifade etmesine izin verir.
3) Gücün, genellikle de zorbalığın nasıl kullanıldığını gösterir.

Ray ve Charles Eames'in klasik belgesel filmi olan *The Powers of Ten* (10'un Katları) minyatürlerin öyküde nasıl işlediğini gösterir. Bir metreden bir çiftin çimlerin üzerine yatarak piknik yaptıklarını görürüz. Bir saniye sonra aynı çifti on metre, sonra yüz metre, sonra bin, on bin ve bu şekilde metrelerin katlanarak arttığı halde görmeye devam ederiz. Perspektif onun katları şeklinde artar ve en sonunda akıl

almaz bir 'yükseklik'ten dış uzayı görürüz. Perspektif hemen teleskop şeklinde çimenlerin üzerindeki çifte döner, sonra da onun katlarını tersine çevirerek, hücrelerin, moleküllerin ve atomların mikro dünyasının derinlerine iner. Her perspektif bütün bir alt dünyayı, dünyanın nasıl işlediğini kısaca açıklayan bir düzeni gösterir.

Minyatür öykülerde aynı işlevi görür. Ancak gösterdiği şey, öykünün geçtiği yerin parçalarının birbirine nasıl uyduğunu gösteren maddi kanıdan ibaret değildir. Neyin önemli olduğunu gösterir. "Değerler minyatür içinde yoğunlaşır ve zenginleşir."*

• *Yurttaş Kane*

(Herman J. Mankiewicz ve Orson Welles, 1941)

Yurttaş Kane minyatürlerle yaratılmış bir öyküdür. Açılış sekansında ölüm döşeğindeki Kane, içinde karın üzerinde duran ahşap bir kabin olan yuvarlak camdan kâğıt ağırlığını düşürüp kırar. Bu, Kane'in kaybettiği çocukluğunun minyatürüdür. Sonra Kane'le ilgili bir haber filmi çıkar; bu Kane'in hayat hikâyesinin minyatürüdür ancak uzak ve sözde tarihi bir perspektifle anlatılır. Haber filmi Kane'in Xanadu adındaki sarayını tanıtır; bu saray, Kane'in şahsi zevki ve egemenliği için duvarların arkasında yaratılmış bütün dünyasının minyatürüdür. Her minyatür izleyiciye, zengin, yalnız ve genellikle zorba olan bu adamın değer yüklü resmini çizer. Aynı zamanda bu kadar çok minyatürün kullanılması, öykünün temalarından birini ortaya koyar: Ne kadar fazla perspektif ve öykü yazarı kullanırsak kullanalım başka birini asla tanıyamayız.

• *Cinnet*

(Roman: Stephen King; senaryo: Stanley Kubrick ve Diane Johnson, 1980)

Cinnet'te kahraman Jack Torrance yazacağı romanı ertelerken otelin arkasındaki kocaman bahçe labirentinin minyatürünü keşfeder. Yukarıdan 'tanrı perspektifi'yle doğrudan bahçeye bakarken, aşağıdaki o bahçede gezinen karısının ve oğlunun minik suretini görür. Jack'in minyatür bahçedeki karısı ve oğluyla olan 'zalim' ilişkisi, öykünün sonunda oğlunu gerçek bahçede öldürmeye çalışmasını önceden ima etmektedir.

---

*) Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*, Beacon Press, 1969, s. 150.

BÜYÜKTEN KÜÇÜĞE, KÜÇÜKTEN BÜYÜĞE

Bir karakterin fiziksel boyutunu değiştirmek, karakterin ve öykünün geçtiği yerin arasındaki ilişkiye dikkat çekmektir. Aslında izleyicinin aklında devrimsel bir değişime sebep olursunuz, onları hem karakteri hem de yeri radikal bir şekilde düşünmeye zorlarsınız. İzleyici aniden doğal karşıladığı temeldeki prensiplerle veya soyutlamayla yüzleşmek zorunda kalır; dünyanın temelleri artık tamamen farklıdır.

Fantezi türünün olmasının en büyük sebeplerinden biri de olayları ilk kez görüyormuşçasına bakmamıza sebep olmasıdır. Bir karakteri ince yapmak, geri kalan bütün öykü tekniklerinden daha iyi bir tekniktir. Karakter küçüldüğünde küçük bir çocuğa dönüşür. Olumsuz anlamda gücünü aniden kaybettiğini fark eder, hatta büyük ve baskıcı çevresinden korkabilir. Olumlu anlamda karakter ve izleyici dünyayı yeni gözlerle gördükleri için kendilerini harika hissederler. "Büyüteçli adam gençliğini tekrar eline geçirir. Ona, bir çocuğun büyütme bakışını verir... Dolayısıyla en küçük olan, ince geçit dünyanın tamamına açılır."*

Dünyanın temelindeki prensiplerin izleyicinin üzerine atladığı o değişme anıdır ama buna rağmen dünya son derece gerçektir. Aniden dünyevi olan yücelir. *Honey, I Shrunk the Kids* (Eyvah Çocuklar Küçüldü) filminde arka bahçe korkunç bir cangıla dönüşür. *Fantastic Voyage*'da (Fantastik Yolculuk) insan bedeni canavar olmasına rağmen güzel olan bir iç uzay olur. Alice'in gözyaşları okyanus olur ve onu neredeyse boğar. *King Kong*'da metro treni Kong için büyük bir yılan, Empire State binasıysa şimdiye kadar gördüğü en yüksek ağaçtır.

Bir karakteri küçük yapmanın temel değeri o karakterin aniden bir kahraman olmasıdır. Jack bir devle savaşmak için bir fasulye sırığına tırmanır ve bu savaşı kazanmak için kas gücünü değil beynini kullanmalıdır. Aynı durum Odise için de geçerlidir, Tepegöz'ü yenmek için bir koyunun karnının altına tutunup Tepegöz'e onu kör eden adamın adının Noman olduğunu söyler.

Küçük karakterlerin veya sonradan küçülen karakterlerin bulunduğu öyküler arasında *Gülliver'in Gezileri*, *Alice Harikalar Diyarın-*

*) *A.g.y.*, s. 155.

da, King Kong, Stuart Little (Küçük Kardeşim), *Thumbelina* (Parmak Kız), *The Borrowers* (Minik Kahramanlar), *Tom Thumb* (Parmak Çocuk), *Ben and Me, Eyvah Çocuklar Küçüldü* ve *Fantastik Yolculuk* vardır.

Bir öyküde karakterin büyümesi, küçülmesi kadar ilgi çekici değildir, çünkü ince taraf olasılığı ve olaylar örgüsü ortadan kalkar. Canavar kadar büyük bir karakter, Çin dükkânında meşhur bir boğa olup çıkar. Her şey düz hâkimiyettir. Alice'in öykünün başında Harikalar Diyarı'nda dev olmasının sebebi de budur. Alice bir buçuk metrelik bir kadın olarak pat pat yürüseydi, Harikalar Diyarı'nın harikalığı hemen silinip giderdi. Gülliver'in Lilliput'a yolculuk etmesinin en güzel kısmıysa, on beş santimlik Lilliputluların onu esir etmesidir. Bir dev olarak Gülliver savaşan tarafın üzerine yükselir ve ülkeler arasında çalışma olmasının saçma olduğunu söyleyerek soyut noktayı ortaya koyar. Ancak öykü durmaz. Gülliver olmasına izin vermediği sürece bir şey olmayacaktır.

Harika bir fantezi öyküsü olan *Büyük*, büyümenin, küçülmekten daha az ilgi çektiğiyle ilgili kuralı yıkan tek öyküdür. Ancak *Büyük* küçük insanların arasında devleşen bir adamın öyküsü değildir. *Büyük*, bir adamın küçülmesiyle ilgili öykülerden biridir, daha doğrusu bir adamın çocuk gibi olmasıyla ilgilidir. Öykünün ilgi çekici kısmıysa, Tom Hanks tarafından oynanan kahramanın yetişkin bir erkek olmasına rağmen, bir delikanlının kişiliğine, aklına ve coşkusuna sahip olmasıdır.

DÜNYALAR ARASINDA GEÇİTLER

Öykü alanında en az iki alt dünya yarattığınızda, kendinize dünyalar arasında geçitler olarak bilinen tekniği kullanma şansını verirsiniz. Geçit normal şartlarda alt dünyalar birbirinden aşırı derecede farklıysa kullanılır. Bunu, karakterin normal dünyadan, fantastik dünyaya geçmek için kullandığı fantezi türünde görürüz. Klasik geçitlerin bazısı tavşan yuvası, anahtar deliği, ayna (*Alice Harikalar Diyarında* ve *Through the Looking Glass*), hortum (*Oz Büyücüsü*), gardırop (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe* [Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap]), tablo ve baca (*Mary Coppins*), bilgisayar ekranı (*Tron*) ve televizyondur (*Pleasantville* [Yaşamın Renkleri] ve *Poltergeist* [Kötü Ruh]).

Geçidin öykülerde iki kullanımı vardır. Birincisi, karakteri bir yerden başka bir yere götürür. Daha önemli olan ikincisiyse izleyicinin gerçeklikten fantastikliğe geçişi görmesine izin veren basınç odası görevini yerine getirmesidir. Öykünün geçtiği yerin kurallarının büyük bir şekilde değişeceğini izleyiciye iletmek demektir. Geçit "gevşeyin; gerçeklik duyunuzu şimdi göreceğiniz şeye uygulamayın" der. Bu, fantezi gibi son derece sembolik ve alegorik türlerde gereklidir, temelindeki temalar, hayata farklı perspektiflerden bakmanın ve dünyanın en sıradan halinde bile olasılıkları bulmanın önemini ortaya koyar.

Büyük olasılıkla karakterin geçitten yavaşça geçmesini tercih edeceksiniz. Geçit kendi başına özel bir dünyadır; öykünüze yabancı ve canlı olan şeyler ve sakinlerle dolu olmalıdır. Karakterinizin orada biraz zaman geçirmesine izin verin. Bu izleyicinin çok hoşuna gidecektir. Başka bir dünyaya açılan geçit, bütün öykü tekniklerinin içinde en popüler olanıdır. Özgün bir geçit bulursanız öykünüzün yarısına gelmişsiniz demektir.

TEKNOLOJİ/ARAÇLAR

Araçlar insan türünün uzantılarıdır, basit bir yeteneği alıp gücünü artırır. Karakterlerin dünyayla ilişkide olmasının en önemli yöntemidir. Karakterin kullandığı herhangi bir araç kişiliğinin bir parçası olur, hem gücünün büyüdüğünü hem de bu araçla dünyayı çekip çevirirken ne kadar başarılı olduğunu gösterir.

Teknoloji, bilimkurgu veya fantezi gibi öykünün geçtiği yere çok fazla önem veren türlerde ve kahramanı daha büyük bir sosyal sisteme yerleştiren son derece hırslı öykülerde çok işinize yaracaktır. Çünkü yazar olarak siz bilimkurgu türünde bir dünya yaratıyorsunuz; uydurduğunuz özel teknoloji, başınıza bela olan insanoğlunun özelliklerini ortaya çıkarır. Harika bilimkurgu türü, yazarın evrensel evrimle ilgili bakış açısıyla ilgili olduğundan, insanların teknolojiyle ilişkisi hep merkezdedir. Fantezide sihirli değnek gibi araçlar, karakterin derin bilgisinin ve bilgisini iyilik için mi yoksa kötülük için mi kullandığının işaretidir.

Karakterlerin bir sistemin içine hapsedildiği öykülerde araçlar, sistemin gücünü nasıl kullandığını göstermenin en önemli yöntem-

lerinden biridir. Bu, özellikle de bütün toplumun daha karmaşık ve teknoloji açıdan ileride bir safhaya geldiği modernleşme öykülerinde doğrudur. Örneğin *Muhteşem Ambersonlar* otomobilin yükselişinin etkilerini göstermektedir. *Cennet Sineması*'nda sinema yıkılıp yerine otopark inşa edilir. Klasik anti-kovboy filmi olan *Vahşi Belde*'de yaşlanmış kovboylar ilk kez otomobil ve makineli tüfekle karşılaşırlar. *Sonsuz Ölüm* de başka bir harika anti- kovboy filmidir ve girişimci bir bisiklet satıcısının ekibe katılmaları için isteksiz insanları kandırdığı harika bir sahne vardır.

Daha büyük dünyayı keşfetmeye çalışmayan öykülerde bile araçlar yazara yardım eder. Örneğin aksiyon öyküleri, kahramanın günlük objeleri bir silaha döndürme yeteneğine çok önem verir. Dramada günlük araçlar o kadar sıradandır ki görünmez bile. Buna rağmen teknoloji (veya teknolojinin olmaması) bir karakterin ve dünyadaki yerinin açıklanmasına yardım eder. Willy Loman komisyon olarak eve 70 dolar getirir ama buzdolabına 16 dolar borcu vardır. Oğlu Happy, Noel'de ona 50 dolar verir ama sıcak su tesisatını tamir ettirdikleri için 97 dolar borçlanırlar, sonra da arabanın motorunu tamir etmek gerekir. Willy her zaman 'makinelere saplanıp kalır'.

DÜNYAYI KAHRAMANIN GENEL GELİŞMESİNE BAĞLAMAK

Öykünün geçtiği yeri yazmanın birinici adımı karakterlere ve değerlerine bağlı temel görsel zıtlıkları belirlemektir. İkinci adımsa kahramanın gelişmesinin bitiş noktasına bakmaktır.

Karakterleri yaratırken de benzer bir süreci kullanmıştık. Öncelikle, zıtlık ve benzerlikleri kullanarak her bir karakter diğerini açıkladığı için karakter dokusunu belirledik. Sonra kahramana odaklandık, bitiş noktasıyla (kendini keşif) başlayıp başa dönerek (zayıf yönü/gereksinimi ve arzusu) öncelikle genel değişim durumuna baktık, sonra da aradaki yapı adımlarını yarattık. Böyle yapmamızın sebebi öykülerin kahramanının bir şeyler öğrenmek için bir yolculuğa çıkmasıydı ve yazar olarak biz ilk adımı atmadan önce bile yolculuğun sonunu biliyorduk.

Bu süreci öykünün geçtiği yerin detaylarını yazarken de tıpatıp kullanmamız gerekiyor. Karakter dokusuna bakarak öykünün yerin-

deki ana görsel zıtlıkları zaten bulmuştuk. Artık öykünün yerinin öykünün başında ve sonunda nasıl olduğunu görmek için kahramanın genel değişimine odaklanmamız gerekiyor.

Çoğu öyküde kahramanın genel değişimi esirken özgür olmaktır. Bu durum sizin öykünüz için geçerliyse, görsel dünya da esirlikten özgürlüğe geçmelidir. Karakterin genel eyleminin ve dünyanın eşleşmesi aşağıdaki şekilde işler.

Bir karakter öncelikle psikolojik ve ahlâki zayıf yönleri yüzünden esirdir. Dünya ise üç ana öğenin -yer (doğal ortam), insan (insan yapımı alanlar) ve teknoloji- kahramanı nasıl etkilediğine bağlı olarak esir eder (veya özgürleştirir). Özgün bir biçimde birleşmiş bu öğeler, öykünün yerinin tabiatını açıklar.

Başlangıç/esaret: Yer, insanlar ve teknoloji denge içinde değilse herkes kendini düşünür, kıt kaynakları bulmak için hayvan gibi davranır veya bir makinenin iyiliği için çalışan etkisiz bir eleman olur. Bu, esaret dünyasıdır ve aşırı boyutlara taşındığında bir distopya veya dünyadaki cehennem olur.

Bitiş noktası/özgürlük: Yer, insanlar ve teknoloji denge içindeyse ortada bir toplum vardır ve bireyler kendi başlarına büyürler ve diğerleri de bunu destekler. Bu, özgürlük dünyasıdır ve aşırı boyutlara taşındığında bir ütopya veya dünyadaki cennet olur.

Esaret ve distopya, özgürlük ve ütopyanın yanı sıra, öykünün başında veya bitmesine yakın yaratabileceğiniz başka bir dünya daha vardır: aşikâr ütopya. Bu dünya mükemmel görünür ancak bu mükemmellik yüzeyseldir. Yüzeyin altında, yozlaşmış, çürümüş ve esir eden bir dünya vardır. Psikolojik veya ahlâki felaketi gizlemek için herkes numara yapmaya çalışır. Bu teknik *Los Angeles Sırları* ve *Blue Velvet* (Mavi Kadife) filmlerinin başında kullanılmıştır.

Bu kadar farklı türden dünyalar yaratmak, kendinizi kahramanınıza bağlamak demektir. Öykülerin çoğunda kahraman ve dünya arasında bire bir bağlantı vardır. Örneğin esir bir kahraman, esaretin hüküm sürdüğü bir dünyada yaşar. Özgür kahramansa özgür bir dünyada yaşar veya özgürleştikçe özgür bir dünya yaratır.

Kilit nokta: Yazdığınız çoğu öyküde dünya, kahramanınızın ve nasıl geliştiğinin fiziksel ifadesidir.

Bu teknikte dünya, öykünün yapısını kullanarak ana karakteri açıklamanıza yardım eder. Ana karakterin gereksinimlerini, değerlerini, iyi ve kötü arzularını ve karşılaştığı engelleri gösterir. Çoğu öyküde olduğu gibi kahramanınız öyküye bir şekilde esir olarak başladığından, esarete odaklanmanız gerekir.

Kilit nokta: 2: "Esaret dünyası, kahramanımın en büyük zayıf yönünü nasıl ifade eder?" sorusunu kendinize sorun. Dünya, kahramanın zayıf yönünü bünyesinde barındırır, belirgin kılar, vurgular veya en kötü halini çizer.

Örneğin dedektif öykülerinde, suç öykülerinde ve gerilim filmlerinde genellikle kahramanın zayıf yönü ile 'rezil sokaklar' veya kahramanın içinde bulunduğu esaret dünyası arasında yakın bir bağlantı olur.

• *Ölüm Korkusu*

(Roman: Pierre Boileau ve Thomas Narcejac; senaryo: Alec Coppel ve Samuel Taylor, 1958)

Ölüm Korkusu filminin dünyası, açılış sahnesinde kahramanın psikolojik zayıf yönünü belirgin kılar. San Francisco'daki damlarda bir suçluyu kovalayan Scotty'nin ayağı kayar ve beş kat yukarıda sadece parmaklarıyla tutunur. Aşağıya bakar ve ölüm korkusuna kapılır. Polislerden biri ona yardım etmeye çalışırken kayıp düşer ve ölür. Scotty'nin hissettiği suçluluk duygusu hayatının sonuna kadar yakasına yapışır. Öykünün geçtiği yerin kahramanın zayıf yönünü belirgin kılmasıyla ilgili bu teknik ileride tekrar kullanılır, Scotty'nin, intihar etmek üzere olan sevdiği kadını kurtarmak için bir kulenin tepesine tırmanması gerekir ama ölüm korkusu yüzünden yapamaz. Aslında bu teknik, *Ölüm Korkusu*'nun bir öykü olarak en güçlü yanıdır: Katil, kahramanın zayıf yönü olan ölüm korkusunu cinayetten uzaklaşmak için kullanır.

Kahramanın zayıf yönünü ifade etmek veya vurgulamak için esaret dünyasını kullanmak dramada ve melodramda da faydalıdır.

• *Sunset Bulvarı*

(Charles Brackett, Billy Wilder ve D.M.Marshman Jr., 1950)

Sunset Bulvarı'nda kahramanın zayıf yönü parayı ve hayattaki lüksü yeğlemesidir. Elbette kendine bir barınak bulur, dileklerini yerine getirdiği sürece parasını düşünmeden harcayan yaşlı bir film yıldızının harap evinde kalır. Film yıldızı ve evi vampir gibi kahramandan beslenirler ve kahraman zengin bir esarete düşünce gençleşirler.

• *İhtiras Tramvayı*

(Tennessee Williams, 1947)

İhtiras Tramvayı, öykünün başında esaret dünyasının kahramanın en büyük zayıf yönünü ortaya koymasının en güzel örneğidir. Blanche kırılgan ve kendini kandıran bir kadındır. Romantik ve güzel şeylerin olduğu bir rüya dünyasına saklanmak ister. Ama bunun yerine kız kardeşi ve kaba kocasının oturduğu sıcak ve dar apartman dairesine sığınmak zorunda kalır. Bu cehennem çukuru ve maymun kralı Stanley, ona romantik düşler vermek yerine, parçalayana kadar onu baskı altında tutarlar.

• *Kazablanka*

Kazablanka, sürekli Rick'in zayıf yönünü işaret eden esaret dünyasıyla başlayan bir aşk öyküsüdür. Rick'in harika barı olan Americain kafesi ona hep romantik Paris'te kaybettiği aşkını hatırlatır. Aynı zamanda bu bar para kazanma yeridir, Rick, hain olan Fransız komisere para ödediği sürece buradan para kazanabilmektedir. Dünya yeni liderler için ağlaşıp dururken, bu barın her köşesi Rick'in bencil kinizmini göstermektedir.

Fantezi, esaret dünyasıyla kahramanın zayıf yönünü birleştiren bu tekniğe çok önem veren türlerden biridir. İyi fantezi öyküleri hep sıradan bir dünyada bulunan kahraman ve onun psikolojik veya ahlâki zayıf yönüyle başlar. Bu zayıf yön yüzünden kahraman yaşadığı yerin ve olabileceği kişinin gerçek potansiyelini göremez, o yüzden de fantezi dünyasına itilir.

• *Düşler Tarlası*

(*Shoeless Joe* adındaki roman: W. P. Kinsella; senaryo: Phil Alden Robinson, 1989)

Düşler Tarlası'ndaki kahraman Ray, Iowa'da kitapları yasaklamak isteyen bir kasabaya yakın bir çiftlikte yaşamaktadır. Diğer çiftçiler

onun deli olduğunu düşünürler ve kayınbiraderi tarlayı pratik ve parasal değeri için isterken Ray o tarlanın üzerine beyzbol alanı kurar. Ray'in gereksinimi tutkun olduğu bir konuda bir iş yapmak ve vefat etmiş babasına kendini affettirmektir. Beyzbol alanı kurarak -ölmüş beyzbol yıldızı Shoeless Joe Jackson'ı geri getirir- yaşadığı yerde bir ütopya yaratır ve babasıyla görüş birliği oluşturur.

• *Mary Poppins*

(Kitap: P.L. Travers; senaryo: Bill Walsh ve Don Da Gradi, 1964)

Mary Poppins'de ev, tanrısı saat olan, kurallara bağlı babanın çekip çevirdiği kısıtlayıcı bir mekândır. Benim yolculuk eden melek olarak adlandırdığım ana karakter olan Mary Poppins "her yönden mükemmeldir", dolayısıyla zayıf yönleri yoktur. Aslında diğerlerine onların gerçek potansiyelini ve esaret dünyasının olumsuz potansiyelini göstermek için gelmiş bir aracıdır. Çocuklar kendilerine zarar vererek asi gibi davranırlar; akıllarındaki ve Londra'daki kapılarının önündeki büyü dünyasından haberleri bile yoktur.

Başlıca rakip olan babanın, çocuklarından daha güçlü bir zayıf yönü vardır. Dünyayı iş olarak görürür ve fantezi dünyasına girmediği halde, orayı ziyaret eden çocuklarından ve büyülü dadıdan faydalanır. Öykünün sonunda babanın iş dünyası, çocuklarıyla uçurtma uçurduğu bir yer haline gelir.

Kahraman ve esaret dünyası arasında benzer bağlantı gösteren diğer yolculuk eden melek komedileri *Timsah Dundee*, *The Music Man*, *Amelie*, *Chocolat* (Çikolata), *Good Morning, Vietnam* (Günaydın Vietnam) ve *Meatballs*'dur.

Şimdiye kadar gördüğümüz öykünün ana öğelerinin her biri -önerme, tasarlama ilkesi, 7 adım, karakterler ve ahlâki sav- derin bir şekilde dokunmuş ancak canlı olan bir birlik yaratmak için diğer öğelerle uyumludur ve onlara bağlanır. Bu, iyi bir öykü yazmak için gerekli olan orkestrasyondur.

Öykünün başında bütün öğeler birbirine dolanır ve aynı şeyi ifade ederler. Kahraman, zayıf yönünü belirgin kılan, kuvvetlendiren veya alevlendiren bir esaret dünyasında yaşamaktadır (muhtemelen). Sonra da o zayıflığı en iyi şekilde sömürecek olan rakibe karşı koyar. Olay örgüsü bölümünde başlangıçtaki diğer öğenin, kahramanın zayıf yönünü nasıl ifade ettiğini göreceğiz.

Kahraman ile dünya arasındaki bağlantı, karakter eğmecindeki kahraman esaretinden büyür. Çoğu öyküde kahraman ile dünya başka birinin ifadesi olduğundan, kahraman ve dünya birlikte gelişirler. Veya Çehov'da olduğu gibi kahraman değişmezse, dünya da değişmez.

Kahraman ile dünyanın değiştiği, zıtlaştığı veya öykü boyunca değişmediği klasik yöntemlere bakalım:

Kahraman: Esaretten Daha Fazla Esarete, Daha Fazla Esaretten Özgürlüğe

Dünya: Esaretten Daha Fazla Esarete, Daha Fazla Esaretten Özgürlüğe

Kahraman öyküye esaret dünyasında başlar. Amacına ulaşmak için mücadele eder ve dünya onu kuşattıkça, inişe geçtiğini tecrübe eder. Ama sonra kendini keşfederek gereksinimini karşılar ve yaptığı şeyler yüzünden daha iyi biri haline gelmek onu dünyada özgür kalır.

Bu örnek *Yıldız Savaşları* serisinin 4. ve 6. bölümlerinde, *Yüzüklerin Efendisi, Hüküm, The Lion King* (Arslan Kral), The *Shawshank Redemption* (Esaretin Bedeli), *Şahane Hayat* ve *David Copperfield*'da vardır.

Kahraman: Esaretten Daha Fazla Esarete/Ölüme

Dünya: Esaretten Daha Fazla Esarete/Ölüme

Bu tür öykülerde ana karakter kendi zayıf yönü ve baskı yapan dünya yüzünden esirdir. Kahramanın ruhundaki kanser yüzünden ona bağlı dünya da çürümüştür. Kendine bir amaç ararken, hem kendini hem de kendine bağlı olan dünyayı yok edecek şekilde kendini olumsuz yönde keşfeder. Veya anlamadığı esaret dünyası onu ezip geçer.

Örnekler: *Oedipus the King* (Kral Oedipus), *Satıcının Ölümü, İhtiras Tramvayı, Konuşma, Konformist, Sunset Bulvarı, Three Sisters* (Üç Kız Kardeş), *Vişne Bahçesi* ve *Karanlığın Yüreği*.

Kahraman: Esaretten Daha Fazla Esarete/Ölüme

Dünya: Esaretten Daha Fazla Esarete, Daha Fazla Esaretten Özgürlüğe

Bazı trajedilerde kullanılan bu yaklaşımda kahraman ile dünya arasındaki bağ öykünün sonunda kopar. Kahraman kendini keşfeder ama

özgür kalmak için artık geç olmuştur. Ölmeden ve çekip gitmeden evvel fedakârlıkta bulunur ve bu da dünyayı özgür kılar.

Bu sekansı *Hamlet*, *Yedi Samuray* ve *A Tale of Two Cities*'de (İki Şehrin Hikâyesi) görürüz.

Kahraman: Esaretten Geçici Özgürlüğe, Geçici Özgürlükten Daha Fazla Esarete/Ölüme

Dünya: Esaretten Geçici Özgürlüğe, Geçici Özgürlükten Daha Fazla Esarete/Ölüme

Bu teknik kullanıldığında kahraman öykünün ortalarında özgürlüğün hüküm sürdüğü bir alt dünyaya gider. Gerçekte kim olduğunu anlarsa, kahramanın yaşaması gereken yer bu dünyadır. Bunu yapamayınca devam eder veya bu dünyanın doğruluğunu geç bir zamanda keşfeder ve yok olur.

Bu örnek *Vahşi Belde*, *Treasure of Sierra Madre* (Altın Hazineleri), *Sonsuz Ölüm* ve *Kurtlarla Dans*'ta vardır.

Kahraman: Özgürlükten Esarete/Ölüme

Dünya: Özgürlükten Esarete/Ölüme

Bu öyküler kahramanın mutlu ancak saldırıya veya değişime açık olduğu bir ütopya dünyasında başlar. Yeni bir karakter içindeki sosyal güçlerini ve/veya karakter bozukluğunu değiştererek, kahramanın ve dünyasının düşüşe geçmesine sebep olur.

Bu sekansa örnekler: *Kral Lear*, *Vadim O Kadar Yeşildi ki*, *Le Morte d'Arthur* ve *Krallar Savaşıyor* gibi Kral Arthur öyküleri.

Kahraman: Özgürlükten Esarete, Esaretten Özgürlüğe

Dünya: Özgürlükten Esarete, Esaretten Özgürlüğe

Kahraman özgür bir dünyadadır. Aileden veya başka bir yerden saldırı olur. Kahraman ve dünya düşüşe geçer, ancak kahraman sorunu çözer ve daha güçlü bir ütopya yaratır.

Örnekler: *Meet Me in St. Louis*, *Amarcord* ve tam olmasa bile *Cennet Sineması*.

Kahraman: Aşikâr Özgürlükten Daha Büyük Esarete, Daha Büyük Esaretten Özgürlüğe

Dünya: Aşikâr Özgürlükten Daha Büyük Esarete, Daha Büyük Esaretten Özgürlüğe

Öykünün başında dünya ütopya gibi görünür, aslında aşırı derecede hiyerarşi ve yozlaşma yeridir. Karakterler kazanmak için acımasızca savaşırlar ve genellikle de bu süreçte ölürler. Kahraman daha adil bir toplum yaratmak için yozlaşmayla savaşır veya savaştan geriye kalan tek kişidir.

Örnekler: *Los Angeles Sırları*, *Jurassic Park, Muhteşem Ambersonlar* ve *Mavi Kadife.*

Bu sekansa en mükemmel örnek gangster ve kara komediyi birleştiren *Sıkı Dostlar*'dır. Ayak takımı aşikâr olan özgürlükten daha fazla esaretin olduğu bir topluma girer ve kahramanın arkadaşlarının hepsi ölür.

ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YERDE ZAMAN

Öykünün geçtiği yeri kahramana bağladıktan sonra yerin kendi kendini geliştirmesinin farklı yöntemlerini göreceğiz. Doğal ortam, insan yapımı alanlar ve teknolojiyle birlikte dördüncü öğe zamandır ve öykünün yerini inşa etmek için kullanılır.

Öykü yeri vasıtasıyla zamanı ifade etmenin, daha doğrusu zamanı kullanarak öykü yerini ifade etmenin yollarına bakmadan önce, çoğu öykü yazarının zamanla ilgili iki yanılgısını görmemiz gerekiyor.

Geçmiş ve Gelecekle ilgili Yanılgılar

Geçmiş yanılgısı olarak adlandırdığımız durum tarihi romanlarda sık sık yaşanır. Tarihi roman yazan yazar, kendi değerlerine ve ahlâki kurallarına bağlı farklı bir dünya betimler. Dolayısıyla da kendi ahlâki değerlerimizi kullanarak o insanları yargılamamamız gerekir.

Geçmiş yanılgısı, tarihi roman yazan yazarın öncelikle ve en başta tarih yazmasıyla ilgili yanlış düşünceden çıkar. Yazar olarak siz hep roman yazıyorsunuz. İzleyici bugün geçmişi daha açık ve seçik görebilsin diye sanki onlara gözlük veriyorsunuz. O yüzden de geçmişte yaşamış insanları yargılamaktan kaçınmak saçmadır; kendimizi kıyaslayarak yargılamak için o insanları gösteriyoruz.

Bu kıyaslamayı iyi yolla yapıyoruz. Olumsuz açıdan bugün bile insanların canını yakan geçmişte egemen olmuş değerleri gösteriyoruz. Bunu, Nathaniel Hawthorne'nun *Kırmızı Leke* ve Arthur Miller'ın *The Crucible* (Cadı Kazanı) romanlarındaki püriten değerleri olarak gö-

rüyoruz. Olumlu açıdan bugün bile iyi ve geri getirilmesi şart olan geçmiş değerleri gösteriyoruz. Örneğin *She Wore A Yellow Ribbon* (Sarı Eşarplı Kız) 1870'lerin Amerika'sındaki kışlada bulunan görev, onur ve sadakat gibi değerleri göklere çıkarır.

Gelecek yanılgısı olarak adlandırdığımız durum bilimkurgu öykülerinde sık sık yaşanır. Çoğu yazar, bilimkurgunun gelecekte olacak olayları, dünyanın nasıl bir yer olacağını tahmin etmek olduğunu düşünür. Bu düşünceyi, 1983'ün sonlarında George Orwell'ın *1984* romanında haklı çıkıp çıkmadığıyla ilgili olarak yapılan tartışmalarda gördük.

Buradaki yanılgı, geleceği anlatan öykülerin gelecekle ilgili olmasıydı. Aslında öyle değildir. Gelecek öyküsü yazarken, izleyiciye geleceği daha iyi anlaması için bir gözlük veriyorsunuz. Bilimkurgu ve tarihi roman arasındaki en önemli fark, geleceği anlatan öykülerin bugün karşılaştığımız güç ve seçenekler şeklindeki değerleri ve akıllıca seçim yapmadığımızda sonuçlarını o kadar da fazla öne çıkarmamasıdır.

Öyküdeki doğru zaman, 'doğal' zamandır. Dünyanın gelişmesiyle alakalıdır ve karşılığında da öykünün ilerlemesini sağlar. Doğal zamanın en iyi teknikleri mevsim, tatil, tek bir gün ve zamanın bittiği noktadır.

Mevsimler

Doğal öykü zamanının ilk tekniği mevsim dönüşümü ve mevsimle gelen törenlerdir. Bu teknikte öykü veya öyküdeki bir an belirli bir mevsimde geçer. Her doğal mekân gibi her mevsimin de izleyicinin aklında kahraman veya öykünün geçtiği yer hakkında bir anlamı vardır.

Eğer mevsimlerin değiştiğini gösterirseniz, kahramanın veya dünyanın geliştiğini veya yıkıldığını izleyiciye detaylı ve güçlü bir şekilde ifade edersiniz.

Öykünüzde bütün mevsimler olursa, izleyiciye bir çeşit gelişmeyle ilgili doğrusal öyküden, olayların nihayetinde aynı kaldığı döngüsel öyküye geçtiğinizi söylersiniz. Bunu olumlu veya olumsuz bir şekilde sunabilirsiniz. Olumlu döngüsel öykü genellikle bir insanın yere bağlantısını vurgular. İnsan, hayvanlardan biridir ve böyle olduğu için de mutludur. Ölüm, yaşam ve yeniden doğma evreleri doğaldır

ve kutlamaya değerdir. İnsan doğanın uysal ve sabit düzenindeki sırları çözmeye çalışarak pek çok şey öğrenir. Thoreau, *Walden* yapıtında mevsimi bu şekilde kullanmıştır.

Olumsuz döngüsel öykü genellikle insanların diğer bütün hayvanlar gibi tabiat güçlerine gizliden gizliye bağlı olduğunu vurgular. Bu yaklaşım alengirlidir çünkü hemen monotonluğa düşebilir. Aslında çoğu tabiat belgeselinin en zayıf yönü, mevsimlerde olduğu gibi olay örgüsünün tahmin edilebilir ve sıkıcı olmasıdır. Bir hayvan baharda yavrular, yazın avlar ve avlanır, sonbaharda çiftleşir, kışın da açlık çeker. Ancak baharda geri gelip tekrar yavruladığını herkes bilir.

Mevsimleri olaylar dizisine bağlamanın en klasik yöntemi, mevsimle dramayı bire bir bağlamak ve aşağıdaki rotayı takip etmektir. Bu, *Meet Me in St. Louis* ve *Amarcord*'da çok güzel bir şekilde yapılmıştır:

Yaz: Karakterler dertli ve hassastır veya saldırıya açık özgür bir dünyadadırlar.

Sonbahar: Karakterler düşüşe geçer.

Kış: Karakterler en alçak seviyeye ulaşırlar.

Bahar: Karakterler sorunu çözüp yükselmeye başlarlar.

Bu klasik bağlantıyı kullanmak isteyebilir veya klişe olmasın diye bunu bilerek değiştirebilirsiniz. Örneğin bir karakter baharda düşebilir, kışın yükselmeye başlayabilir. Normal sekansı değiştirerek izleyicinin beklentilerine kısa devre yaptırmakla kalmayıp insanların kendi kalıpları yüzünden esir düşmediğini de iddia edebilirsiniz.

Törenler ve Tatiller

Tatillerin zamanını bildirdiği törenler, öykü temposunun anlamını ve gelişmesini ifade etmek için kullanılan başka bir tekniktir. Tören, belirli zaman aralıklarında tekrar edilen davranış bütünü şeklinde açıklanan bir felsefedir. Dolayısıyla kullanacağınız her türlü tören zaten dramatik bir olaydır, güçlü görsel öğeleri vardır ve öykünüzün içine yerleştirebilirsiniz. Tatil, törenin kapsamını ulusal bir ölçeğe çıkarır, boylere törenin politik, şahsi ve sosyal anlamını ifade etmenize neden olur.

Öykünüzde tören veya tatil kullanmak istiyorsanız, o törende var olan felsefeyi incelemeniz ve o felsefeyi kabul edip etmediğinize ka-

rar vermeniz şarttır. Öykünüzde o felsefeyi desteklemek veya bir kısmına ya da tamamına saldırmak isteyebilirsiniz.

• *Bir Yeni Yıl Hikâyesi* ve *The Great American Fourth of July and Other Disasters (In God We Trust, All Others Pay Cash)* romanının yazarı: Jean Shepherd; *Bir Yeni Yıl Hikâyesi* senaryosu: Jean Shepherd, Leigh Brown, Bob Clark, 1983; *The Great American Fourth of July and Other Disasters* senaryosu: Jean Shepherd, 1982

Mizahçı Jean Shepherd öykülerin belirli tatillerde geçmesini sağlamakta ustadır. Bir tatille, ailesiyle ilgili anılarını anlatan bir öykü yazarını birleştirirek başlıyor. İzleyici için çocukluk ütopyası yaratıyor, izleyen herkes aile içinde mutlu mesut yaşamayı tasdik ediyor. Öykü içindeki tatil, bir zaman geçidi yaratıyor ve izleyiciyi çocukluğuna götürüyor. Shepherd bir dış ses kullanarak her yıl o tatilde meydana gelen komik olayları anlattırarak izleyiciyi çocukluğuna götürüyor. Örneğin erkek kardeşi her yıl kendisine büyük gelen bir kar giysisi giyiyor. Babasıysa her yıl annesini çileden çıkaran bir hediye alıyor. Mahalledeki kabadayılarla uğraşmak zorunda kalıyor. Flick'in bayrak direğine dilini yapıştırmasına ne demeli?

Shepherd tatil felsefesini apaçık bir şekilde veya dini açıdan değil, eğlenerek, her yıl aynı zamanda insanların yaptığı saçma şeylere gülerek destekliyor. Aynı zamanda bu saçma şeyler her yıl olduğu için ve aklındaki insanlar asla yaşlanmadığı için ona kendini iyi hissettiriyor. Bu, devamlı öykülerin gücüdür.

Bu tekniği kullanırsanız, tören, tatil ve tatilin olduğu mevsim arasındaki ilişkiyi anlamanız önemlidir. Anladıktan sonra kahraman veya dünyadaki değişim ifade etmek için bu öğelerin hepsini düzenleyin.

• *Hannah ve Kız Kardeşleri*
(Woody Allen, 1986)

Bir tatili öykünüze nasıl bağlayacağınızı ve karakter değişimini *Hannah ve Kız Kardeşleri*'nde görebilirsiniz. Bu filmde yer alan tatil Şükran Günü'dür. Sömürge zamanlarına kadar giden özgün bir Amerikan kutlamasıdır ve bol hasat ve yeni bir ülkenin kurulmasına şükreden bir topluluğu barındırır. Ancak yazar Woody Allen, Şükran Günü'nü öykünün yapısını oluşturmak için kullanmaz ve temelinde ya-

tan temayı normal bir şekilde verir. Allen tatilin felsefesine odaklanmak yerine, üç kız kardeş ve onların kocaları veya erkek arkadaşları arasında çapraz kesme yaparak eş anlı aksiyon öyküsü yaratır. Öykünün başında ne karakterler arasında ne de öykü yapısı içinde bir topluluk vardır. Allen topluluğu, üç farklı aşk hikâyesini birbirine karıştırarak ve Şükran Günü tatilini üç kez kullanarak yapı üzerinden oluşturur.

Yapı şu şekilde işler: Öykü, bütün karakterlerin yanlış partnerlerle katıldığı Şükran Günü yemeğinde başlar. Sonra öykü altı birey arasında çapraz kesme yöntemiyle ayrılır. Öykünün ortasında bütün karakterler Şükran Günü'nde tekrar bir araya gelirler ve karakterlerin çoğunun yanında yeni ancak hâlâ yanlış partnerler vardır. Öykü karakterlerin üçüncü kez Şükran Günü'nde bir araya gelmesiyle biter, ancak bu kez ortada gerçek bir topluluk vardır çünkü karakterlerin yanında doğru partnerler mevcuttur. Öykü ve tatil birleşir. Karakterler ise Şükran Günü hakkında konuşmazlar bile, onu yaşarlar.

Tek Bir Gün

Tek bir gün öyküde kullanıldığında çok özel etkileri olan başka bir zaman artımıdır. İlk etkisi anlatı becerisini sağlarken eşzamanlı öykü devinmesi yaratmaktır. Tek bir karakterin uzun vadede gelişmesini göstermek yerine, aynı anda hareket eden birkaç karakter sunarsınız. Şu an hareket eden karakterler. Bugün hareket eden karakterler. Ancak zamanın azalması, ileri giden çizgiyi hareket ettirmeye ve öyküye basınç uygulamaya sebep olur.

On iki saat kullanırsanız -bütün öykünün bir gün veya gecede geçmesi demektir- huni etkisi yaratırsınız. İzleyici on iki saatin sonunda öykünün sonlanacağını hissetmekle kalmaz, son mühlet yaklaştıkça aciliyetin arttığını da hisseder. *Gençlik Yılları*, *Ferris Bueller's Day Off* (Ferris Bueller'le Bir Gün) ve *Bir Yaz Gecesi Tebessümü* filmlerinde bu yöntem kullanılır.

Yirmi dört saat kullanırsanız, aciliyeti azaltıp döngüsel duyuyu artırırsınız. Ne olay olursa olsun başa döneriz, her şey aynıdır ve baştan başlarız. Bazı yazarlar bu döngüsel duyuyu değişimin altını çizmek için kullanırlar. Bu teknikte bazı şeylerin aynı kaldığını, ancak yirmi dört saat içinde değişen bir iki şeyin daha önemli olduğunu gösterirsiniz. Bu teknik birbirinden tamamen farklı olan *Ulysses* ve *Ground-*

hog's Day (Bugün Aslında Dündü) filmlerinin temelidir. (Televizyon dizisi olan *24* bu tekniği tersine çevirir; yirmi dört saati bir sezon boyunca kullanarak endişeyi artırır ve olay örgüsünü sıkıştırır.)

Yirmi dört saatlik döngüsel gün, dört mevsimi kullandığınızda ortaya çıkan aynı tematik etkilere sahiptir. İki teknik de genellikle komedilerde kullanılır, ikisi de döngüseldir, bireye karşılık toplumu vurgular ve cemaat veya evlilikle sona erer. Döngüsel zaman teknikleri aynı zamanda döngüsel uzama bağlı mitlerde kullanılır. Çoğu klasik mitte kahraman öyküye evde başlar, yolculuğa çıkar ve içinde zaten var olan şeyi keşfederek evine döner.

Eugene O'Neill tek bir gün tekniğini *Günden Geceye* filminde kullanmıştır. Ancak yirmi dört saat boyunca döngüselliğin olumlu özelliklerini hatırlatan *Ulysses*'ten farklı olarak *Günden Geceye* sabahtan akşama kadar on sekiz saat sürer. Bu yüzden öykünün çizgisi azalır çünkü aile gittikçe saçmaladığı, anne de uyuşturucu yüzünden delirdiği için umut, çaresizliğe dönüşür.

Tek bir gün tekniğinin diğer önemli etkisiyse oynanan dramanın günlük özelliğini vurgulamasıdır. 'Ölü' süreyi kesip büyük dramatik anları göstermek yerine sıradan bir insanın hayatındaki küçük olayları ve sıkıcı detaylarını gösterirsiniz; buna örnek *One Day in the Life of Ivan Denisovich*'tir (Ivan Denisoviç'in Hayatından Bir Gün).

'Hayatta bir gün' yaklaşımı, drama sıradan bir insan için neyse kral için de odur cümlesini ima etmektedir.

Mükemmel Bir Gün

Mükemmel bir gün tekniği, tek bir gün tekniğinin değişkenliğidir. Mükemmel bir gün, ütopik bir anın versiyonudur ve öykünün kendisi yerine, öykünün bölümlerini kurmak için neredeyse sürekli kullanılan bir tekniktir. Bu teknikte her şeyin uyum içinde olduğu ima edilir, bir öyküde çatışma olmadan uzun zamanın geçirilmesi öyküyü öldüreceğinden, bu tekniği kullanma süresi kısıtlıdır.

Mükemmel bir gün tekniği genellikle bir toplumsal etkinliği, on iki saatlik bir gün veya geceyle bağlar. Toplumsal etkinlik, her türlü ütopik zamanın gerekli öğesidir. Bu etkinliği, gün doğumundan batımına kadar geçen sürede olduğu gibi, doğal zaman artımına bağlamak, her şeyin düzgün olduğu hissiyatını güçlendirir, çünkü uyum doğal bir ritme bağlıdır. *Tanık* filminin senaristleri mükemmel bir gü-

nü, ahır kuran Amiş topluluğunu ve iki liderin birbirine âşık olmasını bağlamışlar ve bu tekniği çok iyi anladıklarını ispatlamışlardır.

Zamanın Bitiş Noktası

'Azalan zaman' olarak da bilinen zamanın bitiş noktası, önden izleyiciye aksiyonun tamamlanacağı belirli bir zamanı söylediğiniz bir tekniktir. En çok *Speed* (Hız Tuzağı) gibi aksiyon filmlerinde, *Outbreak* (Tehdit) gibi gerilim filmlerinde, karakterlerin bir şekilde soygun yaptığı *Ocean's Eleven* (Ocean'ın Onbirlisi) gibi hırsızlık filmlerinde ve *The Guns of Navarone* (Navaron'un Topları) ve *The Dirty Dozen* (12 Kahraman Haydut) gibi intihar misyonu filmlerinde kullanılır. Zamanın bitiş noktası yoğunluk, anlatı becerisi ve hız açısından faydalıdır, ancak doku ve kurnazlığı alıp götürür. Aynı zamanda on iki saatten daha hızlı bir huni yaratır, o yüzden de aksiyon destanı anlatmak isteyen yazarlar tarafından sık sık kullanılır. Zamanın bitiş noktası, yüzlerce karakterin aynı anda hareket etmesine, ölü zamanlarda anlatı becerisinin durmasına izin vermeden aciliyeti artırarak anlatmaya sebep olur. Bu tür öykülerde -örnek *Kızıl Ekim* - zamanın bitiş noktası genellikle uzamda tek bir noktaya bağlıdır ve bütün aktörlerin ve güçlerin zirveye ulaşması gerekir.

Daha az popüler olmasına rağmen zamanın bitiş noktası komedi yolculuk öykülerinde de kullanılır ancak çok etkilidir. Her türlü yolculuk öyküsü doğası gereği parçalı ve dolambaçlıdır. Komik bir yolculuk, öyküyü daha da parçalı bir hale getirir çünkü komik bir şey yaptıkça anlatı becerisi durur. Şakalar ve espriler öyküyü hep kenara atar; karakter bir şekilde bırakılana veya ortadan kaybolana kadar öykü bekler. Zamanın bitiş noktasını izleyiciye erkenden söyleyerek onlara, dolambaç oldukça tutunabilecekleri bir ileri hat verirsiniz. İzleyici sırada neyin beklediğini merak etmek yerine rahatlar ve yoldaki komik anlamın keyfini çıkarır. Bu tekniği *Cazcı Kardeşler* ve Jacques Tati'nin *Trafik* filmleri gibi komik yolculuk öykülerinde görürüz.

YAPI ÜZERİNDEN ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YER

Öykünün geçtiği yeri zaman içerisinde geliştirmenin ana tekniklerini gördüğümüz için artık öykünün her adımında yeri kahramanın gelişmesine bağlamamız gerekiyor. Kısacası, bunu çivi gibi çak-

mamız gerekiyor. Esaretten özgürlüğe gibi genel eğmeç size öykünüzün dünyasının nasıl değişeceğiyle ilgili genel bilgi verir. Ancak artık o gelişmeyi öykü yapısı üzerinden detaylandırmamız gerekiyor. Yapı, temayı nasihat vermeden ifade etmenize yarar. Aynı zamanda anlatı becerisini kaybetmeden izleyiciye oldukça dokunmuş öykünün yerini göstermenin yoludur.

Bunu nasıl yapacaksınız? Kısacası görsel 7 adım yaratacaksınız. Öykü yapısının temel 7 adımının her birinde, öykü yerinin olması gerekir. Bu alt yerlerin her biri, genel öykü alanı içinde özgün bir görsel yerdir. Bunun ne kadar büyük bir avantaj olduğunun farkına varın; öykü yerinin dokusu vardır ancak kahraman değiştikçe o da değişir. Yapının 7 adımına doğal mekân, insan yapımı alanlar, teknoloji ve zaman gibi yerin diğer fiziksel öğelerini eklersiniz. Öykü ve yerin toplam orkestrasyonu bu şekilde yaratılır.

İçinde özgün alt yer olması gereken yapı adımları şöyledir (sadece Belirgin Yenilgi/Ölümü Ziyaret Etmek/Geçici Özgürlük, yapının 7 adımından biri değildir):

- Zayıf Yön/Gereksinim
- Arzu
- Rakip
- Belirgin Yenilgi/Ölümü Ziyaret Etmek/Geçici Özgürlük
- Kavga
- Özgürlük veya Esaret

Zayıf Yön/Gereksinim

Öykünün başında, kahramanın zayıf yönünün veya korkusunun fiziksel dışavurumu olan bir alt dünya göstereceksiniz.

Arzu

Bu, kahramanın amacını ifade ettiği bir alt dünyadır.

Rakip

Rakip(ler), gücünü ve kahramanın zayıf yönüne saldırı yeteneğini ifade eden bu özgün yerde yaşar veya çalışır. Aynı zamanda rakibin dünyası, kahramanın esaret dünyasının aşırı versiyonu olmalıdır.

Belirgin Yenilgi/Ölümü Ziyaret Etmek/Geçici Özgürlük

Belirgin yenilgi, kahramanın rakibe yenildiğini düşündüğü andır ve düşünce aslında yanlıştır ("Olay Örgüsü" bölümünde bu konuyu detaylı olarak göreceğiz). Kahramanın belirgin yenilgi dünyası tipik olarak, öyküde o ana kadar gördüğümüz en dar yerdir. Kahramanı yenip esir alan bütün güçler abartısız bir şekilde kahramana baskı uygular.

Ölümü Ziyaret Etmek (bu da "Olay Örgüsü" bölümünde göreceğimiz bir adım), kahramanın yeraltına yolculuk etmesi demektir. Daha modern öykülerde kahraman aniden öleceğini hisseder. Düşüş, yaşlanma ve ölümü temsil eden bir yerde ölümlülüğüyle dövüşür.

Sonunda kahramanın esir kaldığı veya öldüğü nadir öykülerde, kahraman, diğer çoğu kahramanın Belirgin Yenilgi aldığı yerde kısa süreliğine Geçici Özgürlük yaşar. Bu genellikle kahraman için mükemmel bir yer olan ütopyada gerçekleşir.

Kavga

Kavga bütün öykü boyunca en kapalı yerde geçer. Fiziksel basınç, nihai çatışmanın en sıcak noktasına geldiği ve patladığı bir huni veya düdüklü tencere etkisi yaratır.

Özgürlük veya Esaret

Dünya, özgürlük yerinde veya daha büyük esaret ve ölüm yerinde detaylı gelişmesini bitirir. Bu özel yer, karakterin fiziksel açıdan nihai olgunlaşmasını veya düşüşünü temsil etmelidir.

Görsel 7 adımın nasıl işlediğine ve diğer ana öğeleri -doğal mekân, insan yapımı alanlar, teknoloji ve zaman- öykü yerine nasıl eklediğinize birkaç örnek aşağıdadır.

• *Yıldız Savaşları*

Genel olarak yer ve alan, dış uzaydır.

Zayıf Yön/Gereksinim ve Arzu = Çöl

Luke, bir şekilde tarımın yapıldığı bu çorak araziye saplanıp kaldığını hisseder. "Buradan hiç kurtulamayacağım" diye şikâyet eder. Luke arzu cümlesini, yardım isteyen Prenses Leia'nin hologramı, yani minyatürü ortaya çıkınca söyler.

Rakip = Ölüm Yıldızı

Fantezi türlerinde gerçek objeler gibi soyut şekilleri kullanabilirsiniz. Burada rakibin alt dünyası, kocaman bir küre olan Ölüm Yıldızı'dır. Yıldızın içinde Darth Vader, Prenses Leia'yı sorguya çeker. Daha sonra Ölüm Yıldızı komutanları, imparatorun cumhuriyetteki bakayaları tasfiye ettiğini öğrenirler ve Vader onlara gücün ölümcül kısmını gösterir.

Belirgin Yenilgi/Ölümü Ziyaret Etmek = Suyun Altındaki Bir Canavarla Çöplüğü Çökertmek

Yazar George Lucas karakterleri suya yerleştirir ve suyun altında tarih öncesi ölümcül bir yaratık vardır. Ve oda, o ana kadar öyküde karşımıza çıkan en dar alandır; sıkışan bir oda. Bu da bize daralan bir zaman ve yer verir.

Kavga = Siper

Gerçekçi olarak söylemek gerekirse açık bir uzayda pilotlar için bol yer olduğundan it dalaşı olurdu. Ancak Lucas en iyi kavganın mümkün olan en dar yerde olduğunu biliyor. O yüzden de kahraman uçağıyla, iki yanında duvarları olan uzun bir sipere dalıyor ve kahramanın arzusunun bitiş noktasında, siperin en ucunda Ölüm Yıldızı'nın parçalanabileceği zayıf nokta var. Bu sanki yeterli değilmiş gibi, Luke'un ana rakibi olan Darth Vader onu arkasından kovalıyor. Luke ateş ediyor ve siperin ucundaki küçük nokta, filmin tamamının yakınsak noktası. Evreni kaplayan destan görsel ve yapısal açıdan tek bir noktaya akıyor.

Özgürlük = Kahramanlar Holü

Savaşçıların başarısı diğer savaşçıların onayını verdiği büyük holde kutlanıyor.

• *Vahşi Belde*

(Öykü: Walon Green ve Roy N. Sickner; senaryo: Walon Green ve Sam Peckinpah, 1969)

Bu öyküde çorak bir yerden, daha da çorak bir yere giden tek çizgili bir yolculuk vardır. Öykü aynı zamanda karakterleri büyük bir değişimin yer aldığı bir topluma yerleştirir; o yer köyken şehir olma-

ya çalışmaktadır. Araba ve makineli tüfeklerle yeni teknoloji gelir ve çete bu yeni dünyaya nasıl adapte olacağını bilmemektedir.

Sorun = Kasaba

Öykünün başında Amerika'nın güneybatısındaki bir kasabaya askerler girer. Ancak burası bir distopyan kasabasıdır çünkü askerler gerçekten hayduttur, onları yakalamak için bekleyen kanun adamları onlardan da beterdir. Aralarında çatışma çıkar ve kasaba insanlarından çoğu ölür. The Wild Bunch olarak bilinen çete bankayı soymak için kasabaya gelir ancak içlerinden biri onları kandırdığı için çoğu ölür.

Zayıf Yön/Gereksinim = Çorak Alan

Katliamdan sonra çete çorak bir alana girer ama çetenin lideri Pike diğerlerine bir ültimatom verir: Ya birlikte hareket edecekler ya da ölecekler! Ancak bankadan çaldıkları gümüş paralar bakır çıkınca sorunları daha da artar.

Arzu = Kamp Ateşi

Sıcak bir ateşin önünde yatan Pike komutan muavini Dutch'a arzu cümlesini söyler: Bir kez daha soygun yapıp vazgeçeceğini belirtir. Dutch "neden vazgeçeceksin?" diye sorarak Pike'ın arzusunun boş olduğunu dile getirir. Bu cümle öykünün esaretten, daha fazla esaret ve ölüme doğru giden gelişiminin habercisidir.

Geçici Özgürlük = Ağaçların Altında

Öykünün genel gelişmesi esaretten ölüme gittiği için, *Vahşi Belde* öykünün ortasında ütopik yer tekniğini kullanır. Burada çete, silah arkadaşlarından Angel'in evi olan bir Meksika köyünde durur. Öykü boyunca tek toplumsal yer burasıdır. Ağaçlar vardır, çocuklar ağaçların altında oyun oynarlar. Burası kırsal vizyondur ve bu çalıştığına değmemiş adamların yaşaması gereken yerdir. Ama burada kalmazlar, yollarına devam edip ölürler.

Belirgin Yenilgi/Ölümü Ziyaret Etmek = Köprü

Bu adım tekrar öyküdeki en dar alanda meydana gelir, o yer bir köprüdür. Çete köprünün öbür tarafına geçerse, adamlar en azından bir süreliğine özgür kalacaktır. Ancak geçemezlerse öleceklerdir. Ya-

zar Walon Green ve Sam Peckinpah zamanın daralmasıyla ilgili tekniği kullanırlar; çete öbür tarafa geçmeye çalışırken köprünün üzerindeki dinamit zaten ateşlenmiştir.

Kavga = Mapache Amfiteatrı

Bu türden büyük ve vahşi bir kavga elbette büyük bir alanda yapılır. Ancak bu öyküyü yazan yazarlar öykülerdeki harika kavgaların gerekli basıncı elde etmek için duvarlar içinde ve küçük bir yerde olması gerektiğini biliyorlar. Dolayısıyla çete bir amfiteatra giriyor ancak barın içi rakipleriyle dolu. Düdüklü tencere patladığında, film tarihindeki en büyük kavga da çekilmiş oluyor.

Esaret/Ölüm = Rüzgârdan Savrulmuş Hayalet Bir Kasaba

Öykü sadece ana karakterlerin ölmesiyle değil, bütün bir kasabanın yok edilmesiyle sona erer. Yıkım duygusunu artırmak için yazarlar bir de rüzgâr eklerler.

• *Meet Me in St. Louis*

Genel alan, merkezi tek bir büyük bir ev olan Amerika'daki küçük bir kasabadır. Öykü 20. yüzyılın başlangıcında geçtiği için yazarlar karakterleri kasabadan şehre dönen bir topluma yerleştirmişlerdir. Öyküyü, mevsimlerin değişmesi ve ailenin düşüşü ve yükselişini bire bir bağlayarak dört mevsimle yapılandırmışlardır.

Özgürlük = Sıcak Evde Yaz

Açılış sahnesinde ütopik bir dünya, yer, insanlar ve teknoloji arasında mükemmel bir denge vardır. Ağaçlarla kaplı yolda hem at arabaları vardır hem de yayalar. Bir oğlan, bisikletiyle büyük, kalkan duvarlı bir eve varıyor ve eve geldiğinde en sıcak, en müşterek kullanılan odaya giriyor: mutfak. Yazarlar ailedeki en küçük kızın merdivenlerden üst kata çıkarken söylediği, filmin adı da olan "Meet Me in St. Louis" şarkısını söyleterek topluluk hissi yaratıyorlar (ev içinde de ütopya vardır). Bu müzikal durum, izleyiciye öykü alanının detaylarını gösteriyor ve çoğu ikincil karakterleri tanıtıyor.

Kız şarkı söylerken dedesi evin başka bir odasına gidiyor. Bu teknik sadece bize karakterleri göstermekle kalmıyor, niteliksel olarak toplumu gösteriyor çünkü bu geniş bir aile ve üç nesil mutlu bir şekilde aynı çatının altında yaşıyor. İkincil karakterleri, film şarkısını

ve evin köşe bucağını gördükten sonra kamera pencereden dışarıya çıkıyor ve yazarlar bizi ana karakter Esther'le tanıştırıyor. Ön merdivenleri tırmanan Esther bütün karakterlerin içinde en güzel sese sahip ve film şarkısını söylüyor.

Ütopik dünyaya uyan kahraman Esther öykünün başında çok mutludur. Zayıf yönü, gereksinimi veya herhangi bir sorunu yoktur ancak saldırılara karşı zayıftır.

Zayıf Yön/Gereksinim, Sorun ve Rakip = Dehşet Verici Evde Sonbahar

İkinci mevsim olan sonbahar geldiğinde sıcak ev artık dehşet verici görünmeye başlar. Elbette mevsim ve ev, Cadılar Bayramı'na uygundur ve bu tatil ölümü tasdik eder. Aynı zamanda aile düşüşe başlar. İki abla evlenip evden ayrıldığı için rakip baba küçük bir kasaba olan St. Louis'ten, büyük bir şehir olan New York'a taşınması gerektiğine karar verir.

Yazarlar, aileye getirdikleri eleştiriyi topluma yöneltmek için Cadılar Bayramı'nı kullanırlar. İki küçük kız bu bayramda hediye toplamak için kapı kapı gezer ve komşularından birinin kedileri zehirlediğini söylerler. Daha sonra en küçük kız olan Tootie, Esther'in erkek arkadaşının ona cinsel tacizde bulunduğunu yanlışlıkla iddia eder. Bu da, yalanların ve dedikoduların herkesi bir anda yok ettiği küçük kasaba hayatının karanlık yönüdür.

Belirgin Yenilgi = Kasvetli Evde Kış

Kış gelince aile hayatlarının en alçak noktasına düşer. Eşyalarını toplarlar ve taşınmaya hazırdırlar. Esther, kız kardeşi Tootie'ye önlerindeki yılbaşında daha mutlu olmak için umutla ilgili üzüntülü bir şarkı söyler: "Sevdiğimiz güvenilir arkadaşlarımız tekrar yanımızda olacak. Kaderimiz izin verirse, bir gün hep beraber yine mutlu olacağız. O zamana kadar bir şekilde uğraşmamız gerekecek." Aile topluluğu dağılıp ölmek üzeredir.

Yeni Özgürlük = Sıcak Evde Bahar

Komedi ve müzikal olan öykü şu şekilde biter: Karakterler bir kriz yaşar -baba ailenin St. Louis'te oturmasına karar verir- ve baharda aile topluluğu tekrar doğar. İki evlilik olur ve artık daha da geniş olan aile, Dünya Fuarı'na giderek eğlenir. Dünya Fuarı da başka bir alt dünyadır, geçici bir ütopyadır ve bu aileyi göstermek için kurulmuş Ame-

rika'nın geleceğinin ve izleyici olarak bizim topluluğu yok etmeden bireysel fırsatlara sahip olduğumuzun minyatür halidir.

• *Şahane Hayat*

("The Greatest Gift" isimli kısa öykünün yazarı Philip Van Doren Stern; senaryo: Frances Goodrich, Albert Hackett ve Frank Capra, 1946)

Öyküyü dünyaya bağlamanın en güzel örneklerinden biri de *Şahane Hayat*'tır. Bu ileri sosyal fantezi öyküsü, izleyicinin bütün bir kasabanın iki farklı versiyonunu görmesi ve kıyaslaması için tasarlanmıştır. Bu küçük kasaba, Amerika'nın minyatürüdür ve iki farklı versiyon, iki farklı değer grubuna bağlıdır ve ikisi de Amerikan hayatının merkezindedir.

Alan, Bedford Falls'tur; ikinci kattaki birinin sokaktan geçen bir arkadaşına el sallayıp merhaba diyebileceği, iki katlı binalardan oluşan hareketli ve küçük bir kasabadır. Öyküde temellerinden biri olarak Noel vardır ancak kahramanın 'ölümü'nü ve tekrar doğumunu kullanarak temel yapı açısından Paskalya felsefesini takip eder.

Zayıf Yön/Gereksinim = Gece Seması, Yukarıdan Bedford Falls

Öykü, üçüncü kişi olan bilge anlatıcıyla (bir melek) başlıyor ve gerçek bir karakter olan melek Clarence ile devam ediyor. Clarence'ın kendine ait bir zayıf yönü var; kanatları yok. George'a yardım ederek gereksinimini karşılayacak. George'un zayıf yönü ve sorunu ise o kadar umutsuz ki ihtiharın eşiğinde. Bu plan, George'un yıllardır yaşadığı hayatını ve yaşadığı yerin iki versiyonunu izleyiciye hemen göstermek için yapılmış.

Clarence'ın ve George'un zayıf yönlerinin alt dünyası, öykünün dini öğelerinin fiziksel göstergesi olan kasaba ve gece semasıdır ve sanki Tanrı'nın bakışıyla çekilmiştir.

Arzu = George'un Gelişen Sıcak Evi ve George ve Mary'nin Dilek Dilediği Terk edilmiş Ev

Liseden sonra George annesi, babası, kardeşi ve hizmetçi Annie'yle birlikte hareketli bir evde yaşar. Babası hayırsever bir adamdır ve oğlunu çok sever. Ancak George bu hapishane gibi görünen küçük kasabadan kurtulmaya can atmaktadır. George babasına amacını söyler: "Sana hep bir şeyler inşa etmekten, yeni binalar tasarlamaktan,

modern şehirler planlamaktan söz edip durdum..." Bu sahne görsel alt dünya ile öykü yapısının adımını çatışmaya sokar. Sıcak ev, sevgi dolu bir ailenin nasıl olduğunu göstermektedir. Ancak George küçük kasabanın baskılarından, özellikle de bir zalim tarafından uygulanan baskılardan kurtulmayı içten içe çok istemektedir.

George arzusunu bir partide havuza düştükten sonra eve dönerken Mary'ye ifade eder. Tepenin üzerinde eski ve terk edilmiş bir ev görürler, burası George için olumsuz kasaba hayatının ev versiyonudur. Eve bir taş atar ve Mary'ye "ayağımın dibindeki bu köhne küçük kasabadan kurtulacağım ve dünyayı dolaşacağım... Sonra da yeni bir şeyler inşa edeceğim" der. Elbette karısının sıcak ve rahat yapmak için didindiği o evde yaşamaya başlar. Ancak George için o ev tekinsizdir ve orada kendini mezarda gibi hisseder.

Rakip = Potter'ın Bankası ve Ofisi

Henry Potter "kasabadaki en zengin ve zalim kişidir". Clarence, Potter'ı 'süslü at arabası'na binerken görür ve "şu adam kim, kral mı?" diye sorar. Potter hem George'un hem de Konut ve Finans şirketinin düşmanıdır çünkü bu ikisi Potter'ı kasabadaki her şeyi ve herkesi satın almaktan uzak tutmaya çalışır. Potter'ın ini bankasıdır ve oradan bütün kasabayı kontrol eder.

Belirgin Yenilgi = Bedford Falls'taki Köprü

George'un belirgin yenilgisi, amcası Billy 8 bin dolar kaybettiğinde iflas utancını yaşamasıyla vuku bulur. Tipi ve rüzgâr altında köprünün ortasına gelir. Bu dar yerde hayatını bitirmeye karar verir.

Ölümü Ziyaret = Rakibin Pottersville İsimli Distopyan Kasabası

Melek Clarence, George'a yaşadığı kasabanın nasıl bir yer olabileceğini gösterir. Potter'ın etkisini kontrol edemeyecektir. Potter işe, paraya, güce ve sıradan insanları aşağılamaya değer verir. Böylece George'un, Potter'ın değerlerinin mükemmel bir sunumu olan ölümcül Pottersville isimli alt dünyasındaki uzun yolculuğu başlar.

Yazma sürecinde bu alt dünyayı detaylandırmak enfestir ve sekansların tamamı George kaçarken yapılmıştır. Ana caddede barlar, gece kulüpleri, likör dükkânları ve bilardo salonları vardır ve sahne boyunca ahenksiz caz müziği çalar (bazıları bu sahneyi sever). Senar-

yoda açıklandığı gibi "sessiz, düzenli ve küçük bir kasabayken, artık sınır köyü gibi bir yer olmuştur".

Potter'ın kasabasında Bedford Falls'taki bir toplum yoktur. Hiç kimse George'u tanımaz, birbirlerini de tanımazlar. Daha da önemlisi, o ana kadar detaylı şekilde açıklanmış bütün ikincil karakterler en berbat potansiyelini yerine getirmiş bir şekilde gösterilir. Daha önceki kendileriyle olan kontrast çok şaşırtıcıdır ama inanılmayacak gibi değildir. Karanlık bir hayatı olan adam taksi şoförü Ernie olabilir. Dilenci olan adam eczaneci Bay Gowed olabilir. Pansiyon işletirken delirmiş o kadın George'un annesi gerçekten olabilir. (Sadece Donna Reed eskisi gibi kız kurusu olarak kalmıştır.) Bu da bütün insanların olasılık çeşitliliği olduğunu, yaşadıkları dünyaya ve inandıkları değerlere bağlı olarak en iyi veya en kötü olduklarını gösterir.

George karanlık ve karlı bir gece mezarlığı ziyaret ederek Pottersville'daki yolculuğunu -ve ölümü ziyaret ettiği uzun süreyi- bitirir. Orada kardeşinin mezarını görür ve polisin attığı kurşunlardan zar zor kurtulur. Hemen ihtihar etmeye karar verdiği intikal noktasına, yani köprüye döner.

Özgürlük = Kahramanın Bedford Falls İsimli Ütopik Kasabası

George canlı olduğunu fark ettiğinde, kendi hayatının değerini ve daha da önemlisi insan olarak neleri başardığını görerek yoğun bir şekilde özgürlük duygusunu yaşar. Bu, her insanın kendini derin bir şekilde keşfetmesi demektir. George, yoğun ancak ilham veren ince alayla saatler önce intihar etmesine yol açan kasabanın ana caddesinde mutlu bir şekilde koşar. Kasaba aynıdır ancak sade, ağaçlarla kaplı sokak, kışın harikalar diyarı gibi görünmektedir. George artık bir zamanlar sıkıcı bulduğu bu kasabayı ütopya olarak görmektedir çünkü ortada bir toplum vardır. Perili ve hapishane gibi görünen eski, büyük ev artık sıcak bir evdir çünkü George'u çok seven ailesi orada yaşamakladır ve evin içi kısa süre sonra hayatları ilerlemiş, yapılan iyiliği geri ödemekten mutlu olan ikincil karakterle dolacaktır.

Şahane Hayat öykü ve görsel dünya arasında çok yakın bir ilişki olduğunu gösterir. *Yüzüklerin Efendisi* ve *Harry Potter* gibi fantezilerdeki büyük ve heyecan verici dünyaların tersine bu film görsel dünya tekniklerini banliyödeki orta sınıf, yüzyıl ortası Amerikan dünyasında yaşanan sıradan bir gününde kullanır (*Büyük* bu durum için da-

ha uygun bir örnektir). *Şahane Hayat,* Twain ve Dickens seviyesinde harika bir sosyal fantezidir. İkisinden de bir şeyler ödünç alır.

Diğer öykücülerden bir şeyler ödünç almak kullanabileceğiniz başka bir tekniktir ancak bunu şakacı bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Referansları ince ince kullanın. Bunları yakalayanlar zevk alacaktır. Yakalayamayanlar ise öyküye eklenmiş bu dokuyu takdir edecektir.

Şahane Hayat'ta George'u kurtaran meleğin adı Clarence'dır, yani Twain'in *Connecticut Yankee in King Arthur's Court* öyküsündeki dostun adıdır. Clarence göreve çağrıldığında *Tom Sawyer* okumaktadır. Ve elbette *Şahane Hayat,* Dickens'ın *Bir Yeni Yıl Şarkısı* öyküsünün Amerikan versiyonu ve *David Copperfield*'ın ağır bir dozudur.

Başka bir öykünün tasarlama ilkesine kadar her şeyini kullanabilirsiniz. Ancak bunu yaparsanız, öykünüzün özgün olması için aldıklarınızı yeterince değiştirmeniz gerekir. İzleyici o değişimi yapmanın sanatsal yeteneğini bilinçaltı seviyesinde takdir edecektir. *Şahane Hayat,* New York'taki Noellerin geçmişini, bugününü ve geleceğini ziyaret eden yaşlı ve aksi bir Amerikalının öyküsü değildir. Sonradan yaşadığı kasabanın farklı bir versiyonunu gören, bütün hayatı detaylı bir şekilde anlatılan orta sınıf bir Amerikalının öyküsüdür. *Bir Yeni Yıl Şarkısı* öyküsünün tasarlama ilkesini mükemmel bir şekilde değiştirmiştir. Bu film ilk kez gösterildiğinde izleyici bunu bu şekilde anlamamıştır. *Şahane Hayat* çok duygusal olmasına rağmen, çıktığı zamanın izleyicisi için çok karanlık bir sosyal hiciv de olabilirdi. Ancak zamanla, özellikle de bir karakteri öykü yerine bağlaması sayesinde filmin mükemmelliği çok fazla izleyicinin bu filmi izlemesini sağlamıştır.

• *Sunset Bulvarı*

(Charles Brackett, Billy Wilder ve D.M.Marshman Jr., 1950)

Sunset Bulvarı, hanedanı film yıldızları olan modern bir krallıkla ilgili iğneleyici bir hicivdir. Bu krallar ve kraliçeler güzellik satarak yaşayıp ölürler. *Sunset Bulvarı,* öyküyü bilen kişilere çekici gelir. Sebebi sadece ana karakterin modern bir öykücü ve senarist olması değil, görsel dünyasının da her türlü öykü çeşidi ve öykü referanslarıyla dolu olmasıdır. Bu mükemmel senaryoda kullanılan öykü yeri tekniklerinden birkaç tanesi şöyledir:

Öykünün genel alanı Hollywood'dur, yazarlar Hollywood'u bir krallık şeklinde kurmuştur, içinde krallık saltanatı ve çalışkan köylülerden oluşan bir ayaktakımı vardır. Öyküyü dış sesle bir yazara anlattırdıkları için yazarlar dünyayla her türlü edebi bağlantı kurabilmektedirler.

Sorun = Hollywood Dairesi

Senarist Joe Gillis işsiz ve beş parasızdır, kötü bir apartman dairesinde oturur. Aynı zamanda Hollywood fabrikasında yazardır, haftada en az iki öykü yazmaktadır. Arabasını almak için iki adam evine gelince sorun daha da büyür.

Zayıf Yön/Gereksinim ve Rakip = Kötü Konak, Havuz

Joe, Norma Desmond'un kötü konağını -korkunç ev- görünce, bu gizli alt dünyanın kendisini kurtaracağını düşünür. Arabasını oraya saklar, Norma'nın berbat, kalın senaryosunu yazar ve iyi para kazanır. Ancak rakibin alt dünyasına girmiştir artık ve oradan kurtulamayacaktır. Evden bir türlü çıkamaz çünkü ev Joe'nun zayıf yönünü beslemekledir, Joe paraya açtır.

Senarist olarak Joe, dünyayı şu şekilde açıklar: "Büyük ve ıvır zıvırla dolu bir evdi. Çılgın film yıldızlarının 1920'lerde yaptığı evlere benziyordu. Bakımsız ev elbette mutsuz görünür. Bu ev fazlasıyla öyleydi. *Büyük Umutlar*'daki zaman geçtiği için acısını dünyadan çıkaran yaşlı Bayan Haversham'a, çürümüş gelinliğine ve parçalanmış duvağına benziyordu."

Joe misafir odasında inzivaya çekilirken, *Sleeping Beauty*'deki (Uyuyan Güzel) prens gibi çok büyümüş dikenli sarmaşığın yanından geçer. Pencereden boş havuzu görür, içinde bir sürü fare vardır. Bu dünyada ölüm ve uyku simgeleri her yerdedir.

Rakip ve Belirgin Yenilgi = Ev Yeniden Canlanıyor, Joe Havuzda Esir Oluyor

Perili evi, dikenleri ve Uyuyan Güzel'i olan bu masalsı dünyada bir de vampir vardır. Joe, kolay yaşamanın tuzağına iyice kapıldıkça, Norma ve ev canlanıyor. Eski ve boş havuz doluyor ve Joe havuzdan çıkınca, yeni kan yüzündcn kızaran Norma satın aldığı bu genç adamı sanki bir bebeğini siliyormuşçasına havluyla kuruluyor.

Kavga/Ölüm = Havuzda Vurulmak

Kısa ve tek taraflı kavgada Joe, Norma'yı terk etmeye kalkınca kadın Joe'yu vuruyor. Joe havuza düşüyor ve bu sefer vampir onu canlandırmıyor.

Rakibin Esareti = Norma Merdivenlerde Çıldırıyor

Büyük ve insan rakibi olan Sunset Bulvarı elbette kahramanın ölümüyle bitmiyor. Rakip yavaş yavaş çıldırıyor. Hayalle gerçek arasındaki farkı artık anlamamaya başlıyor, hem kendi karakterini ("Aşağıda Prensesi bekliyorlar") hem de Hollywood'daki başka bir filmde rol alan bir aktrisi oynuyor. Norma 'saray'ın büyük merdivenlerinden aşağıya iniyor ve hiçbir prensin kendini uyandıramayacağı bir uykuya dalıyor.

• *Ulysses*

Güzel öykü yazmanın tekniklerini öğrenmek için Joyce'un *Ulysses*'ine bakarken çok dikkatli olmamız gerekiyor çünkü bu roman 20. yüzyılın en iyi romanı olarak kabul ediliyor. Bununla birlikte romanın karmaşıklığı ve görkemi, öykü yazmaya çalışan bizim ölümlülerin anlamasının çok ötesinde gibi görünebilir. Tasarlayarak kullanılmış, anlaşılması güç referanslar ve teknikler, popüler öyküler, filmler, romanlar, oyunlar veya televizyon dizileri yazmak isteyen insanlar için tamamen uygunsuz görünebilir.

Hiçbir şey gerçekten öteye gidemez. Joyce yazar olarak inanılmaz bir yeteneğe sahip olmasına rağmen, aynı zamanda tarihteki en fazla eğitim almış öykücüdür. O eğitimi sizin kaçındığınız bir karışıklığı yazmakta kullansaydı, kullandığı teknikler her ortamda iyi bir öykü yazmanın evrensel uygulaması olurdu.

Ulysses bir romancının romanıdır. İkincil ana karakter olan Stephen iyi bir yazar olmaya çalışan bir adamdır. Kitapta, şimdiye kadar yazılmış bütün kitaplardan daha geniş ve ileri teknikler vardır; Joyce'un *Finnegan's Wake*'i (Finnegan Uyanması) bir istisna olabilir ama o kitabı başından sonuna kadar okuyan hiç kimse olmadığı için sayılmaz. Pek çok yönden Joyce diğer yazarları zorlar, "Yaptığım şeyi anlayabiliyor musunuz? Kendiniz yapabilir misiniz?" der. Haydi bir deneyelim.

Odise'nin modern versiyonu olan *Ulysses*'in öykü çeşidi mit, komedi ve dramanın karışımıdır. Genel alan Dublin şehridir ancak ne gariptir ki öykü evde değil yolda geçer. Çoğu mitte olduğu gibi ana kahraman Leopold Bloom yolculuğa çıkar ve sonunda evine döner. Ancak bu öykü komik bir mit veya 'sahte destansı' olduğundan, Kahraman evine döndüğünde neredeyse hiçbir şey öğrenmemiş olur.

Diğer çoğu ileri öykülerde olduğu gibi *Ulysses* son yüzyılın dönüm noktasında ve kasabadan şehre geçiş döneminde geçer. Dublin hem kasabaların hem de şehirlerin öğelerine sahiptir – hatta modern ve bunaltıcı bir şehirdir. Kasabalarda geçen öykülerde ortak olan o suçu en baştan içimizde hissetmeye başlarız: Stephen'ın, annesi ölüm döşeğindeyken dua etmediği için onu suçlayan bir ev arkadaşı vardır.

Asıl kahraman olan Bloom hem şehirdeki sıradan bir kahraman hem de modern ve bunaltıcı şehrin beceriksizidir. Odise hüsran dolu bir savaşçıysa, Bloom hüsran dolu bir hiç kimsedir. Charlie Chaplin'in berduşu, Charles Shultz'un Charlie Brown'ı, *Seinfeld*'in George Costanza'sıdır. Aynı zamanda eşiyle aşkının bir arada olduğunu ama bunu bitirmek için hiçbir şey yapmadıklarını bilen boynuzlu bir erkektir. Çoğu yönden Joyce'un öyküsünün geçtiği yer öğelerin olağan kombinasyonundan ortaya çıkmaz. Örneğin Dublin ilerleyen teknoloji ve geleceğin esareti yüzünden değil, geçmişin boğucu gücü yüzünden bunaltıcı bir şehirdir, özellikle de İngiliz kuralları ve Katolik kilisesi buna sebep olmaktadır.

Odise mitini ve toplumun değişmesini kullanmanın yanı sıra Joyce öykü yapısını yirmi dört saatlik gün tekniğini kullanarak inşa eder. Bu döngüsel zaman, mit ve komedi türlerinin döngüsel mekânına da uygundur, kahramanın günlük durumunu açıkladığı gibi şehirdeki geniş karakter dokusunun davranışlarını da ortaya çıkarır ve kıyaslar.

Joyce yirmi dört saatlik gün tekniğini, birincil ve ikincil kahramanların rakiplerini belirlemek için de kullanır. İkincil kahraman olan Stephen'ın yolculuğunu takip eden öykünün açılıştaki üç bölümü, sabah 8'den öğlene kadardır. Sonra Joyce tekrar sabah 8'e döner ve birincil kahraman olan Bloom'u takip eder. Bu sefer bu iki adamın aynı anlarda ne yaptığını hayal etmesi için okuyucuyu sürekli tetikler ve Joyce okuyucu bu iki karakteri kıyaslasın ve karşılaştırsın diye aralarındaki paralel durumları ortaya koyar.

Joyce öykünün geçtiği yerde ikincil karakterleri betimlerken özgün teknikler kullanır. Öne sürdüğü temanın büyük bölümü dünyanın esaretiyle ilgili olduğundan, bütün ikincil karakterlere zayıf yön ve gereksinim verir. Genellikle Katolik kilisesine çok bağlı olmak, İngiltere egemenliğine uymak veya İrlanda'nın geçmişindeki kahramanlarına ve rahat ancak zayıf klişelere çok inanmakla ilgilidir.

Ulysses'teki karaker dokusu tarihteki en detaylı karakter dokusudur. Temel kurgusal karakterlerin yanı sıra öykünün geçtiği 1904 yılında Dublin'de yaşayan birkaç gerçek karakter de vardır. Joyce bu gerçek insanlarla karışan pek çok kurgusal ikincil karakteri diğer öykülerinde de kullanmıştır; özellikle de kısa öykü koleksiyonu *The Dubliners*'da (Dublinliler). Bunların hepsi öyküye hem gerçeklik hem de temeli olan bir doku zenginliği katar, çünkü bu gerçek veya hayal edilmiş karakterlerin hepsi okuyucu bilmese bile önceden açıklanmış detaylara ve tarihçeye sahiptir.

Joyce temel yapı adımlarını, öykünün alt dünyalarına bağlamakta ustadır. Odise'nin seyahatlerini kullanarak şehir içinde günlük yolculuğu modern bir şekilde kurmanın faydalarından biri de Joyce'un düzensiz bir şehirde belirlenebilen alt dünyalar yaratmasına sebep olmasıdır. Aynı zamanda Joyce'un bu son derece karışık olan öyküde her alt dünyaya, bir veya iki yapı adımı aşılamasına sebep olmaktadır. Bu teknik okuyucuyu kocaman olan destanın fırtınalarına ve akışına perçinler ve olaylar ne kadar karışık olursa olsun, iki kahramanın psikolojik ve ahlâki gelişiminin ana cümlelerinin altını çizer.

Odise'nin bölümlerini baz almış, öykünün temel yapı adımlarının ve Dublin'in alt dünyalarının kısa taslağı aşağıdadır.

Stephen'ın Zayıf Yönü/Gereksinimi, Sorunu, Rakibi, Hayaleti = Telemachus = Martello Kulesi

Martello Kulesi'nde Dublin Körfezi'ne bakan bir apartman dairesinde saat sabah 8'dir. Bu dairede oturan Stephen Dedalus dertli, genç bir adamdır. Annesi öldüğü için Paris'ten dönmüştür. Hayatı amaçsızdır, kendisinden şüphe eder. Annesi ölürken kendisinden dua etmesini diler ama Stephen bunu yapmadığı için büyük bir suçluluk duyar. Odise'nin oğlu Telemachus gibi gerçek babasının kim ve nerede olduğunu merak etmektedir. Ev arkadaşı Buck Mulligan, Step-

hen'ın arkadaşı gibi görünür ama aslında düşmanıdır, annesi ölürken dua etmediği için Stephen'a laf sokup durur.

Joyce'un Hamlet'in kalesine benzettiği kulede yer alan bu ev, duygusal Stephen açısından bir hapishanedir ve o bu evi zorba Mulligan ve kibirli İngiliz Haines'le paylaşır. Stephen kirayı ödemesine rağmen evin anahtarını Mulligan'a verir.

Stephen'ın Zayıf Yönü/Gereksinimi, Sorunu, Hayaleti = Nestor = Deasy'nin Okulu

Yazar olmak istemesine rağmen Stephen çok az para karşılığında erkeklerin gittiği bir okulda öğretmenlik yapmaktadır. Gürültü koparan ve kopya çeken öğrencileriyle birlikte bu okul Stephen'ı depresyona sokar ve ona gençliğinin hayaletlerini hatırlatır. Sanatçı olması gereken Stephen için bu okul bir tuzaktır.

Stephen'ın Zayıf Yönü/Gereksinimi, Sorunu, Hayaleti = Proteus = Sandymount Kumsalı

Stephen kumsalda yürürken doğuş ve ölüm simgelerini ve ona haçı hatırlatan üç direkli bir gemi görür. Neyin gerçek neyin hayal olduğunu, nasıl bir insan olması gerektiğini ve insanların ondan ne olmasını istediğini birbirine karıştırır. Tekrar gerçek babasını düşünür.

Bloom'un Zayıf Yönü/Gereksinimi ve Sorunu = Calypso = Bloom'un Mutfağı, Kasap

Sabah saat 8'de Bloom uyumakta olan karısı Molly için kahvaltı hazırlamaktadır. Odise yedi yıl boyunca Calypso adında bir kadın tarafından esir alınmıştır. Bloom da karısına esirdir. Ancak daha da önemlisi bu esareti kendi kendine uygulamaktadır. Garip ve soyutlanmış bir adam olan Bloom hem cinsel hem de duygusal açıdan Molly'den soğumuştur. Derin bir şekilde kabul görmek ve sevilmek istemektedir.

Mutfakta ve kasapta Bloom yemek, kadınlar ve seks gibi bedensel zevklere olan ilgisini gösterir. Stephen gibi Bloom da anahtarını almadan evden çıkar.

Bloom'un Zayıf Yönü/Gereksinimi, Sorunu ve Arzusu = Zevkine Düşkünler = Postane ve Eczaneye Giden Sokak

Bloom sorunlarını düşünmek istemez veya zevkine düşkünler gibi onları tamamen unutur. Stephen gibi Bloom da duyarlı ve amaç-

sızdır. Öykü boyunca sonu olmayan küçük arzularını yerine getirmeye çalışır. Postanede Martha adındaki bir kadınla olan yazışmalarından suçluluk duyar ancak kelimelerin ötesine geçmek de istemez. İlaçlarla dolu eczanede Bloom kaçmak ve yalnızlıktan kurtulmak ister.

Rakipler, Hayalet = Hades = At Arabasıyla Mezarlığa Yolculuk

Bloom arkadaş olduklarını düşündüğü bazı adamlarla at arabasına binerek bir adamın cenazesine gider. Ancak bu adamlar Bloom'a tanımadıkları bir adam gibi davranırlar. Bloom'un o gün içinde karısıyla sevişeceğini bildiği Blazes Boylan adındaki bir adamın yanından geçerler. Ölüm diyarına giden Odise gibi Bloom babasının intiharını ve on yıl önce ölen oğlu Rudy'yi hatırlar.

Arzu, Rakipler = Aeolus = Gazete Binası

Maceralarından birinde Odise, adamları, rüzgâr tanrısı Aeolus'un sımsıkı kapattığı ters rüzgâr çantasını açınca evini görür ve yoldan çıkar.

Modern gezgin Bloom gazete ilanları satar. Gazete binasında satış yapmak için elinden geleni yapar ama patron yüzünden satışı gerçekleştiremez. Bloom'u hafife alıp İrlanda'nın geçmişindeki sahte zaferlerle ilgili yalan yanlış yorum yapan palavracıları dinlemek zorunda kalır.

Öykünün Geçtiği Yer, Rakip, Hayalet = Lestrygonian = Dublin Sokakları, Burton Oteli'nin Lokantası, Davy Byrne Birahanesi, Ulusal Müze

Bu minyatür Odise (ve *Ulysses*'te bir sürü minyatür vardır) Bloom'un Dublin sokaklarında gezdiğini ve oradaki insanların ve günlük olayların detaylarını gösterir.

Bloom Burton Oteli'nin pisboğaz müdavimlerinin yemek yiyişini görünce midesi bulanır ve oradan uzaklaşmak zorunda kalır. Karşı koyamayan Bloom yolculuk ettiğinden, ana rakibi Boylan çatışmaya girmek için yanında değildir ancak hep Bloom'un aklındadır. Davy Byrne birahanesinde Bloom saate bakar ve Molly'nin düşmanıyla buluşmasına iki saat kadar bir zaman kaldığını fark eder.

Bu bölümün sonunda Bloom yolda Boylan'a rastlar. Onunla konuşmamak amacıyla müzeye girer ancak yakalanmamak için Yunan tan-

rıçalarının heykellerinin kalçalarına ilgi gösteriyormuş numarası yapmak zorunda kalır.

Stephen'nin Rakipleri, Kendini Keşfetmesi, Bloom'un Rakibi = Scylla ve Charybdis = Ulusal Kütüphane

Kütüphanede sanatçı Stephen, Shakespeare ve Dublin'in edebi seçkinleriyle ilgili teorilerini öne sürer. Ancak Bloom gibi bir yabancı olan Stephen suareye davet edilmez. Buck Mulligan yanına gelir ve onunla dalga geçer. Stephen kendisiyle Mulligan arasındaki uçurumun kocaman olduğunu fark ederek kendini keşfeder ve artık Mulligan'a arkadaş gibi davranmamaya karar verir.

Bloom, kütüphanede Stephen'ın can düşmanıyla ağız dalaşına girer. Mulligan onun müzeye girdiğini görmüştür ve tanrıçaların kalçalarına ilgi gösterdiği için onunla dalga geçer.

Öykünün Geçtiği Yer = Wandering Rocks = Dublin Sokakları

Wandering Rocks bölümü *Ulysses*'in öyküsünün geçtiği yerin tamamının minyatürüdür ve kitabın tam ortasına konmuştur. Joyce, şehrin çoğu ikincil karakteriyle ilgili detaylar verir, bunlar hem komiktir hem de üzüntülüdür.

Bloom'un Zayıf Yönü/Gereksinimi, Rakibi, Belirgin Yenilgisi = Sirenler = Ormond Oteli'nin Barı

Şarkılarıyla denizcileri ölüme götüren sirenlere benzeyen Ormond Oteli'nin barındaki iki barmeyd Bloom'u tedirgin eder. Bloom'un duyduğu duygusal İrlanda şarkıları ona acı verir çünkü ona kaybettiği oğlunu ve Molly'le olan sorunları hatırlatır. Ve Bloom, Blazes Boylan'ın Bloom'un evine giriş anını bilmektedir. Bu Bloom'un en alçak seviyesidir, yalnızlığının ve yabancılaşmasının altını çizer.

Rakip = Tepegöz = Barney Kierman'ın Birahanesi

Bloom, Barney Kiernan'ın birahanesinde modern Tepegöz olan İrlanda milliyetçisi 'Yurttaş'a kafa tutar. İronik bir biçimde Bloom o an rakibi olan Boylan'ın karısıyla seviştiğini de bilmektedir. Bu şekilde bile Bloom zayıf yönünü saklayamaz. Can sıkıcı bir şekilde nasihat eden bir palavracı olan 'Her Şeyi Bilen Adam'a rastlar.

Bloom'un en büyük rakiplerinden biri olan 'Yurttaş'a karşı durduğu bar bir ine benzemektedir. Ve bölüm boyunca bu yer gittikçe karanlıklaşır, daha şiddet ve nefret dolu bir yer olur.

Rakip, Hamle = Nausicaa = Sandymount Kumsalı

Stephen'ın birkaç saat önce yürüdüğü aynı kumsalda Bloom çekici bir kadın görür; kadın fiziksel çekiciliğini kullanarak Bloom'un aklını çeler, Bloom mastürbasyon yapar. Ancak bu kadın da sahte bir dosttur, yanlış bir hamleyle Bloom'u karısıyla bağlantı kurmaktan alıkoyar.

Bloom'un Hamlesi ve Kendini Keşfetmesi, Stephen'ın Rakibi = Güneşin Öküzleri = Ulusal Doğum Hastanesi, Burke'nin Birahanesi, Dublin Sokakları

Bloom, üç gündür doğum yapmaya çalışan Bayan Purefoy'u ziyaret etmek için hastaneye gider.

Stephen arkadaşlarıyla Burke'nin birahanesinde arkadaşlarıyla içki içmektedir ve onu buna içki ısmarlayarak parasını azar azar çarçur eder. Mulligan'la kavga eder, elini incitir, sonra da bir geneleve gider.

Bloom, Stephen için endişelidir, başına kötü bir şey gelmesin diye yanından ayrılmamaya karar verir. Bu noktaya kadar duyarlı ve amaçsız olan Bloom'un birkaç arzusu vardır, onları gerçekleştirmeye çalışırken hayal kırıklığına uğrar. Ancak artık ciddi bir hamlesi vardır, kendine bir oğul bulacaktır ve o kişi arkadaşının oğlu olan Stephen'dır.

Stephen'ın Rakibi, Kendini Keşfetmesi ve Ahlâki Kararı, Bloom'un Hamlesi ve Ahlâki Kararı = Kirke = Genelev

(*Odise*'de insanların domuza dönüştüğü) Kirke bölümünde sarhoş olan Stephen geneleve gider. Vefat eden annesi sanrı şeklinde kendisine görünür ve kiliseye dönsün diye Stephen'ın duyduğu suçluluğu arttırmaya çalışır. Stephen öyle yaşamak istemediğini söyler ve elindeki bastonuyla (kılıcıyla) şamdanı parçalar ve bir süredir kendisini esaret altında tutan geçmişinden kurtulur.

Bloom geneleve koşar ve merak içerisinde Stephen'ı arar. Bloom, Stephen'ın parasını almaya çalışan ve şamdanı kırdığı için çok fazla ücret talep eden Madam Bella Cohen'e karşı Stephen'ı savunur. Ne gariptir ki Bloom gün içinde yaptığı en erdemli davranışında bile şantaj yapar: Bella'nın oğlunu Oxford'a göndermek için fahişelik yaptığını halka duyuracağını söylerek onu tehdit eder.

Stephen ve Bloom'un Kendini Sınırlı Bir Şekilde Keşfetmesi, Stephen'ın 2. Ahlâki Kararı, Bloom'un 2. Ahlâki Kararı = Eumaeus = Fitzharris Kahvehanesi

Stephen ve Bloom küçük bir kahvehaneye giderler. Stephen genelevde kendini keşfettikten sonra gelecekte n : yapması gerektiğini artık biliyordur. Bir adama borç verir ve okuldaki öğretmenlik işini bırakacağını söyler.

Kahvehanede Bloom ve Stephen çeşitli konularda güzel bir şekilde muhabbet ederler. Bu birliktelikten zevk almalarına rağmen, bu gecenin ötesinde arkadaşlıklarını devam ettiremeyecek kadar birbirlerinden farklıdırlar. Bloom, aşırı derece teorik ve sanatsal olan Stephen'a göre çok pratik, cahil ve zevksizdir.

Bloom hamlesini değiştirir, evlilik ve yuva babında Molly'ye geri dönüp dönmeyeceğini düşünmektedir. Molly'nin gazabından korkmasına rağmen, Stephen'ı yanında eve götürmeye karar verir ve ona bana güven der. *Ulysses*'in psikolojik ve ahlâki açıdan diğer öykülerden çok karmaşık olmasının işaretlerinden biri de Bloom'un ahlâki kararının tamamen özgecil olmamasıdır. Stephen'ın ilan yazarken kendisine yardım edebileceğini düşünür. Aynı zamanda yazmak istediği öyküye malzeme bulacağına inanır, Stephen'ın ileri önsezi yeteneğinden faydalanacaktır.

Tematik Keşif = Ithaca = Bloom'un Mutfağı, Yatak Odası

Yeni 'baba' ve 'oğul', bir sabah önce 'esir' Bloom'un Molly'ye kahvaltı hazırladığı aynı yerde, yani Bloom'un mutfağında kakao içerken ortaklaşa bir zaman geçirirler. Stephen eve, Bloom ise yatağına gider. Öyküyü anlatmak için soru cevaplı öğretme tekniğini kullanan Joyce, kısa öykü *The Dead*'in sonunda yaptığı gibi birkaç karakterden oluşan *Ulysses*'i kozmik perspektif olan tematik keşfe çeker. Bu iki adam kısa ancak gerçekten ortaklaşa bir şeyler paylaşmış olmasına rağmen, Bloom, Stephen gittiğinde 'yıldızlar arası soğukluğu' hisseder.

Molly'nin Zayıf Yönü/Gereksinimi, Sorunu, Kendini Kısmen Keşfetmesi ve Ahlâki Kararı = Penelope = Bloom ve Molly'nin Yatağı

Molly yatakta kendi açısından *Ulysses* öyküsünü tekrar anlatır ancak yolculuğu sadece aklından geçirir. Çok yalnız olduğunu ve koca-

sının kendisini sevmediğini ifade eder. Kocasının zayıf yönlerinin ve gereksinimlerinin de farkındadır. Bloom ve Molly ortak yataklarında yatmaktadır ancak Molly gün içinde Blazes Boylan'la geçirdiği zamanları hatırlar.

Ancak en sonunda Molly 'evet' diyen bir kadın olacaktır. Molly sabah olunca kocasına kahvaltı hazırlayıp yumurta pişirmeyi düşündüğü ve eskiden birbirlerine çok âşık olduklarında eşi olmayı kabul etmesi ve Bloom'a 'susamlı çörek' yedirtmesini hatırladığı için aralarındaki aşkın tekrar ortaya çıkacağını hissederiz. Bu büyük döngüsel yolculuk eve dönerek bittiğinde, Bloom ve Molly'nin tekrar evleneceğiyle ilgili bir ipucu olduğunu anlıyoruz.

ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YARATMAK – YAZMA EGZERSİZİ 5

• *Tek Cümlede Öykünün Geçtiği Yer:* Öykü yerini tek cümlede yazmak için öykünüzün tasarlama ilkesini kullanın.

• *Genel Alan:* Genel alanı ve öykü boyunca tek bir alanı nasıl koruyacağını açıklayın. Bunu yapmanın dört yolu olduğunu unutmayın:

1) Geniş bir şemsiye yaratın, sonra da enine kesin ve yoğunlaştırın.
2) Kahramanı genellikle aynı alanda ancak tek bir çizgide gelişen bir yolculuğa çıkarın.
3) Kahramanı genellikle aynı alanda döngüsel bir yolculuğa çıkarın.
4) Kahramanı sudan çıkmış balık gibi yapın.

• *Değer Zıtlıkları/Görsel Zıtlıklar:* Öykünün karakter dokusuna dönerek karakterler arasındaki değer zıtlıklarını belirleyin. Bu değer zıtlıklarını tümleyen veya ifade eden görsel zıtlıklar bulun.

• *Yer, İnsan ve Teknoloji:* Öykünün geçtiği yeri meydana getiren alan, insan ve teknolojinin özgün birleşimini açıklayın. Örneğin öykünüz, basit aletler kullanan göçebe gruplarının kaldığı verimli, bakir doğada geçebilir. Veya doğanın bitip teknolojinin çok ileri olduğu modern bir şehirde geçebilir.

• *Sistem(ler):* Kahraman bir sistem veya sistemlerde yaşıyor veya çalışıyorsa, kuralları ve iktidar hiyerarşisini ve kahramanın o hiyerarşideki yerini açıklayın.

Büyük bir sistem kahramanı esir etmişse, kahramanın esaretini niçin görmediğini açıklayın.

• *Doğal Mekân:* Temel doğal mekânlardan -okyanus, dış uzay, orman, cangıl, çöl, buzul, ada, dağ, ova veya nehir- birinin öyküde kullanılıp kullanılmayacağını düşünün. Bunlardan hiçbirini önceden tahmin edilebilir veya mantıksız bir şekilde kullanmayın.

• *Hava:* Hava, öykünün geçtiği yeri detaylandırırken ne açıdan size yardım eder? Özel hava şartlarını kullanırken, ifşa veya çatışma gibi öyküdeki dramatik anlara odaklanın. Klişelerden uzak durun.

• *İnsan Yapımı Alanlar:* Karakterlerin içinde yaşadığı veya çalıştığı insan yapımı alanlar, öykü yapısını ifade etmenize nasıl yardım eder?

• *Minyatürler:* Bir minyatür kullanıp kullanmayacağınıza karar verin. Kullanacaksanız, ne olduğunu veya neyi temsil ettiğini yazın.

• *Büyük veya Küçük:* Öykü boyunca bir karakterin büyümesi veya küçülmesi uygun mu? Bu durum karakteri veya öykünün temasını nasıl öne çıkaracak?

• *Geçit:* Bir karakter bir alt dünyadan bambaşka bir alt dünyaya geçiyorsa, duruma uygun bir geçit bulun.

• **Teknoloji:** En sıradan ve günlük araçlar olsa bile öyküdeki gerekli teknolojiyi açıklayın.

• *Kahramanın Değişimi/Dünyanın Değişimi:* Kahramanın genel olarak değişimine bakın. Kahramanla birlikte dünyanın da değişip değişmeyeceğine ve sebeplerine karar verin.

• *Mevsimler:* Bir veya daha fazla mevsim öykü için önemli mi? Önemliyse, mevsimleri dramatik cümleye özgün bir şekilde bağlamanın bir yolunu bulun.

• *Tören veya Tatil:* Bir törenin veya tatilin felsefesi, öykünüzün merkezindeyse, o felsefeye uygun bulup bulmadığınızı belirleyin. Sonra da töreni veya tatili öykünün uygun noktalarına bağlayın.

• *Görsel 7 Adım:* Öykünün yapısının ana adımlarına ekleyeceğiniz görsel alt dünyaların detaylarını yazın. Özellikle de şu yapı adımlarına bakın:

- Zayıf Yön/Gereksinim
- Arzu
- Rakip
- Belirgin Yenilgi/ Ölümü Ziyaret Etmek/Geçici Özgürlük

- Kavga
- Özgürlük veya Esaret

Başlıca doğal mekânları ve insan yapımı alanları, bu alt dünyalara bağlamanın yolunu bulun.

• *Zayıf Yönle İlgili Alt Dünya:* Kahraman öyküye esir bir şekilde başlarsa, ilk başlardaki alt dünyanın kahramanın zayıf yönünü nasıl ifade ettiğini açıklayın.

• *Rakibin Alt Dünyası:* Rakibin dünyasının onun gücünü ve kahramanın zayıf yönüne saldırma yeteneğini nasıl ifade ettiğini açıklayın.

• *Kavganın Alt Dünyası:* Kavga alanı için öykünün tamamının en sınırlı alanını bulun.

Egzersiz olarak şimdiye kadar yazılmış en popüler öykülerden birinin öykünün geçtiği yeri parçalara ayıralım.

• *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Harry Potter ve Felsefe Taşı) (Roman: J.K. Rowling; senaryo: Steven Kloves, 2001)

• *Tek Cümlede Öykünün Geçtiği Yer:* Kocaman ve büyülü bir ortaçağ kalesinde büyücü okulu.

• *Genel Alan:* Bütün *Harry Potter* öyküleri mit, peri masalı ve rüştünü ispat etmekle (örnek *Goodbye Mr. Chips, Tom Brown's School Days* ve *Ölü Ozanlar Derneği*) ilgili öykülerin karışımıdır. Dolayısıyla *Harry Potter ve Felsefe Taşı* alelade dünyayla başlayıp, ana yer olan fantezi dünyasına geçen fantezi yapısını kullanır. O dünya ve alan, bereketli bir doğa içinde inşa edilmiş bir kalede yer alan Hogwarts Okulu'dur. Öykü okul yılı boyunca sonsuz alt dünyaları olan geniş ancak tanımlanmış bir yerde geçer.

• *Değer Zıtlıkları/Görsel Zıtlıklar:* Öyküde, görsel zıtlıklara dayalı birkaç değer zıtlığı vardır.

Harry ve Hogwarts büyücülerine karşılık Muggle'lar: İlk zıtlık büyücüler ve Muggle'lar arasındadır. Büyücü olmayan sıradan adamlardan ibaret Muggle'lar mal mülke, paraya, rahatlığa, erotik zevklere ve hepsinden önemlisi kendilerine değer verirler. Hogwarts okulu büyücüleri sadakat, cesaret, özveri ve öğrenmeye değer verirler.

Görsel açıdan Muggle'lar sıradan banliyö sokaklarında bulunan sıradan banliyö evlerinde otururlar; her şey aynı görünsün diye homo-

jenleştirilmiştir, büyü ve toplum yoktur, doğa o kadar çok ehlileştirilmiştir ki neredeyse yok gibidir.

Hogwarts dünyası ise kendi içinde büyülü bir krallıktır; vahşi doğada kocaman bir kale içinde bulunan okul, sadece büyü değil, okulun dayandığı değerleri de öğretir.

Harry'ye karşılık Lord Voldemort: Ana zıtlık iyi büyücü Harry ile kötü büyücü Voldemort arasındadır. Harry arkadaşlık, cesaret, başarı ve adilliğe değer verirken, Voldemort sadece güce inanır ve güçlü olmak için cinayet işlemek dâhil her şeyi yapar. Harry'nin görsel dünyası 'tepe üzerindeki parlayan şehirde', yani Hogwarts'taki bursiyerlerden oluşan toplumdur. Voldemort'un dünyasıysa okulun etrafındaki Karanlık Orman ve gücün çok fazla olduğu okulun altındaki karanlık yeraltıdır.

Harry'ye karşılık Draco Malfoy: Üçüncü ana zıtlık iki öğrencinin arasındadır. Genç Draco Malfoy aristokrattır, kibirlidir. İtibara değer verir ve ne olursa olsun kazanmak ister.

• *Yer, İnsan ve Teknoloji:* Öykü günümüzde geçmektedir. Ancak yer, insan ve teknolojinin farklı bir şekilde kombine edilmesiyle daha erken toplumsal dönemlere çekilmektedir. Çağdaş hazırlık okulu, kaleler, göller ve ormanların bulunduğu ortaçağ dünyasında yer almaktadır. Teknoloji de karmadır: Büyü ileri teknoloji parlaklıkla yapılır, cadının süpürgesi Nimbus 2000 markadır ve büyü teknikleri çağdaş üniversite seviyesinde derin ve ihtimamlı bir şekilde öğretilir.

• *Sistem(ler): Harry Potter* öyküleri iki sistemi birleştirir: hazırlık okulu ve büyü dünyası. Bu birleşim öykü fikrinin (ve milyarlarca doların) servetidir. Bu yüzden yazar J.K. Rowling bu birleşmiş sistemi yazarken detayları bulmakta zorlanmıştır. Okul müdürü ve baş büyücü, Profesör Dumbledore'dur. Profesör McGonagall ve Profesör Snape gibi öğretmenler İksir, Karanlık Sanatlara Karşı Kendini Savunmak ve Bitkisel Tedavi gibi dersleri öğretirler. Öğrenciler dört farklı yurtta kalırlar: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff ve Ravensclaw. Büyücü dünyasında gerçek hayatta olduğu gibi kuralları olan, Quidditch denilen bir spor türü bile vardır.

Okula ilk kez başlayan ve on bir yaşındaki Harry bu dünyadaki hiyerarşinin en altında bulunmaktadır. Gösterdiği potansiyel, yedi yıl sürecek yedi sınıfı başarıyla geçeceğini göstermektedir. Ama şimdi-

lik izleyiciyi temsil etmektedir ve bu büyülü sistemin nasıl işlediğini izleyiciyle birlikte öğrenmektedir.

• *Doğal Mekân:* Hogwarts kalesi dağdaki bir gölün yanında yer alır ve etrafında Karanlık Orman vardır.

• *Hava:* Hava az çok tahmin edilebilir bir şekilde dramatik etki yanılmak için kullanılır. Hagrid, Harry'nin üvey ailesinin saklandığı barakaya geldiğinde çok yağmur yağmaktadır. Trol Cadılar Bayramı'nda okula saldırdığında şimşek düşer. Noel'de kar yağar.

• *İnsan Yapımı Alanlar:* Rowling öyküsünü yazarken insan yapımı alan tekniğini fazlasıyla kullanır. Öncelikle alelade dünyayı göstererek büyülü dünyayı kurar. Harry on bir yaşına kadar mülayim bir banliyö sokağındaki mülayim bir banliyö evinde esir olarak yaşar. Büyücü olduğunu öğrendikten sonra 19. yüzyıla döner ve Hagrid'le Diagon Vadisi'ndeki Dickensian sokağında alışveriş yaptıkları zamana gider. Sokak İngiliz sokakları gibidir ancak çekici dükkânları ve toplumun kalabalığı, Hogwarts okulunun büyülü ortaçağ krallığına giden yolu eğlenceli bir hale getirir. Ollivander'in Sihirbaz Değneği Dükkânı ve içinde goblin memurlar ve oyuklu kasa daireleri olan Gringott'un Bankası, Dickens'ın *Hail of the Mountain King*'ini çağrıştırır. Harry daha sonra 19. yüzyıl treni olan Hogwarts Ekspresi'ne biner ve Hogwarts'ların masalsı dünyasına gider.

Hogwarts okulunun bulunduğu kale sonsuz köşe bucağı olan, öğrenci ve öğretmenlerle dolu son derece sıcak bir evdir. Bu sıcak 'ev'in merkezinde büyük yemek salonu bulunur; burası Kral Arthur ve şövalyelik günlerine uzanan sancaklarla dolu katedral gibi bir yerdir. Topluluk burada bir araya gelir ve üyelerden biri işini iyi yaptığında onu överler.

Bu sıcak evin içinde çeşitlilik labirenti vardır. Escher çizimlerine benzeyen merdivenler yer değiştirip tahmin edilemeyen yerlere açılırlar. Öğrenciler odalarına girmek için gizli bir şifre söylerler.

Bu sıcak evde korkunç yerler de bulunmaktadır. Üçüncü katta girilmesi yasak olan bir yer vardır; burası tozlu ve boştur. İçinde bir oda ve üç kafalı bir köpeğin koruduğu gizli bir kapı vardır. Bu gizli kapı okulun mahzen gibi görünen yeraltına giden bir geçittir. Orada içinde kocaman satranç taşlarının sıralandığı bir oda vardır ve oradaki satranç oyunları aslında ölüm kalım mücadelesidir.

• *Minyatürler:* Quidditch sporu, bu büyülü dünyanın ve Harry'nin yerinin minyatürüdür. Nasıl Hogwarts hazırlık okulu ve büyü dünyasının karışımıysa, Quidditch de uçan süpürge sopası, sihirbazlık ve eski İngiliz şövalyelerinin düellolarına benzer ragbi, kriket ve futbol karışımıdır. Quidditch sporu yaparak okuldaki ezeli rakipler olan Gryffindor ve Slytherin yurtları cadı kavgasına tutuşarak sahip oldukları yeteneklerini gösterirler.

Harry potansiyeli fazla büyücü şanına yakışır bir şekilde takımının gıptayla bakılan arayıcı rolünü kazanır ve son yüzyıldır bu pozisyonu kazanan en genç öğrencidir. Arayıcı kavramının elbette mit ve felsefeden çağrıştırdığı anlamları vardır ve Harry'nin sadece *Felsefe Taşı*'nda değil, bütün *Harry Potter* öykülerindeki genel arayışını açıklamaktadır.

• *Büyük veya Küçük:* Bu teknik *Felsefe Taşı*'nda çok fazla kullanılmamıştır. Buna rağmen banyodaki kocaman trolle savaşırken üç arkadaş küçülür, üç kafalı köpek kocamandır ve Hagrid boylu poslu kibar bir insandır.

• *Geçit:* Rowling öyküde üç geçit kullanır. Birincisi, Hagrid'in tuğlaları Rubik Küpü gibi çevirerek 'açtığı' tuğladan duvardır. Bu geçiti kullanan Harry alelade dünyasından, Diagon Vadisi'ndeki büyücü sokağına çıkar. İkinci geçit tren istasyonundaki 9 3/4 platformudur. Harry tuğlalı kemerden geçerek Hogwarts Ekspresi'ne binmek için Weasley çocuklarını takip eder. Sonuncu geçit ise Hogwarts'un altına giden gizli kapıdır ve üç kafalı köpek bu kapıyı korur.

• **Teknoloji:** *Felsefe Taşı*'ndaki bütün öğelerin en yaratıcısı teknolojidir ve *Harry Potter* serisinin bu kadar popüler olmasının sebebidir. Bu teknoloji büyülüdür ve hayvan ve büyü gizemine bağlaşık çağdaş ileri teknoloji gücünün cazibesine sahiptir. Örneğin baykuşlar postaları alıcının eline düşürerek teslim eder. Büyücülerin gücünün en büyük aracı olan sihirbaz değneği özel bir sihirbaz değneği dükkânında satılır ve değnek sahibini seçer. Yolculuk etmek için süpürge sopası kullanılır ve en son modeli Nimbus 2000'dir ve bilgisayar özelliklerine sahiptir. Tasnif şapkası takan kişinin zihnini ve kalbini okur ve ona uygun sınıfı seçer.

Rowling hatalı seçim ve hatalı değerleri bildiren bir araç bile yaratmıştır. Dilek aynası öykü yazmanın en klasik araçlarından biridir

ve kendisine bakana derinden dilediği geleceğini gösterir. Bakan kendisinin çiftini görür ancak bakanın hayatını bitireceği hatalı arzular gösterir. Eski felsefeden kalma görünmezlik pelerini giyene karşılıksız bir şekilde en derinlerdeki arzusunu yaşaması iznini verir. Büyük riskler almasına sebep olur ancak başarısız olursa karşılaşacağı tehlike büyüktür. Felsefe taşı herhangi bir metali altına dönüştürür, iksir yapar ve içen asla ölmez. Ancak bu hatalı bir gelişmedir çünkü bu değişiklik çok çalışarak kazanılmamıştır.

• *Kahramanın Değişimi/Dünyanın Değişimi:* Öykünün sonunda Harry ailesinin ölümünün hayaletinden kurtulur ve sevginin gücünü öğrenir. Ancak zamansız Hogwarts okulu değişmez.

• *Mevsimler:* Rowling mevsimlerle birlikte okul yılının döngüselliğini, Hogwarts okulunun doğal mekânına bağlar. Bu da öğrencilerin, özellikle de Harry'nin olgulaşmasıyla, doğanın bilgeliği ve ritmini birbirine bağlar.

• *Tören veya Tatil: Felsefe Taşı*'nda okul yılının ritmini belirten Cadılar Bayramı ve Noel vardır. Ancak yazar bunların altındaki felsefeden söz etmez.

Görsel 7 Adım:

Harry'nin Sorunu, Hayaleti = Banliyö Evi, Merdivenlerin Altındaki Oda

Çoğu mit öyküsünde olduğu gibi öncelikle Harry'nin bebekliğini görürüz; başkaları tarafından yetiştirilecek terk edilmiş bir bebektir (*Musa, Odise,* Dickens gibi). Büyücüler ününü hisseder ve onu korkunç olduğunu bildikleri Muggle ailesinin yanına yerleştirirler. Aslında Harry on bir yaşına kadar merdivenlerin altında ine benzeyen bir odada kalır. Hırslı ve bencil teyzesi, dayısı ve kuzeni ona patronluk taslar ve onu cahil bırakırlar.

Zayıf Yön/Gereksinim = Hayvanat Bahçesinde Yılan, Hogwarts Okulunda Büyük Hol

Harry kökenini ve büyücü olarak içindeki büyük potansiyeli bilmemektedir. Hayvanat bahçesindeki yılanı görene kadar o ve izleyici bilmediği şeyi sezer. Hayvanat bahçesinde vahşi doğa parmaklıklar arkasına alınmıştır. Harry yılanla konuşup onu esaretten kurtardığında çok şaşırır, çılgın kuzenini de yılanın yuvasına hapseder.

Daha sonra Hogwarts'taki büyük yemek salonunda tasnif şapkası bütün okulun önünde Harry'nin cesur, zeki, yetenekli ve kendini ispatlamaya hevesli olduğunu söyleyince Harry'nin potansiyeli ve gereksinimi ortala çıkar. Buna rağmen ilk derslerinde Harry'nin kendine hâkim olmasının ve büyücü olarak eğitim görmesinin eksikliği apaçıktır.

Arzu, Hayalet = Baraka, Büyük Hol, Gizli Kapı

Yedi kitaplık serinin ilk kitabı olduğu için *Felsefe Taşı*'nda birkaç arzu cümlesi mevcuttur.

1) Tüm serinin genel arzusu: Hogwarts okuluna gitmek ve büyük bir büyücü olmayı öğrenmek

Harry, ailesi kendisini bir barakada gizlerken Hagrid'in gelmesiyle arzusunun birinci kısmını gerçekleştirir. Hagrid ona büyücü olduğunu, öldürülmüş büyücü bir ailenin oğlu olduğunu ve Hogwarts okuluna kabul edildiğini söyler. Büyük bir büyücü olmayı öğrenmek yedi kitapta gerçekleşecektir.

2) *Felsefe Taşı*'ndaki arzu cümlesi: okul kupasını kazanmak

Harry ve birinci sınıftaki diğer öğrenciler okulun kurallarını öğrenmek ve tasnif şapkası sayesinde dört yurda ayrılmak için büyük holde toplaştığında bu amaç belirlenmiştir. Bunun, sınırları belli olmayan okul yılı boyunca bir mitin bölümlerini topladığını ve tek ve ölçülebilir bir rotaya yerleştiğini fark ediniz. Arzu cümlesi bütün öğrencilerin toplandığı holde başlar ve Harry'le arkadaşları kupayı kazandığı için sevinç çığlığı attığı aynı holde biter.

3) Öykünün diğer yarısına odaklanan arzu cümlesi: gizli kapının altındaki Felsefe Taşı'nın gizemini çözmek

Okul kupasını kazanmak okul yılının şeklini şemalini belirler. Ancak pek çok epizodik iş yapılmalıdır. Rowling çok fazla karakteri tanıtmalı, büyü kurallarını açıklamalı ve Quidditch maçı dâhil olmak üzere dünyanını detaylarını vermelidir. Dolayısıyla ikinci ve daha odaklı bir arzu gerekmektedir.

Harry, Ron ve Hermione yanlışlıkla yasaklı üçüncü kata gidince, gizli kapıyı üç kafalı bir köpeğin koruduğunu görürler ve öykünün geçtiği yeri daha güzel bir yere çekme arzusunu duymaya başlarlar. *Felsefe Taşı* polisiye öyküsü gibi olur.

Rakip = Banliyö Evi, Sınıflar, Stadyum, Banyo

Harry kendi evinde ilk rakipleriyle karşılaşır: Vernon dayı, Petunia teyze ve kuzen Dudley. Sindrella da olduğu gibi kendisine verilmiş bütün işleri yapmak ve merdivenlerin altındaki minicik bir odada yaşamak zorundadır. Harry'nin öğrenciler arasındaki rakibiyse Draco Malfoy'dur. Gryffindor yurdunun üyesi olan Harry, stadyumdaki Quidditch maçında, Draco'nun yurdu olan Slytherin'la mücadele etmek zorundadır. Harry ve arkadaşları kızlar tuvaletindeki devasa trolle dövüşürler.

Rakip, Belirgin Yenilgi = Karanlık Orman

Lord Voldemort, Harry'nin uzun vadeli, gizli saklı ve en güçlü rakibidir. Rowling yedi adetlik Potter serisinin ilk kitabında zor bir öykü sorunuyla karşı karşıya kaldı. Bu rakibi yedi kitap boyunca saklamak zorunda kalmadığından ve Harry ilk kitapta on bir yaşında olduğu için Voldemort karakterini çok zayıf bir şekilde başlattı. *Felsefe Taşı*'nda Voldemort zar zor hayatta kalır ve Profesör Quirrell'in aklını ve bedenini kullanır.

Buna rağmen Voldemort ve alt dünyaları çok tehlikelidir. Karanlık Orman'da ölümcül bitkiler ve hayvanlar vardır; Harry'nin ve diğer öğrencilerin orada kaybolması an meselesidir. Harry bir gece bu korkunç ormana girer ve karşısına tek boynuzlu bir atın kanını emen vampir görünüşlü Lord Voldemort çıkar. Voldemort zayıf haliyle bile öldürmek için yeterince güçlüdür. Son anda insan başlı bir atın olaya müdahale etmesiyle Harry kurtulur.

Rakip, Kavga = Hogwarts'ın Altı (Gizli Kapı, Şeytanın Tuzağı, Kapalı Oda)

Harry, Ron ve Hermione Felsefe Taşı'nı bulmak için yasaklı üçüncü kata giderler. Üç başlı köpeği geçtikten sonra gizli kapıdan kayıp aşağıdaki şeytanın tuzağının köklerine düşerler. Voldemort'un diğer alt dünyası olan Hogwarts'ın altına ulaşırlar. Büyücülerin teorik ancak ölümcül satranç oyununu kazanmak zorundadırlar.

Harry, Voldemort'la kapalı bir odada satranç oynar. Oda uzun bir merdivenin sonundadır ve insana anafor etkisi yapar.

Harry orada tek başına Voldemort ve Profesör Quirrell'le yüzleşir ve kaçmaya çalışınca Quirrell odayı ateşe verir. Voldemort, Harry'nin

hiç tanımadığı ailesiyle birlikte olmakla ilgili umutsuz olan zayıf yönüne saldırır ve taşı ona verirse ailesini geri getireceğine söz verir.

Kendini Keşfetmek = Yanan Oda, Revir

Harry, Voldemort ve Profesör Quirrell'in aşırı saldırısı karşısında iyi bir büyücü olarak yer alır. Revirde iyileşirken Profesör Dumbledore'dan vücudunun abartısız bir şekilde sevgiyle dolu olduğunu ve sevgi tarafından korunduğunu öğrenir. O yaşasın diye kendini feda eden annesini gördükten sonra Harry kötü Quirrell'i yakıp öldürür.

Yeni Denge = Tren İstasyonu

Okul yılı bitince öğrenciler alelade dünyaya dönmek için geçitten geçerler. Ancak Harry'nin elinde Hagrid'in kendine verdiği bir fotoğraf albümü vardır ve içinde sevgi dolu kollarıyla ona sarılmış, hiç tanımadığı ailesinin resimleri yer almaktadır.

7
SEMBOL DOKUSU

Çoğu yazar sembolleri sadece edebiyat dersinde önemli olan sinir bozucu minik şeyler olarak görür. Bu büyük bir hatadır. Sembolleri duygusal açıdan büyük etki bırakan öykü dokumasına işlenmiş mücevherler olarak düşünürseniz, bu öykü tekniğinin gücünü anlayabilirsiniz.

Sembol kişi, yer, eylem veya bir şeyin yerine geçen bir kelime veya objedir ve öykü boyunca tekrar edilir. Karakter, tema ve olay örgüsü gibi sembol de izleyiciyi 'kandırmak' veya memnun etmek için kullanılan büyük bir 'yapboz'dur. Sembol yüzeyin altında, derinlerde çalışan küçük bir yapbozdur. Sembol öykü yazarken başarılı olmanız için gereken bir unsurdur çünkü izleyiciyi duygusal açıdan etkileyen gizli bir dili temsil eder.

SEMBOLLER NASIL ÇALIŞIR?

Sembol, izleyiciye değerli gelen ve özel bir gücü olan bir imgedir. Cisim nasıl fazlasıyla konsantre enerjiyse, sembol de fazlasıyla konsantre anlamdır. Aslında öykü yazmak için kullanılan tekniklerin arasında en çok odaklanan kondenser-genişleticidir. Sembolleri kullanmanın basit bir yöntemi de değinmek ve tekrar etmektir. Sembol şu şekilde işler: Bir duyguyu ele alıp, izleyicinin aynı duyguyu hissetmesi için bir sembol yaratırsınız. Sonra da o sembolü hafifçe değiştirerek tekrar edersiniz.

Duygu > sembol > izleyicinin duyguyu hissetmesi
Değişmiş sembol > izleyicinin duyguyu daha güçlü hissetmesi

Semboller izleyicinin üzerinde sinsi ancak çok güçlü bir etki bırakır. Bir göldeki küçük dalgalar gibi semboller de göründüğü anda titreşim oluşturur. Sembolü tekrar ettikçe o küçük dalgalar büyür, izleyicinin aklında yankılanır ve izleyici bunu fark etmez.

SEMBOL DOKUSU

Karakter yaratırken yapılan en büyük hatanın karakteri tek ve özgün bir birey olarak görmek olduğunu söylediğimi hatırlarsınız. Hiçbir karakterin özgün bir birey olmadığını hatırlamanın en hızlı yolu budur. Aynı şekilde sembol yaratırken yapılan en büyük hata da sembolü tek bir obje olarak görmektir.

Kilit nokta: Her bir sembolün diğerini açıklamaya yardım ettiği bir sembol dokusu yaratın.

Bir adım geri çekilip, öykü yapısının farklı alt sistemlerinin birbirini nasıl tamamladığına bir kez daha bakalım. Karakter dokusu, dünyanın insanları kıyaslayıp karşılaştırdığıyla ilgili daha derin bir gerçeği gösterir. Olay örgüsü, dünyanın şaşırtıcı ancak güçlü bir mantıkla, eylem sekanslarıyla işlediğiyle ilgili daha derin bir gerçeği gösterir. Sembol dokusu, dünyanın diğer objelere, insanlara ve eylemlere değinerek, diğer objeleri, insanları ve eylemleri kastetmesiyle işlediğiyle ilgili daha derin bir gerçekliği gösterir. İzleyici bu kıyaslamayı yaptığında, iki şeyin kıyaslanmasının en derin tabiatını görür.

Örneğin *Ulysses*'teki Leopold Bloom ile Hamlet'i kıyasladığınızda, sadakatsiz bir kadını (Kraliçe Gertrude ve Molly) tanıyarak hareket etmemeyi, hayal kırıklığına uğramak ve lanetlenmekle ilgili karşılıklı duyguları vurgularsınız. *Çanlar Kimin İçin Çalıyor*'daki atlarla uçakları kıyaslamak, şahsi kahramanlık, sadakat ve onura değer veren bir at kültürünün, mekanik ve şahsi olmayan güce değer veren bir kültürle değişmiş olduğunu içerir.

Sembol dokusu, şu öğelerin hepsine veya herhangi birine semboller ekleyerek oluşturulur: öykünün tamamı, yapı, karakterler, tema, öykü dünyası, eylemler, objeler ve diyalog.

ÖYKÜ SEMBOLLERİ

Öykü düşüncesi veya önerme seviyesinde sembol, öyküdeki esas şaşırtmacaları, temel temayı veya genel öykü yapısını ifade eder ve bunların hepsini bir imge altında toplar. Öykü sembollerinin örneklerine bakalım.

• *Odise*

Odise'deki ana öykü sembolü başlıkta mevcuttur. Tahammül edilmesi gereken uzun bir yolculuktur.

• *Huckleberry Finn*

Buradaki ana sembol Huck'ın Mississippi'deki yolculuğu değil, saldır. Bu kırılgan ve yüzen adada beyaz bir oğlanla, zenci bir kölenin arkadaş olarak yaşaması ve eşit olmasıdır.

• *Karanlığın Yüreği*

Filmin adındaki sembolik olan karanlığın yüreği, cangılın en derin kısmıdır ve Marlowe'un nehirdeki yolculuğunun fiziksel, psikolojik ve ahlâki bitiş noktasını temsil eder.

• *Örümcek Adam, Batman, Süpermen*

Bu film isimleri özel güçleri olan hibrit adamları açıklar. Ancak bu isimler aynı zamanda da kendi içlerinde ayrılmış ve insan topluluğundan ayrı karakterleri de ima etmektedir.

• *Vişne Bahçesi*

Vişne bahçesi hem zamansız güzelliğin olduğu bir yeri hem de gelişen gerçek dünyada kullanışsız ve feda edilebilen bir yeri önermektedir.

• *Kırmızı Leke*

Kırmızı leke, bir kadının ahlâk dışı aşk ilişkisini göstermeye zorlandığı bir semboldür. Ancak sonradan gerçek aşka dayalı farklı bir ahlâkın sembolü haline gelir.

• *Sanatçının Genç Bir Adam Olarak Portresi*

Bu sanatçının portresi sembolik bir ad olan Dedalus'la başlar. Dodalus sanatçının kesin adıdır ve Yunan mitolojisinde labirenti inşa eden mimar ve mucit Daedalus'a gönderme yapmaktadır. Bu isme kanat sembolü de bağlıdır çünkü Daedelus yaptığı labirentten hem kendi hem de oğlu İkarus kaçsın diye kanat icat etmiştir. Çoğu eleştirmen Joyce'un bu öyküsünün yapısını, sanatçı kahramanın geçmişinden ve ülkesinden kaçması için uçuş denemelerini kullandığı yönünde yorumlamıştır.

• *Vadim O Kadar Yeşildi Ki*

Vadim O Kadar Yeşildi Ki'de iki ana sembol vardır: yeşil vadi ve siyah maden. Yeşil vadi kahramanın edebi açıdan evidir. Aynı zamanda genel öykü sürecinin başlangıcı ve kahramanın yeşil doğadan, gençlikten, masumiyetten, ailesinden ve evinden, kararmış ve mekanize olmuş bir fabrikaya, parçalanmış bir aileye ve sürgüne gittiği duygusal yolculuğudur.

• *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (Guguk Kuşu)

Filmin hem deli yeri hem de uçan özgür ruh anlamına gelen ismi, genel öykü sürecini önermektedir.

• *Şebeke*

Şebeke, edebi açıdan televizyonda yayın yapan bir şirketi ve ona karışmış herkesi tuzağa düşüren bir ağdır.

• *Yaratık*

Yaratık sembolik açıdan yabancıdır, öykü yapısı açısından da gelen korkunç şeydir.

• *Remembrance of Things Past* (Kayıp Zamanın İzinde)

Kilit sembol, Madeleine kurabiyesidir; öyküyü anlatan kişi bu kurabiyeyi yiyince bütün romanı hatırlar.

• *Silahlara Veda*

Kahramanın silahlara veda etmesi, öykünün ana eylemi olan firardır.

• *Çavdar Tarlasında Çocuklar*

Çavdar toplayıcısı kahramanın olmak istediği sembolik fantezi karakterdir ve hem tutkusu hem de değişikliği durdurmakla ilgili gerçek dışı arzusu için simgeseldir.

Öyküye işleyeceğiniz sembol dokusunu oluşturmak için öncelikle dokunun ana sembollerini birbirine bağlayacak tek bir cümle bulmanız gerekiyor. Bu sembolik cümle, öykünün tasarlama prensibini bulurken yaptığınız işten, zaten yarattığınız tema cümlesinden ve öykü dünyasından çıkmalıdır.

Egzersiz olsun diye Önerme Bölümü'nde tartıştığımız öykülerin tasarlama ilkelerine bakalım ve sembol cümlesini bulalım.

• *Musa* Tasarlama İlkesi: Kim olduğunu bilmeyen bir adam halkını özgürlüğe kavuşturmak için mücadele eder ve kendini ve halkını açıklayacak yeni ahlâki kuralları öğrenir.

Tema Cümlesi: Halkının sorumluluğunu üzerine alan adam, Tanrı sözüyle nasıl yaşanması gerektiğiyle ilgili bir önseziye sahip olur.

Öykü Dünyası: Bir adam ve halkı, tepeden gerçekleri görene kadar yaban bölgelere seyahat ederler.

Sembol Cümlesi: Tanrı'nın sözü, yanan otlar, veba, On Emir yazıtı gibi şeylerle fiziksel bir hale getirilir.

• *Ulysses* Tasarlama İlkesi: Bir günde bir adamın babasını, diğer adamın da oğlunu bulduğu şehirde geçen modern bir destan.

Tema Cümlesi: Gerçek bir kahraman günlük yaşamın cilvelerine katlanır, ihtiyacı olan insanlara şefkat gösterir.

Öykü Dünyası: Her bölgesi efsanevi engellerin modern versiyonu olan yirmi dört saat boyunca bir şehir.

Sembol Cümlesi: Modern Ulysses, Telemachus ve Penelope

• *Dört Düğün Bir Cenaze* Tasarlama İlkesi: Bir grup arkadaş evlenmek için doğru partneri ararken dört ütopya (evlilik) ve cehennemde geçirdikleri bir dakikayı (cenaze) tecrübe ederler.

Tema Cümlesi: Gerçek aşkınızı bulduğunuzda ona bütün kalbinizle bağlanmalısınız.

Öykü Dünyası: Evliliğin düşsel dünyası ve ritüelleri.

Sembol Cümlesi: Düğüne karşılık cenaze.

• *Harry Potter ve...* Tasarlama İlkesi: Büyücü bir prens yedi okul yılı boyunca bir büyücü okuluna giderek adam ve kral olmayı öğrenir.

Tema Cümlesi: Size büyük bir yetenek ve güç verildiğinde lider olmalı, diğerlerinin iyiliği için kendinizi feda etmelisiniz.

Öykü Dünyası: Kocaman, büyülü bir ortaçağ kalesinde büyücüler için bir okul.

Sembol Cümlesi: Okul şeklinde büyülü bir krallık.

• *Belalılar* Tasarlama İlkesi: Bir üçkâğıtçının öyküsü üçkâğıtçı gibi anlatıldığı için hem düşman hem de izleyici üçkâğıda gelir.

Tema Cümlesi: Kötü adamı yenmek için biraz yalan söylemek ve hile yapmakta sorun yoktur.

Öykü Dünyası: Yıkık dökük, çöküş dönemindeki bir şehirde naylon işyeri.

Sembol Cümlesi: Bir insanın takılıp kaldığı bir düzenbaz.

• *Günden Geceye* Tasarlama İlkesi: Bir aile gün bitip gece başladığında geçmişinin günahları ve hayaletleriyle yüzleşmek zorunda kalır.

Tema Cümlesi: Kendiniz ve diğer insanlar hakkındaki gerçeklerle yüzleşmeniz ve onları affetmeniz gerekir.

Öykü Dünyası: Ailenin gizli sırlarının saklanabildiği karanlık bir ev.

• *Meet Me in St. Louis* Tasarlama İlkesi: Bütün mevsimlerde meydana gelen olayları göstererek bir ailenin bir yıl içinde büyümesini anlatır.

Tema Cümlesi: Aile için fedakârlıkta bulunmak kişisel açıdan mutlu olmaktan daha önemlidir.

Öykü Dünyası: Her mevsimde doğası değişen ve her değişimle içinde yaşayan ailenin de değiştiği büyük bir ev.

Sembol Cümlesi: Mevsimlerle değişen bir ev.

• *Kopenhag* Tasarlama İlkesi: Belirsizlik İlkesi'ni keşfeden adamın anlamsız ahlâkını anlamak için Heisenberg Belirsizlik İlkesi kullanılır.

Tema Cümlesi: Doğru olup olmadığına bakmaksızın niye öyle davrandığımızı anlamak belirsizdir.

Öykü Dünyası: Mahkeme salonu şeklinde bir ev.

Sembol Cümlesi: Belirsizlik İlkesi.

• *Yeni Yıl Şarkısı* Tasarlama İlkesi: Bir Noel arifesinde geçmişini, şimdiki zamanı ve geleceğini görmeye zorlanan bir adam tekrar doğar.

Tema Cümlesi: Başkalarını düşününce insan daha mutlu bir hayat yaşar.

Öykü Dünyası: Geçmiş, bugün ve gelecekte 19. yüzyıl Londra muhasebe ofisi ve üç farklı evin -zengin, orta sınıf ve fakir evleri- halleri.

Sembol Cümlesi: Geçmiş, bugün ve gelecekteki hayaletler bir adamın Noel'de tekrar doğmasına sebep olur.

• *Şahane Hayat* Tasarlama İlkesi: Bir adam hiç yaşamazsa bir kasabanın ve bir ülkenin ne hale geldiğini göstererek bireylerin gücünü ortaya koyar.

Tema Cümlesi: Bir insanın zenginliği paradan değil, ailesi ve arkadaşlarından gelir.

Öykü Dünyası: Amerika'daki bir kasabanın iki farklı versiyonu.

Sembol Cümlesi: Tarihteki küçük kasaba Amerika'sı.

• *Yurttaş Kane* Tasarlama İlkesi: Bir adamın hayatının bilinemeyeceğini göstermek için öyküyü birkaç kişi anlatır.

Tema Cümlesi: Herkesi kendini sevmeye zorlayan bir insan en sonunda tek başına kalır.

Öykü Dünyası: Amerika'daki dev bir 'krallığın' büyük konağı ve müstakil evi.

Sembol Cümlesi: Bir adamın hayatı fiziksel bir hale geliyor – kâğıt ağırlığı, Xanadu, haber belgeseli ve kızak.

SEMBOLİK KARAKTERLER

Sembol cümlesini açıkladıktan sonra sembol dokusunu detaylandırmak için karaktere odaklanmamız gerekir. Karakter ve sembol, öy-

kü yapısında iki alt sistemdir. Ama birbirinden ayrı değildir. Semboller, karakterleri ve öykünün genel amacını açıklamak için harika araçlardır.

Bir karaktere bir sembol verirken, o karakterin açıklama ilkesine veya o ilkenin tersine uygun bir sembol seçin (örneğin, *David Copperfield*'daki Steerforth namuslu bir adamdır). İzleyici bir nefeste karakterin özelliklerinden birini şoka girerek anlar.

Aynı zamanda o andan itibaren o karaktere bağdaştırdığı bir duygu tecrübe ederler. Bu sembol çok hafif değişkenliklerle tekrar edildiğinde, karakter daha zarif bir şekilde açıklanır ancak karakterin ana özelliği ve duygusu izleyicinin aklında pekişir. Bir karaktere daha fazla sembol verdiğinizde, her sembol daha az çarpıcı hale geleceğinden bu teknik tedbirli bir şekilde kullanılmalıdır.

Kendinize şu soruyu sorabilirsiniz: Bir karaktere vereceğim doğru sembolü nasıl seçerim? Karakter dokusuna dönün. Hiçbir karakter kendi başına bir ada değildir. Diğer karakterlerle ilişki içindedir. Bir karaktere sembol verirken, kahraman ve ana rakibiyle başlayıp her birine sembol veriyormuş gibi yapın. Temsil ettikleri karakterler gibi bu semboller de bir diğerine zıttır.

Aynı zamanda aynı karaktere iki farklı sembol vermeyi de deneyin. Başka şekilde söylemek gerekirse, karakterin içinde sembol zıtlığı yaratın. Bu size, sembolün faydalarıyla birlikte daha karmaşık bir karakter verecektir.

Bir karaktere sembol verme sürecini özetlemek gerekirse:

1) Tek bir karaktere sembol vermeden önce karakter dokusuna bakın.
2) Kahraman ve ana rakip arasındaki zıtlıkla başlayın.
3) Karakterin tek bir özelliğini veya izleyici üzerinde uyandırmak istediğiniz tek bir duyguyu bulun.
4) Karakterin içinde bir sembol zıtlığı uygulamayı düşünün.
5) Öykü boyunca pek çok kez karakter üzerinde sembolü tekrar edin.
6) Sembolü tekrar ettikçe detayları çeşitlendirin.

Bir karaktere sembol vermenin güzel bir tekniği de tanrılar, hayvanlar ve makineler gibi belirli karakter kategorilerini kullanmaktır. Bu kategorilerin her biri, varoluş yöntemini ve varoluş seviyesini

temsil eder. Dolayısıyla birey karakterinize bu türlerden birini verirseniz, o karaktere izleyicinin hemen anlayacağı temel özellik ve seviye vermiş olursunuz. Bu tekniği her zaman kullanabilirsiniz ancak bu teknik mitoloji, korku, fantezi ve bilimkurgu gibi fazlasıyla eğretilemeli türlerde çok fazla kullanılır.

Sembolik karakter tekniğini kullanan bazı öykülere bakalım.

• *Sanatçının Genç Bir Adam Olarak Portresi*
(James Joyce, 1914)

Joyce, kahraman Stephen Dedalus'u, labirentteki esaretinden kaçmak için kanatlar yapan mucit Daedelus'a bağlar. Bu da Stephen'a ruhani bir özellik katar ve tabiatının özgür olmaya çalışan sanatçı bir kişilik olduğunu öne sürer. Ancak Joyce karakter içindeki sembolik zıtlık tekniğini kullanarak o birincil özelliğe doku ekler: (Çok tutkulu olduğundan) güneşe çok yakın uçarak ölen Daedalus'un oğlu İkarus ve Daedalus'un yaptığı ve Stephen'ın içinde kendini kaybettiği labirenti ekleyerek Stephen'a zıt sembolleri verir.

• *Baba*
(Roman: Mario Puzo; senaryo: Mario Puzo ve Francis Ford Coppola, 1972)

Mario Puzo karakterini bir tanrıya bağlıyor ancak Joyce'dan farklı olarak 'tanrı'nın tamamen farklı bir özelliğinin altını çiziyor. Puzo'nun tanrı-gibi-baba karakterinin dünyası hâkimiyetinde ve adalet sağlıyor. Ancak bu karakter intikam alan bir tanrıdır. Bu tanrı gibi adamın, ölümlülerin asla sahip olamayacağı diktatörce bir gücü var. Puzo aynı zamanda bu tanrıyı şeytana bağladığı için karaktere sembolik zıtlık ekliyor. Kutsal ve kâfir arasındaki normal zıtlığı eşitlemek, bu karakter ve bütün öykü için gerekli.

• *Philadelphia Hikâyesi*
(Oyun: Philip Barry; senaryo: Donald Ogden Stewart, 1940)

Yazar Philip Barry kahraman Tracy Lord'u hem aristokrasiye hem de tanrıça kavramına bağlıyor. Soyadının 'lord' olmasının yanı sıra hem babası hem de eski kocası ona bronz tanrıça diyor. Kahraman bu sembolik isimle hem yükseliyor hem de alçalıyor. Öykü, kahramanın bir tanrıçanın en kötü özelliklerine -soğuk, kibirli, gaddar ve affetmeyen- yenilip yenilmemesini veya içindeki en insani özelliğini

bulmak ve kendini affetmesine yol açacak en iyi özelliklerine -ruhun yüceliği- kavuşup kavuşmayacağını anlatmaktadır.

Tanrı gibi kahramanı olan diğer öyküler *Matrix*'deki Neo = İsa, *Cool Hand Luke*'daki (Parmaklıklar Arkasında) Luke = İsa ve *İki Şehrin Hikâyesi*'ndeki Sydney Carton = İsa'dır.

• *İhtiras Tramvayı*
(Tennessee Williams, 1947)

İhtiras Tramvayı'nda Tennessee Williams karakterlerini hayvanlarla eşit tutar; onların önemini azaltırken, biyolojiye dayalı davranışlarla onları yere serer. Hırsını, gaddarlığını ve eril tabiatını vurgulamak için Stanley domuz, boğa, maymun, it ve kurt diye anılır. Blanche kırılgan ve korkak olduğu için güve ve kuş olarak anılır. Williams öykü boyunca bu sembolleri çeşitli şekillerde tekrar eder. En sonunda da kurt, kuşu yer.

• *Batman, Örümcek Adam, Tarzan, Timsah Dundee*

Çizgi roman öyküleri, çağdaş mitoloji gibidir. Haliyle öykünün başından itibaren kahramanlarını edebi açıdan hayvanlarla eşit tutar; bunlar yapılabilecek en fazla eğretilemeli, aşırı sembollü öykülerdir. Batman, Örümcek Adam ve Tarzan Maymun Adam, karakterlerin isim, fizik yapısı ve giysiler açısından hayvanlara bağlantısına dikkat çekerler. Bu karakterler, Stanley Kowalski gibi belirli hayvan özelliklerine sahip olduğu gibi, bu özellikler onları ustaca ve güçlü bir şekilde etkiler. Onlar hayvan insanlardır. Yarısı insan, yarısı hayvan olduğundan karakterleri bölünmüştür. İnsan hayatının doğal durumu onları hayvan olmaya, özgün güçlerinden faydalanmaya ve adalet için savaşmaya itmiştir. Ancak bunun bedeli, içlerindeki kontrol edilemez bölünmeden acı çekmek ve diğerlerinden yabancılaşmaktır.

Bir karakteri bir hayvanla eşit tutmak izleyici için çok popülerdir çünkü karakterin büyümesiyle alakalıdır. Ağaçlarda sallanmak *(Tarzan)*, şehirde bir binadan diğerine atlamak *(Örümcek Adam)*, hayvan krallığında güçlü olmak *(Timsah Dundee)*, insan aklının derinlerinde yatan hayallerdir.

Karakterler için hayvan sembollerini kullanan diğer öyküler *Kurtlarla Dans*, *Drakula*, *Kurt Adam* ve *Kuzuların Sessizliği*'dir.

Bir karakteri bir makineye bağlamak, sembolik karakter yaratmanın genel yollarından biridir. Makine karakter veya robot insan genellikle mekaniktir, dolayısıyla süper güçleri olur ancak duyguları veya tutkuları olmayan bir insandır. Bu teknik genellikle sembollerin aşırı olduğu korku ve bilimkurgu öykülerinde kullanılır. İyi yazarlar öykü boyunca bu sembolü tekrar ettikçe detay eklemezler. Tersine çevirirler. Öykünün sonunda makine adam bütün karakterlerin içinde en insan olduğunu ispatlar ve insan karakterler ise hayvan veya makine gibi davranır.

• *Frankenstein, or the Modern Prometheus* (Frankenstein ya da Modern Prometheus)

(Roman: Mary Shelley, 1818, tiyatro oyunu: Peggy Webling; senaryo: John L. Balderston, Francis Edward Faragoh ve Garrett Fort, 1931)

Bir karakteri bir makineye bağlamakla ilgili yaklaşım ilk kez Mary Shelley tarafından *Frankenstein*'da kullanıldı. Öykünün başında insan karakterin adı Dr. Frankenstein'dır. Ancak hayat yarattığı için tanrı statüsüne yükselir. Makine adam yaratır, bu canavarı parçalardan ürettiği için insanoğlunun akışkan hareketlerine sahip değildir. Üçüncü bir karakter olan kambur tam olarak sembolik bir karakter değildir ancak ucube olarak görülen bu insanlık dışı yaratık Dr. Frankenstein'a çalışır. Bu sembolik karakterin basit ve açık türlerle kıyaslanıp karşılaştırıldığına dikkat edin. Öykü boyunca ona aşağı bir tür, zincire vurulması, yakılması ve bir kenara atılması gereken bir makine gibi davranırlar ve o canavar isyan edip soğuk, insan gibi değil, tanrı gibi davranan babasından intikam alır.

Makine karakter tekniğini kullanan diğer öyküler *Bıçak Sırtı* / (replikalar), *The Terminator*, *2001* (HAL) ve *Oz Büyücüsü*'dür.

• *The Sun Also Rises* (Güneş de Doğar)

(Ernest Hemingway, 1926)

Güneş de Doğar Tanrı, hayvan veya makine gibi eğretilemeli karakter türleri kullanmadan sembolik karakter yaratmak açısından çok önemli bir örnektir. Hemingway, güçlü ve kendine güvenen kahraman Jake Barnes'ın savaş sırasında aldığı yara yüzünden iktidarsız ol-

masını göstererek kahramanda sembolik zıtlık yaratmıştır. Güçlü ve iktidarsızın karışımından yaratılan karakterin asıl özelliği kaybolmuştur. Sonuç olarak kahraman, zaman zaman erotik duygular hisseden ancak temel seviyede fonksiyonu yerine getiremeyen ironik bir karakterdir. Erkek olmayan bir adam olarak gerçekçi bir karakterdir.

SEMBOL TEKNİĞİ: SEMBOLİK İSİM

Bir karaktere sembol vermenin başka bir yolu da karakterin temel ilkesini bir isme çevirmektir. Charles Dickens bu teknikte ustaydı. Karakterlerine verdiği isimler şöyleydi: Bay Macawber, Uriah Heep, Scrooge, Fezziwig, Tiny Tim, Bill Sikes, Fagin, Bay Bumble, The Artful Dodger, Bayan Pross, Madam DeFarge, Ford ve Leydi Dedlock ve Pip.

Vladimir Nabokov bu tekniğin 19. yüzyıldan sonra yazılmış kurgularda ortak olduğunu söylemiştir. Bunun sebebi tekniğin dikkatleri kendine çekmesi ve bariz bir şekilde tematik olmasıdır.

Ancak doğru düzgün yapıldığında sembolik isim harika bir araç haline gelir. Ama bu araç, komedi karakter türüne eğilimli olduğundan en çok komedi türünde işe yarar.

Örneğin Gatsby'nin partilerinde bazı misafirler vardır. Fitzgerald süslü püslü isimleri sıralayıp bu insanların gerçekte kim olduğunu sert bir şekilde yazar: "Sonra East Egg'den Chester Becker'lar ve Leeche'ler, Yale'de tanıdığım Bunsen adındaki bir adam ve geçen yaz Maine'de neredeyse boğulan Doktor Webster Civet geldi. Ve Hornbeams'ler ve Willie Voltaire'ler... Adanın öbür tarafından Cheadle'lar ve O.R.P. Schraeder'lar ve Georgia'dan Stonewall Jackson Abram'lar ve Fishguard'lar ve Ripley Snell'ler. Snell cezaevine gitmeden üç önce oradaydı ve o kadar sarhoştu ki yol kenarındaki çakılların üzerinde yatarken Bayan Ulysses Swett'in arabası sağ elinin üzerinden geçti."

Sembolik isimleri kullanan başka bir teknikse 'gerçek' isimleri kurgusal karakterler üzerinde kullanmaktır. Örneğin *Ragtime, The Wind and the Lion* (Rüzgârın Sesi), *Underworld* (Karanlıklar Ülkesi), *Carter Beats the Devil* (Carter Şeytanı Yener) ve *The Plot Against America.*

SEMBOL TEKNİĞİ: KARAKTER DEĞİŞİMİNE BAĞLI SEMBOL

Karakter alanında daha ileri tekniklerden bir tanesi de karakter değişimine bağlı sembol kullanmaktır. Bu teknikte karakter değişime başladığında olmak istediği bir sembol seçersiniz.

Bu tekniği kullanmak için öykünün başındaki ve sonundaki yapısal iskelet sahnelerine odaklanın. Karakterin zayıf yönünü ve gereksinimini yaratırken sembol ekleyin. Karakter değişmeye başladığı anda o sembolü geri getirin ve birazcık değişiklik yapın.

• *Baba*

Baba filmi bu tekniği mükemmel bir şekilde kullanır. Açılış sahnesi prototip baba tecrübesinden ibarettir: Adaleti bulmak için adamın teki Baba Vito Corleone'ye gelir. Bu sahne özünde pazarlığa dayalıdır ve sahnenin sonunda adam ve Baba anlaşırlar. Sahnenin son cümlesinde Baba, "Bir gün, ki o gün asla gelmeyebilir, karşılığında senden bir hizmet isteyeceğim," der. Anlaşmayı toparlayan bu cümle Faustvari bir pazarlığın sonuçlandığını ve Baha'nın şeytan olduğunu önermektedir.

Yazarlar şeytan sembolünü, yardakçıları New York'taki beş suç ailesini vururken yeni baba Michael'ın yeğeninin vaftiz törenine gittiği sahnede kullanmışlardır. Vaftiz töreni sırasında papaz Michael'a, "Şeytanı reddediyor musun?" diye sorar. Davranışlarıyla şeytan olmaya başlamış olan Michael, "Reddediyorum," diye cevap verir. Sonra da vaftiz biter bitmez 'baba' olarak bu bebeğin babasını öldürecek olmasına rağmen bebeği sonsuza kadar koruyacağına yemin eder.

Film, normalde kendini keşif sahnesi olması gereken kavga sahnesiyle devam eder. Ancak Michael şeytan olmuştur, o yüzden de yazarlar Michael'ın kendini keşfetmesine izin vermezler; bunun yerine Michael'ın eşi Kay kendini keşfeder. Michael'ın yardakçıları onun yüce pozisyonunu kutlarken Kay yan odadan onları izler ve yeni Yeraltı Krallığı'nın kapısı yüzüne kapatılır.

Sembolün açılış sahnesinde kullanıldığını fark edin. İlk sahnede hiç kimse 'şeytan' kelimesini kullanmaz. Yazarlar, Faustvari pazarlığı belirli belirsiz ima eden diyalogun final cümlesinden hemen önce, 'baba' kelimesinin sona geldiği sahneyi ustaca kurarken bu sembolü

karaktere iliştirirler. Sembol uygulanırken gösterilen ustalık yüzünden bu teknik izleyici üzerinde dramatik bir etki bırakmıştır.

SEMBOLİK TEMALAR

Öykü sembolü ve karakter sembolünden sonraki adım, bütün ahlâki savları toplayan bir sembol olan sembol dokusu yaratmaktır. Bu, bütün sembol tekniklerinin anlamının en çarpıcı konsantrasyonunu meydana getirir. Bu sebeple sembolik tema çok riskli bir tekniktir. Bariz ve biçimsiz bir şekilde kullanırsa, öykü nasihat veriyormuş gibi görünür.

Sembolik bir tema yapmak için diğerlerini bir şekilde acıtan davranışlar dizisini ifade eden bir imge veya obje bulun. Birbiriyle çatışan iki davranış dizisini -iki ahlâki sekansı- ifade eden imge veya obje daha da güçlü olacaktır.

• *Kırmızı Leke*
(Nathaniel Hawthorne, 1850)

Hawthorne sembolik temanın ustasıdır. Kırmızı bir harf olan 'A' ilk başta zinaya ('A' zina anlamına gelen *adultery*'nin ilk harfidir - ç.n.) karşılık ahlâki sav gibi görünür. Ancak öykü ilerledikçe bu bariz sembolün birbirine zıt olan iki ahlâki savı temsil ettiği anlaşılır: Hester'ı halk içinde cezalandıran mutlak, esnek olmayan ve samimiyetten uzak sava karşılık Hester ve aşkının özel olarak yaşadığı aşkı savunan daha akışkan ve gerçek ahlâk.

• *Beau Geste*
(Roman: Christopher Wren; senaryo: Robert Carson Percival, 1939)

Üç kardeşin Fransız Yabancı Lejyonu'na katılmasıyla ilgili olan bu öykü, sembolik tema tekniğinin en gerekli özelliğini gösterir; olay örgüsü üzerinden yapıldığında en iyi sonucu verir. Öykünün başında bu üç kardeş çocuktur ve "Kral Arthur" oyununu oynamaktadırlar. En büyük abi zırh takımının içine saklanınca ailesinin, 'Mavi Su' olarak bilinen kendilerine ait su safiri hakkında konuştuğunu duyar. Yıllar sonra büyüdüğünde o mücevheri çalar ve teyzesinin adını ve ailesinin şanını kurtarmak için lejyona katılır. Şövalyenin zırh takı-

mı, şövalyelik ve kendini feda etmeyi sembolize eder ve öykünün temel temasıdır. Yazar sembolü olay örgüsünün içine gizleyerek sembol ve tema arasındaki bağlantının öykü boyunca evrimleşmesine ve büyümesine izin verir.

• *Muhteşem Gatsby*

Muhteşem Gatsby'nin yazarı temaya sembol eklemekte inanılmaz yeteneklidir. Fitzgerald tematik bir sekansı aydınlatmak için üç ana sembolden oluşan bir doku kullanır. Bu üç sembol yeşil ışık, çöplüğün önündeki gösteri reklam panosu ve yeni dünyanın büyük ve yeşil sinesidir. Sembol/tematik sekans şu şekilde işler:

1) Yeşil ışık = o anki Amerika. Ancak orijinal Amerikan Rüyası, maddi zenginlik ve sırf kendini kaptırdığı için umutsuz olan altın kızı aramaya dönüşmüş.
2) Çöplüğün önündeki gösteri reklam panosu = maddi seviyenin altındaki Amerika, tamamen kullanılmış ve maddi Amerika tarafından yaratılmış mekanik çöp. Makine bahçeyi yutmuş.
3) Yeni dünyanın büyük ve yeşil sinesi = Amerika'daki doğal dünya, yeni bir yaşam şekli için yeni keşfedilmiş ve potansiyel bir dünya, cennet bahçesinde ikinci bir şans.

Sembol sekansının sıralı olmadığına dikkat edin. Ancak yapısal açıdan doğru sıradadır. Fitzgerald yeni dünyanın büyük ve yeşil sinesini en son sayfada yazmıştır. Bereketli doğa ve yeni dünyanın yüksek potansiyeli aslında yeni dünyaya ne yapıldığını kıyasladığı için fazlasıyla gerçek görünüyor. Bu kıyas, öykünün sonunda Nick'in kendini keşfetmesi sırasında yapılıyor. Dolayısıyla yapısal açıdan bu sembol izleyicinin aklında büyüleyici bir tematik keşif olarak iz bırakır. Bu, usta bir teknik ve sanat yaratmanın bir parçasıdır.

ÖYKÜNÜN GEÇTİĞİ YERLE İLGİLİ SEMBOL

Son bölümde öykünün geçtiği yeri yaratmanın tekniklerinden söz etmiştik. Bu tekniklerin bazısı (mesela minyatür) aynı zamanda sembol tekniğidir. Aslında sembolün en önemli fonksiyonlarından biri de yerin tamamını tek ve anlaşılabilir bir imge altında toplamaktır.

Ada, dağ, orman ve okyanus gibi doğal mekânların doğasından gelen sembolik güçleri vardır. Ancak izleyicinin normalde bildiği an-

lamları yükseltmek veya değiştirmek için bunlara ilave semboller ekleyebilirsiniz. Bunu yapmanın yollarından biri de bu yerlere büyülü güçler vermektir. Bu teknik Prospero'nun adasında (*Fırtına*), Circe'nin adasında (*Odise*), *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'ndaki orman, *Beğendiğiniz Gibi*'deki Arden Ormanı, *Harry Potter* öykülerindeki Karanlık Orman ve *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Lothlarien'ın ormanında kullanılmıştır. Aslını söylemek gerekirse, büyü özel bir sembol değildir, güçler bütünüdür. Bir yeri büyülü yapmak, sembol vermekle aynı etkiyi bırakacaktır. Anlam verir ve izleyicinin hayal gücünü kavrayan güçlü bir alanla yeri değiştirir.

Bu doğaüstü güçler bütününü aksettirmek için semboller yaratabilirsiniz. Bu duruma verilebilecek en mükemmel örnek Ay *Çarpması*'dır (Moonstruck).

• *Ay Çarpması*
(John Patrick Shanley, 1987)

John Patrick Shanley kader kavramına fiziksel bir gösterge vermek için ayı kullanır. Bu, tehlikede olan şeyin birey karakterler değil, aralarındaki aşk olduğunu anlatan aşk öykülerinde çok faydalıdır. İzleyici bunun büyük bir aşk olduğunu ve büyüyüp devam etmezse ortaya bir trajedi çıkacağını hissetmelidir. Bunu izleyiciye hissettirmenin bir yolu aşkın gerekli olduğunu, bu iki insandan çok daha büyük güçlerin bu aşkı kader olarak yazdığını göstermektir. Shanley, Loretta'yı en baştan beri aşkta şanssız olarak gösterdiği için iki ana karakter olan Loretta ve Ronny'yi aya bağlar. Bu da daha büyük güçlerin işbaşında olduğunu sezdirir. Loretta'nın büyükbabası, yaşlı adamlara ayın kadınları adamlara getirdiğini söyler. Akşam yemeğinde Loretta'nın amcası Raymond, Loretta'nın babası olan Cosmo'nun annesi Rose'a nasıl kur yaptığını anlatır. Raymond bir gece uyanır ve kocaman bir ay olduğunu görür; pencereden bakarken Cosmo'nun sokaktan Rose'un yatak odasına dik dik baktığını görür.

Sonra Shanley çapraz kesme tekniğiyle bütün aileyi ayın gücünün altında toplar ve bunu aşka bağlar. Rose kocaman dolunaya baktıktan hemen sonra Loretta ve Ronny sevişmenin ardından pencereden aya bakarlar, Raymond uyanır ve eşine, "Cosmo'nun ayı geri geldi," der. Uzun süredir evli olan bu iki yaşlı insan aydan ilham alarak sevişirler. Büyükbaba ve şehrin tepesindeki aya uluyan köpekleri gös-

tererek bu sekans sonlanır. Ay sanki aşk üretiyordur ve şehri ay ışığı ve peri tozuyla yıkar.

Toplumun köyden şehre dönmesi gibi bir evreden başkasına geçtiği bir öykü yazmak istiyorsanız sembol yaratabilirsiniz. Sosyal güçler fazlasıyla karışıktır, o yüzden de bu güçleri gerçek, uyum sağlayan ve anlaşılabilir yapmak için tek bir sembol yetmeyebilir.

• *Sarı Eşarplı Kız*

(Öykü: James Warner Bellah; senaryo: Frank Nugent ve Laurence Stallings, 1949)

Bu öykü 1876'da Amerikan süvari birliğinden emekli olmadan önce bir yüzbaşının son günlerini anlatıyor. Yüzbaşının profesyonel hayatının sona ermesine paralel olarak sınır (köy yeri) ve sahip olduğu savaş değerleri de sona eriyor. İzleyici için bu değişikliği öne çıkarmak amacıyla yazar Frank Nugent ve Laurence Stallings sembol olarak bufaloyu kullanıyor. Yüzbaşıdan birkaç gün önce emekli olan iri ve tehditkâr çavuş bir salonda içki içerek emekliliğini kutlar. Barmene, "Eski günler gelip geçti... Bufaloların geri geldiğini duydun mu? Sürü sürü bufalo," der. Ancak izleyici yüzbaşı ve çavuş gibi o sürülerin geri gelmeyeceğini bilir.

• *Bir Zamanlar Batıda*

(Öykü: Dario Argento, Bernardo Bertolucci ve Sergio Leone; senaryo: Sergio Leone ve Sergio Donati, 1968)

Bu büyük ve opera türünden kovboy filmi, bir adam ve çocuklarının ıssız bir yerdeki evlerinde öldürülmesiyle başlar. Yeni karısı eve geldiğinde zaten dul kaldığını ve Amerika'daki bir çölün ortasında pahasız bir mülkün sahibi olduğunu öğrenir. Kocasının mal ve mülkünü araştırırken bir oyuncak kasaba bulur. Bu oyuncak kasaba, ölmüş olan adamın ileride tren yolu evinin önünden geçtiğinde kafasında canlandırdığı geleceğin minyatürü veya sembolüdür.

• *Cennet Sineması*

(Öykü: Giuseppe Tornatore; senaryo: Giuseppe Tornatore ve Vanna Paoli, 1989)

Filmin adında geçen sinema salonu hem öykünün tamamının hem de geçtiği yerin sembolüdür. Filmlerin büyüsünü tecrübe etmek için toplumun bir araya geldiği bir kozadır ve bu süreçte de toplumu ya

ratır. Ancak kasaba şehir olma yolunda gittiği için sinema salonu yıkılır ve yerine otopark dikilir. Ütopya gibi toplum da parçalara ayrılıp ölür. Bu sinema salonu, bir sembolün anlama odaklanıp izleyiciyi gözyaşlarına boğmakta ne kadar yetenekli olduğunu gösterir.

• *Matrix* ve *Şebeke*

(Andy ve Larry Wachowski, 1999; Paddy Chayevsky, 1976)

Öykünüz toplum veya kuruluş gibi büyük ve karmaşık bir yerde geçiyorsa, izleyiciye ulaşmak için bir sembole ihtiyacınız vardır. Hem *Matrix* hem de *Şebeke* başarısını öyküye ve öykünün geçtiği sosyal yeri temsil eden sembole borçludur. 'Matriks' veya 'şebeke' terimleri, esir alan zincirlere de sahip tek bir üniteyi önerir. Bu semboller izleyiciye en baştan pek çok gücün olduğu karmaşık bir yere girdiklerini ve bu güçlerin bazısının gizli olduğunu söylemektedir. Bu, olayları hemen çözmeye çalışmamaları için izleyiciyi uyarmakla kalmaz, eğlenceli keşiflerin yolda olduğunun da müjdesini verir.

SEMBOLİK AKSİYONLAR

Tek bir aksiyon normal olarak olay örgüsünü içeren daha geniş bir aksiyon sekansının bir parçasıdır. Her bir aksiyon, kahraman ve rakibinin amaca ulaşmak için rekabet ettiği trende bir vagon gibidir. Aksiyonu sembolik yaparsanız, onu başka bir aksiyona veya objeye bağlarsınız ki anlamlı olsun. Bir aksiyonu sembolik yapmanın olay örgüsü sekansından farklı yapmak olduğunu anlayın. Dikkati üzerine çeker ve "bu aksiyon gerçekten çok önemli ve temayı veya karakteri minyatür olarak ifade eder" dersiniz. Dolayısıyla bu tekniği kullanırken dikkat edin.

• *Uğultulu Tepeler*

(Roman: Emily Bronte; senaryo: Charles MacArthur ve Ben Hecht, 1939)

Heathcliff bozkırdaki 'kalede' Cathy için siyah şövalyeyle dövüşüyormuş gibi yaptığında, aslında aşklarının hayal ürünü olduğunu ve Cathy'nin zenginlerin dünyasında yaşamak istediğini ifade etmektedir. Cathy'nin kocası soylu Linton'la kavga ederek bütün öyküyü de minyatür olarak oynamaktadır.

• *Tanık*

(Earl W. Wallace ve William Kelley; öykü: William Kelley, 1985)

Diğer adamların ahır kurmasına yardım ederken Rachel'i süzen John, polislerin vahşi dünyasından kurtulmak ve barış dolu bir toplumla sevgi dolu bir bağ kurmak istediğini sinyal olarak vermektedir.

• *İki Şehrin Hikâyesi*

(Charles Dickens, 1859)

Haçtaki İsa'ya benzeyen Sydney Carton başkaları yaşasın diye kendi hayatını feda eder. "Yaptığım şey, şimdiye kadar yaptığım her şeyden çok, çok iyi; şimdiye kadar gittiğim bütün tatillerden çok, çok iyi."

• *Gunga Din* (Fedailer Alayı)

(Şiir: Rudyard Kipling; öykü: Ben Hecht ve Charles MacArthur; senaryo: Joel Sayre ve Fred Guiol, 1939)

Hindistanlı bir 'amele' olan Gunga Din her şeyden daha büyük saygı duyduğu İngiliz askerleri gibi asker olmak istemektedir. Asker arkadaşlarının ağır yaralandığı veya yakalandığı son kavgada Din borusunu çalar ve alayı tuzağa düşmesin diye kendini öldürür.

SEMBOLİK OBJELER

Sembolik objeler öykülerde tek başlarına yer almazlar çünkü tek başına olduklarında başka bir şeyi temsil etmezler. Yol gösterici ilkelerle alakası olan obje dokusu derin ve karmaşık bir anlam modeli çizer.

Sembolik obje dokusu yaratırken öncelikle öykünün tasarlama ilkesine bakın. Bu, bütün objeleri birbirine yapıştıran tutkal gibidir. Her obje sadece başka bir objeyi değil, öykü içindeki diğer sembolik objeleri de işaret eder, bunları birbirine bağlar.

Her öyküde sembolik obje dokusu yaratabilirsiniz. Ancak mitoloji, korku ve western filmlerinde bunu fark etmeniz kolay olacaktır. Bu öykü türleri o kadar çok yazılmıştır ki, mükemmelliğe yakındırlar. Objeler o kadar çok kullanılmıştır ki, tanınan eğretilemeler haline gelmişlerdir. Bunlar prefabrik sembollerdir ve izleyici gördüğü anda anlamını çıkarır.

Öykülerdeki ileri eğretileme türlerini en iyi temsil eden sembolik obje dokularına bakalım.

Mitolojideki Sembol Dokusu

Mitoloji en eski ve bütün öykü çeşitlerinin içinde en popüler türdür. Batı düşüncesinin temellerinden biri olan Yunan mitolojisi kinayeli ve eğretilemelidir ve öykünüzün temeli olarak kullanmak istiyorsanız nasıl işlediklerini bilmelisiniz.

Bu öyküler hep iki varoluş seviyesini temsil eder: tanrılar ve insanlar. Eski Yunanlıların dünyayı bu şekilde gördüğüyle ilgili o ortak yanlışa düşmeyin. Bu öykülerdeki iki seviye, tanrıların insanlara hükmettiği anlamına gelmez. Tanrılar daha çok mükemmel veya aydınlanmış insanın suretidir. 'Tanrılar' zeki psikolojik bir modeldir ve karakter dokusu, kişilik özelliklerini ve davranış biçimlerini temsil eder.

Mitoloji, ileri sembolik karakter kümesiyle birlikte açıkça belirttiği sembolik obje kümesini de kullanır. Bu öyküler ilk kez anlatıldığında izleyici bu sembollerin başka bir şeyi temsil ettiğini ve bu sembollerin anlamını biliyordu. Öyküyü yazanlar bu sembolleri sıralayarak etkilerini elde ettiler.

Bu eğretileme sembollerin anlamanın en önemli kısmı, kahramanın içinde başka bir şeyi temsil etmesidir. Mitolojideki kilit semboller ve antik izleyicinin anladığı anlamları şu şekildedir. Elbette bu ileri eğretileme sembollerin sabit anlamları yoktur; semboller bir dereceye kadar belirsizdir.

Yolculuk: hayat yolu.

Labirent: aydınlanmaya giden yolu bulmayı karıştırmak.

Bahçe: doğal kanun, kendisiyle ve diğerleriyle uyum içinde olmak

Ağaç: hayat ağacı.

At, kuş, yılan gibi hayvanlar: aydınlanmaya veya cehenneme giden yolda modeller.

Merdiven: aydınlanmaya giden katlar.

Yeraltı: özün keşfedilmemiş bölgesi ve ölülerin diyarı.

Kılıç, yay, kalkan, pelerin gibi tılsım: doğru davranış.

• *Odise*
(Homeros)

Odise'nin öykü tarihçesinde en sanatsal ve etkili Yunan mitolojisi olduğuna inanıyorum. Bunun sebeplerinden biri sembolleri kullanış biçimidir. Sembol tekniklerini görmek için hep olduğu gibi karakterlerle başlamanız gerekiyor.

Karakterler hakkında ilk fark edeceğiniz şey, Homeros'un ölümle çarpışan güçlü bir savaşçı yerine evini arayan kurnaz bir savaşçı kullanmasıdır. Odise iyi bir dövüşçüdür. Ama daha çok araştırıcı, düşünür ve âşıktır.

Bu karakter değişikliği, sembolik temada da anaerkillikten ataerkilliğe değişim olduğunu göstermektedir. Kralın ölüp annenin hayatta kaldığı bir öykü yerine Odise tahta çıkmak için geri döner. Çoğu iyi öyküde olduğu gibi Odise'nin karakteri değişir. Evine döndüğünde aynıdır ancak daha büyük bir insandır. En büyük ahlâki kararı verdiğinde bunu görürüz: Odise evine dönerek ahlâk dışı yerine ahlâkı seçer.

Öykülerdeki sembolik karakter zıtlığından biri de erkeğe karşılık kadındır. Yolculuk ederek öğrenen Odise'nin tam tersi olan Penelope olduğu yerde kalır, düşlerinden bir şeyler öğrenir. Ve düşlerine bağlı kararlar alır.

Homeros, Odise'deki sembolik obje dokusunu karakter ve temaya bağlı bir şekilde kurar. Bu yüzden de doku eril objelere dayalıdır: balta, direk, asa, kürek ve yay. Karakterler için bu objeler, yönlülük ve doğru davranışı temsil eder. Bu sembollere zıt olan ağaç, Odise ve Penelope'un evlilik yatağını destekler. Bu, yaşam ağacıdır ve evliliğin canlı olduğuyla ilgili fikri temsil eder. Ya büyür ya da çürür. Bir adam şerefi için maceraya atıldığında çok uzağa giderse veya çok uzun süre kalırsa evlilik ve hayatın kendisi ölür.

Korku Filmlerindeki Sembolik Doku

Korku türü, insan olmayan bir şeyin insan topluluğuna girmesiyle ilgili korkuyla alakalıdır. Kaçınılmaz sonu parçalayarak -ölüm kalım, rasyonel ve irrasyonel, ahlâki ve ahlâk dışı arasındaki- medeni bir hayatın sınırlarının içine girmektir. Korku türü en önemli soru olan, "İnsan nedir, insan olmayan nedir?" sorusunu sorduğu için dini bir

yönü de vardır. Amerikalı ve Avrupalı korku filmlerinde din Hıristiyanlıktır. Sonuç olarak bu öykülerdeki karakter dokusu ve sembol dokusu hemen hemen Hıristiyan kozmoloji tarafından belirlenir.

Çoğu korku öyküsünde kahraman tepkilidir, aksiyonu tetikleyen ana rakipse ya şeytandır ya da onun yardakçıları. Şeytan kötülüğün vücut bulmasıdır, Kötü Baba'dır ve durdurulmazsa insanları sonsuza kadar lanetler. Bu öykülerdeki ahlâki sav basit ikili terimle ifade edilir: iyi ile kötü arasındaki kavga.

Sembol dokusu ikili zıtlıkla başlar ve iyiliğe karşılık kötünün sembolü, görsel ifadesi karanlıktır. Aydınlık tarafta yer alacak birinci sembolse şeytanı geri gönderecek kadar güce sahip olan haçtır. Karanlık semboller genellikle farklı hayvanlardır. Hıristiyanlıktan önce yazılmış mit öykülerinde, at, geyik, boğa, koç ve yılan gibi hayvanlar, insanı doğru davranışlara ve ileri bir benliğe götürecek ideallerin sembolleriydi. Hıristiyan sembolizminde bu hayvanlar kötü davranışları temsil eder. Şeytanın boynuzlu olmasının sebebi de budur. Kurt, maymun, yarasa ve yılan gibi hayvanlar yaptırımların kaldırılmasını, tutku ve bedenin başarısını ve cehenneme giden yolu temsil eder. Ve bu semboller karanlıktaki büyük gücü kullanırlar.

• *Drakula*

(Roman: Bram Stoker; oyun: Hamilton Deane ve John L. Balderston; senaryo: Garrett Fort, 1931)

'Ölümsüz'lerden biri olan vampir Drakula gecenin nihai yaratığıdır. Öldürdüğü veya esir almak için vampirliği bulaştırdığı insanların kanını içerek yaşar. Bir tabutta uyur ve güneş ışığına çıktığında yanarak ölür.

Vampirler aşırı derecede şehvete düşkün olur. Kurbanların çıplak boynuna gözleri takılıp kalır, o boynu ısırmak ve kan emek için yanıp tutuşurlar. *Drakula* gibi vampir öykülerinde seks, ölüme eşittir ve ölümle kalım arasındaki ince çizgi bulandığında ortaya ölümden beter olan bir ceza çıkar ki o da, gecenin karanlığında dünyayı sonsuza kadar dolaşarak yaşamaktır.

Drakula bir yarasaya veya kurda dönüşme yeteneğine sahiptir ve genellikle farelerin cirit attığı harabelerde yaşar. Özgün bir şekilde Avrupalıdır, konttur ve aristokrasinin bir üyesidir. Kont Drakula pa-

razit gibi sıradan insanlardan beslenen yaşlanmış ve çürümüş aristokrasinin bir parçasıdır.

Drakula geceleri son derece güçlüdür. Ancak sırrını bilirseniz onu durdurabilirsiniz. Haç tutunca küçülür, kutsal su atınca yanar.

Bu sembolü kullanan diğer klasik korku öyküleri şöyledir: *Şeytan* ve *Omen*. *Carrie* filminde de aynı sembol vardır ancak anlamını tersine çevirir. Bu filmde Hıristiyanlık sembolleri yobazlık veya geri kafalılıkla alakalıdır ve Carrie telekinezi kullanarak Protestan ilkelerine aşırı derecede bağlı olan annesini kalbine haç sokarak öldürür.

Westerndeki Sembol Dokusu

Western, yaratılış efsanelerinin sonuncusudur çünkü Amerika'nın batısı dünya üzerinde yaşanabilecek en son yerdi. Bu öykü çeşidi Amerika'nın ulusal mitidir ve binlerce kez tekrar tekrar yazılmıştır. Dolayısıyla ileri egretilemeli sembol dokusuna sahiptir. Western, batıya yolculuk eden, vahşi doğayı işleyen ve ev kuran milyonlarca bireyin öyküsüdür. Başlarında barbarlarla dövüşüp öncülerin köy kurmasına izin verecek yalnız bir savaşçı bulunur. Musa gibi bu savaşçı da insanlarını vaat edilmiş topraklara götürür ama kendisi orada kalmaz. Evlenmez, yalnız kalmaya mahkûmdur; vahşi doğa kaybolana, kendisi de ölene kadar gezip durur.

Western filmlerinin en parlak dönemi 1880 ile 1960 yılları arasındadır. O yüzden bu öykü çeşidi ilk popüler olduğunda bile zaten geçmişte kalmış bir yerde geçer. Yaratılış efsanesi olarak western filmleri hep geleceğin görüsüdür, tekrar yaratılamasa bile Amerikalıların birlikte karar verdiği bir ülkenin gelişme safhasıdır.

Western görüsü, toprağı fethetmek, 'aşağıdaki' 'barbarları' öldürüp veya değiştirip Hıristiyanlığı ve medeniyeti yaymak, doğayı zenginliğe dönüştürmek ve Amerikan ulusunu yaratmaktır. Western filmlerinin tasarlama ilkesi, dünya tarihinin sürecini, Amerika'daki el değmemiş vahşi doğada bir kez daha tekrar etmektir, böylece Amerika'da cenneti kazanmak için verilmiş son şanstır.

Her türlü ulusal öykü, belirli törenleri ve değerlerinin tanımı ve inanış yoğunluğuna bağlı olarak dini bir öykü haline gelir. Beklendiği üzere böyle bir ulusal ve dini öykü, ileri eğretilemeli sembol dokusu yaratır.

Westernlerin sembol dokusu atlıyla başlar. Hem avcıdır hem de süper bir savaşçıdır, savaş kültürünün nihai ifadesidir. İngiliz ulusal efsanesi olan Kral Arthur'un belirli özelliklerini alır. Doğal bir şövalyedir, temiz ve iyi bir karakteri olan sıradan bir adamdır; şövalye ve doğru davranışla ilgili ahlâki kurallara uygun yaşar.

Western kahramanı zırh giymez ama bu sembol dokusunun ikinci en büyük sembolü olan altıpatlar taşır. Altıpatlar mekanize gücü, adaletin kılıcını temsil eder. Savaş kültürünün kuralı ve değeri olduğundan kovboy ilk olarak silahını asla çekmez. Herkesin görebildiği bir sokakta hesaplaşarak adaleti icra eder.

Korku öyküleri gibi western de 'iyi' ve 'kötü'yle ilgili ikili değeri ifade eder ve bu durum üçüncü ana sembol olan şapkayla verilir. Western kahramanı beyaz şapka, kötü adam ise siyah şapka giyer.

Bu türdeki dördüncü sembolse başka bir sembol olan yıldız şeklindeki rozettir. Western kahramanı kullandığı şiddet yüzünden toplum dışına itildiğinden zararlı çıksa bile hep doğruları yapar. Kanun adamı olduğunda resmi bir şekilde kısa süreliğine topluma karışır.

Western dokusunun son ana sembolüyse çittir. Bu çit hep ahşaptır, hafif ve kırılgandır, yeni medeniyetin vahşi doğa üzerindeki derin kontrolünü temsil eder.

• *Vadiler Aslanı* (Shane)

(Roman: Jack Schaefer; senaryo: A.B. Guthrie Jr. ve Jack Sher, 1953)

Western sembol dokusu büyük etki uyandırmak için *The Virginian, Stagecoach* (Cehennemden Dönüş), *Kanun Harici* öykülerinde ve bütün westernlerin içinde en şematik ve eğretilemeli olan *Vadiler Aslanı*'nda kullanılmıştır. *Vadiler Aslanı*'nın şematik özelliği, western sembollerini görmeyi kolaylaştırır ancak o sembolleri o kadar çok dikkat çeker ki izleyici hep "klasik bir western izliyorum" diye düşünür. İleri eğretilemeli sembolleri kullanmanın riski de budur.

Vadiler Aslanı mitolojik western türünü aşırı mantıklı bir hale getirir. Öykü, ilk göründüğünde yolculuk eden gizemli bir yabancının öyküsüdür. Dağdan iner, durur ve dağa döner. Film, 'yolculuk eden melek öyküsü' demeyi tercih ettiğim alt türdür. Sadece westernde değil, polisiye öykülerde (Hercule Poirot öyküleri), komediler (*Timsah Dundee, Çikolata, Günaydın Vietnam*) ve müzikallerde (*Mary Pop-*

pins ve *The Music Man)* kullanılır. Yolculuk eden melek öykülerinde kahraman dertli bir topluma girer, o toplumun insanlarına yardım eder ve sıradaki topluma yardım etmek için yola çıkar. *Vadiler Aslanı*'ndaysa yolculuk eden savaşçı melek, çiftçilerin ve köylülerin güvenli bir şekilde ev ve köy kurmaları için diğer savaşçılarla (sığır yetiştiren insanlarla) dövüşür.

Aynı zamanda *Vadiler Aslanı*'nda ileri sembolik karakter dokusu vardır. Melek gibi kahramana karşılık şeytan gibi silahlı soyguncu vardır. Adı Joseph olan aile babası çiftçiye karşılık sinirli, zalim ve bekâr, sığır yetiştiren bir adam vardır. Adı Marian olan eş ve anne ile silahlı ve iyi adama tapan bir oğlan çocuğu. Bu soyut karakterler bireysel detaylarla sunulmaz. Örneğin ana kahraman Shane'in geçmişinde silah kullanmakla ilgili bir hayaleti vardır ama bu durum açıklanmaz. Sonuç olarak karakterler çok dikkat çekici eğretilemelerdir.

Bütün standart western sembolleri en saf haliyle bu filmde yer alır. Silah westernlerde şarttır. Ancak *Vadiler Aslanı*'nda silah temanın merkezinde yer alır. Bütün insanların yargılandığı öyküde şu soru sorulur: Silahı kullanacak cesaretin var mı? Sığır yetiştiren adamlar, çit koydukları için çiftçilerden nefret ederer. Çiftçilerse kanunları ve kilisesi olan bir kasaba kurmak için sığır yetiştirenlerle dövüşürler. Shane açık renk güderi, kötü soyguncu siyah giyer. Çiftçiler evlerini kurmak için marketten alışveriş yaparlar. Ancak marketin içindeki bir kapı sığır yetiştiricilerinin içki içip dövüşüp insan öldürdüğü bir salona açılır. Shane marketteyken ev ve ailesiyle yeni bir hayat kurmaya çalışır. Ancak salona girmeden de duramaz ve iyi silah kullanan yalnız savaşçı moduna döner.

Vadiler Aslanı'nın kötü bir öykü olduğunu anlatmaya çalışmıyorum. Sembol dokusu çok temiz ve düzgün anlatıldığı için filmin belirli bir gücü var. Abartmıyorum. Ancak aynı sebepten şematik bir öykü gibi duruyor, bütün dini öyküler gibi ahlâki savı, ahlâki felsefenin bir yanı gibi.

Öykü Tekniği: Sembol Dokusunu Tersine Çevirmek

Çok fazla prefabrik, eğretilemeli bir sembol dokusunu kullanmanın defosu, öykünün çok içine kapanık ve izleyici tarafından bir canlı beden gibi değil kopya olarak görünmesidir. Ancak bu defonun

içinde çok fazla fırsat da vardır. Durumu tersine çevirmek için izleyicinin bu tür hakkındaki bilgisini ve sembol dokusunu kullanabilirsiniz. Bu teknikte dokudaki bütün sembolleri kullanın, ancak izleyicinin beklediğinden tamamen farklı olan anlamlar çıkacak şekilde tersine çevirin. Bu, izleyiciyi beklentilerini bir kez düşünmeye zorlayacaktır. Bu tekniği her öyküde çok bilinen sembollerle yapabilirsiniz. Mitoloji, korku veya western gibi özel bir tür üzerinde çalışıyorsanız, bu tekniğe türü alttan kesme denir.

• *McCabe ve Bayan Miller*

(Roman: Edmund Naughton; senaryo: Robert Altman ve Brian McKay, 1971)

McCabe ve Bayan Miller muhteşem bir senaryoya sahip, harika bir filmdir. Muhteşemliğinin bir kısmı, klasik western sembollerini tersine çevirmesinde yatar. Sembollerin tersine çevrilmesi, geleneksel western temasının doğal bir sonucudur. Karakterlerin vahşi doğaya medeniyet getirmesinin aksine *McCabe ve Bayan Miller* vahşi doğadan bir kasaba oluşturan ve büyük işler yüzünden de batan bir girişimciyi gösterir.

Sembolün tersine çevrilmesi ana karakterle başlar. McCabe kumarbazdır ve bir genelev açarak servet kazanır. Seks kapitalizmi sayesinde batıdaki vahşi doğada bir toplum oluşturur. İkinci ana karakter, McCabe'in hayatının aşkı olan ve afyon içen Madam'dır.

Görsel altdünyalar da klasik sembolleri tersine çevirir. Kasaba, güneybatıdaki düz ve kuru düzlüklerde kurulmuş oranlı ahşap binalardan oluşan kasabalardan değildir. Kuzeybatıdaki yağmur ormanlarındaki ahşaptan oyulmuş eğreti çadırlı bir kasabadır. Şerifin müşfik bakışlarının altında yaşayan canlı bir topluluk yerine bu kasaba parça parçadır; içinde yaşayan bitkin ve izole halk yabancı görünce şüphe ederek bakar.

Westernlerin kilit sembolik aksiyonu hesaplaşmaktır ve bu filmde bu da tersine kullanılmıştır. Bütün halk görsün diye hesaplaşmalar kasabanın ortasında yapılır. Kovboy, kötü adamın silahını çekmesini bekler, buna rağmen onu yener ve gelişmekte olan toplum için doğru davranışları, kanunu ve düzeni sağlar. *McCabe ve Bayan Miller*'da kanun adamı olan kahramanı kar fırtınası sırasında üç katil kovalar. McCabe'in doğru davranışları veya hayatta kalıp kalmaması

kimsenin umurunda değildir. Halk yanmakta olan, kimsenin gitmediği kiliseye su tutmaya gider.

McCabe ve Bayan Miller, klasik westernlerin sembolik objelerini de tersine çevirir. Kanun yoktur. Kilise boştur. Katillerden biriyle hesaplaştığında, katil bir binanın arkasına saklanır ve McCabe'i silahla vurur. Ölmekte olan McCabe kısa cep tabancasıyla (klasik westernlerde bu silah kadın silahıdır) katili gözlerinin arasından vurur. O beyaz, geniş kenarlı kovboy şapkası yerine, doğulu ların giydiği takım elbise giyer ve melon şapka takar.

Türü alttan kesme stratejisiyle *McCabe ve Bayan Miller,* eski ve eğretilemeli sembolleri yeniler. Öykü yazma dersidir ve Amerikan filmlerinin dönüm noktasıdır.

Sembol Dokusuna Örnekler

Sembol dokusuyla ilgili teknikleri öğrenmenin en doğru yöntemi, nasıl kullanıldığına bakmaktır. Farklı öykülere bakarak bu tekniklerin çok farklı türlerde eşit olarak kullanıldığını göreceksiniz.

• *Ekskalibur*

(*Le Morte d'Arthur* isimli roman: Thomas Malory, 1470; senaryo: Rospo Pallenberg ve John Boorman, 1981)

Western Amerika'nın ulusal mitolojisiyse, Kral Arthur da İngiltere'nin ulusal mitolojisidir. Gücü ve çekiciliği o kadar büyüktür ki bu öykü westernde binlerce öykü yaratılmasına sebep olmuştur. Sırf bu sebepten çağdaş öykücüler olarak biz çok önemli sembol işini bilmek zorundayız. Her zamanki gibi karakter sembolleriyle başlayalım.

Kral Arthur sadece bir kral değildir. Modern insan başlı attır, metal atlıdır. İlk Süpermen'dir, Çelik Adam'dır, uçlara gitmekten çekinmeyen bir erkektir. Savaş kültürünün nihai cisimleşmesidir. Cesareti, gücü, doğru davranışları, savaş verirken başkalarının önünde adaleti sağlamayı temsil eder. Erkekliği aşırıya çekildiği gibi ironik biçimde mutlak saflık kürsüsünde kadını en tepeye yerleştiren şövalye kurallarına göre yaşar. Bu da bütün kadınları sembole çevirir. Sembolik kadın ya Meryem'dir ya da orospu.

Kral Arthur aynı zamanda çatışma içindeki çağdaş lideri temsil eder. Camelot'ta karakterlerin saflığına bağlı mükemmel bir toplum

yaratmıştır. Ancak eşi en iyi ve saf olan şövalyeye âşık olmuştur. Görev ve aşk arasındaki çatışma öykülerdeki en büyük ahlâki zıtlıktır ve Kral Arthur'da da bu zıtlık mevcuttur.

Danışman ve mükemmel bir büyücü olan Merlin, Arthur'un dostudur. Hıristiyanlık öncesi büyüyle ilgili dünya görüşüne inanan, atalarına çekmiş bir karakterdir, dolayısıyla doğanın derin güçleriyle ilgili bilgeyi temsil eder. Doğanın ve doğanın uzantısı olan insan tabiatının nihai ustası ve sanatçısıdır. Büyüleri ve tavsiyeleri önündeki özgün insanın gereksinimleri ve arzularını derinden anlayarak büyü yapar, tavsiyelerde bulunur.

Arthur'un rakiplerinin yüzlerce yazarın yıllardır ödünç aldığı sembolik bir özelliği vardır. Oğlu Mordred'dir ve ölümü temsil eden kötü bir çocuktur. Mordred'in dostu annesidir, adı Morgana'dır ve kötü bir büyücüdür.

Şövalyeler, Arthur gibi Süpermen'dir. Hem savaşçı olarak yetenekleri hem de saf ve büyük karakterleriyle sıradan insanların üzerinde dururlar. Şövalye kurallarıyla yaşamak zorundadırlar ve cennete gitmek için Kutsal Kâse'yi ararlar. Yolculuklarında merhametlidirler, ihtiyacı olan insanlara yardım ederler, doğru davranarak yüreklerinin saflığını ispatlarlar.

Ekskalibur ve diğer Kral Arthur öyküleri sembolik yerler ve objelerle doludur. Asıl sembolik yer, bireysel mutluluk arzusunu bastırıp bütünlüğün huzurunu ve mutluluğunu dileyen ütopya toplumun yaşadığı yer olan Camelot'tur. Bu sembolik yer Yuvarlak Masa'yla da sembolize olur. Yuvarlak Masa kralın yanında şövalyelerin eşit haklara sahip olduğu yüceliğin cumhuriyetidir.

Bir kılıç olan Ekskalibur, Kral Arthur öyküsündeki diğer sembolik objelerden sonra adlandırılmıştır. Doğru davranışın erkeksi sembolüdür ve onu saplandığı taştan sadece saf yürekli doğrucu kral çıkarabilecektir.

Kral Arthur'un sembolleri kültürümüze ilham verir ve *Yıldız Savaşları*, *Yüzüklerin Efendisi*, *Hope and Glory* (Umut ve Zafer), *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, *The Fisher King* (Balıkçı Kral) ve binlerce Amerikan western filminde bulunur. Kral Arthur sembollerini kullanmak istiyorsanız orijinal olsun diye anlamını tersine çevirin.

• *Olağan Şüpheliler*
(Christopher McQuarrie, 1995)

Olağan Şüpheliler ana karakterin öykü devam ederken üzerinde konuştuğumuz teknikleri kullanarak sembolik bir karakter yaratmasıyla ilgili özgün bir öyküdür. Verbal ufak çapta bir dolandırıcı ve dost gibi görünürken aslında hem kahraman hem de büyük bir suçlu (ana takip) ve öyküyü anlatan kişidir. Sorgu yargıcına olayları anlatırken, Keyser Soze adında korkunç ve zalim bir karakter uydurur. Bu karaktere şeytan sembolünü verir, Keyser Soze'nin efsane gücü o kadar büyüktür ki adı geçince bile korku salar. Öykünün sonunda izleyici Verbal'in Keyser Soze olduğunu ve öyküyü anlattığı için suça ortaklık ettiğini öğrenir. *Olağan Şüpheliler* harika bir öyküdür ve en yüksek seviyede semboller kullanır.

• *Yıldız Savaşları*

Yıldız Savaşları'nın bu kadar popüler olmasının sebeplerinden biri de sembolik tema tekniği üzerine kurulu olmasıdır. Bu basit görünen fantezi ve macera öyküsü, ışın kılıcına odaklanmış güçlü bir temaya sahiptir. Teknolojik açıdan ileride olan bu dünyada insanlar ışık hızında yolculuk ederler; hem kahramanlar hem de rakipler ışın kılıcıyla dövüşürler. Elbette bu gerçekçi değildir. Ancak bu dünyada tematik gücü olan bir obje olmak yeterince gerçekçidir. Işın kılıcı, samurayların eğilimini ve iyi veya kötü davranış biçimini sembolize eder. Bu sembolik objenin önemini abartmak imkânsızdır ve tema *Yıldız Savaşları*'nın başarısını dünyaya ispatlar.

• *Forrest Gump*
(Roman: Winston Groom; senaryo: Eric Roth, 1994)

Forrest Gump'ta tema yerine geçen iki obje vardır: tüy ve çikolata kutusu. Yazarın beceriksiz bir şekilde temaya sembol ekleme tekniğini eleştirebilirsiniz. Sıradan bir gün gökyüzünden süzülen bir tüy Forrest'ın ayaklarının yanına düşer. Bu tüy bariz bir şekilde Forrest'ın özgür ruhunu, açık ve kolay yaşam şeklini sembolize etmektedir. Çikolata kutusuysa tam isabettir. Forrest "annem hep 'hayat çikolata kutusu gibidir. İçinden ne çıkacağını asla bilemezsin' derdi" der. Bu, eğretilemeye bağlı düzgün yaşamanın doğrudan tematik ifadesidir.

Ancak temaya bağlı bu iki sembol sonradan daha anlamlı görünmeye başlayacaktır ve sebepleri eğiticidir. Öncelikle *Forrest Gump* dramaya bağlı mittir ve öyküde kahramanın kırk yılı anlatılmaktadır. O yüzden de tüy gibi öykü de bariz yönü olmadan büyük bir yer ve zamanda dolaşarak gezer. İkinci olarak kahraman, basmakalıp sözleri düşünen bir saftır. 'Normal' bir karakter hayatı çikolata kutusuna benzetirse, nasihat veriyor gibi görünür. Ancak sevdiği annesinden öğrendiği bu cazip öngürü saf Forrest'ı ve izleyiciyi memnun eder.

• *Ulysses*

Joyce öykü yazarken diğer yazarlara kıyasla bir büyücü, sembolcü ve yapbozcu gibi davranır. Bunun faydaları olduğu kadar bedeli de vardır. Edebi açıdan binlerce kurnaz, hatta anlaşılması zor sembolü binlerce hileli yöntemle sunarsanız, Tanrı tarafından tasarlanmış bu yapbozun nasıl inşa edildiğini görmek için mümkün olduğunca geri çekilmeye kararlı olan okuyucuyu bilimadamı veya edebiyat dedektifi olmaya zorlarsınız. *Yurttaş Kane* gibi *Ulysses* de teknikleri yüzünden çok takdir edeceğiniz bir öyküdür ama sevmesi de zordur. O yüzden biz en iyisi sembol tekniklerine bakalım.

ÖYKÜ SEMBOLÜ VE SEMBOLİK KARAKTERLER

Joyce, sembolik karakterleri, *Odise Destanı*, İsa öyküsü ve *Hamlet*'teki karakterleri öyküsüne uyarlayarak düzenlemiştir. Bu büyük karakter ağına yaptığı referansları, İrlanda'nın geçmişinde yaşamış gerçek ve ikonik karakterlerle tamamlar. Bu stratejinin birkaç avantajı vardır. Öncelikle karakteri temaya bağlar: Joyce karakterlerin davranışlarından doğal ve hümanistik bir din yaratmaya çalışır. Bloom, Stephen ve Molly gibi sıradan karakterler, sırf yaptıkları işlerle değil, aynı zamanda Odise, İsa ve Hamlet gibi diğer karakterlere daimi referans verdikleri için kahramansı ve hatta tanrısal özelliklere sahiptirler.

Bu teknik aynı zamanda *Ulysses* karakterlerinin, büyük bir kültür geleneğinin içinde yer aldıklarını ancak bu geleneğe başkaldırırken özgün bireyler olarak ortaya çıktıklarını gösterir. Bu, Stephen'ın öykü boyunca mücadele ettiği karakter gelişmesi cümlesidir. Katolik olarak yetiştirilmesi ve İrlanda'nın İngiltere'nin hakimiyeti altına gir-

mesi yüzünden, ancak maneviyatının hepsini yok etmek istemediğinden Stephen kendi kimliğini ve gerçek bir sanatçı olmanın yollarını arar.

Karakterleri, diğer öykülerdeki karakterlerle eşleştirmenin bir diğer avantajıysa, Joyce'a kitap boyunca artan karakter ağı işaretleri vermesidir. Bu kadar uzun ve karmaşık bir öykü yazıyorsanız, bu size fazlasıyla yardımcı olacaktır. Tasarlama ilkesi olmasının yanı sıra karakter işaretleri Joyce'a aynı sembolik karakterlere -Odise, İsa, Hamlet- farklı bir şekilde atıfta bulanarak, baş karakterlerin öykü boyunca nasıl değiştiğini göstermektedir.

SEMBOLİK EYLEMLER VE NESNELER

Joyce sembolik karakter tekniğini, öykünün eylemlerine ve nesnelerine uyguluyor. Bloom, Stephen ve Molly'nin davranışlarını sürekli, Odise, Telemachus ve Penelope'le kıyaslıyor ve bunun okuyucu üzerindeki etkisi kahramansı ve ironik oluyor. Bloom tepegözü yeniyor ve karanlık inden kaçıyor. Odise'nin Hades'te annesiyle buluşması ve Hamlet'e öldürülmüş babasının hayaletinin gelmesi gibi, Stephen'a da vefat etmiş annesinin hayaleti geliyor. Molly, Penelope gibi evde kalıyor ancak sadık Penelope'nin tersine, aldatmalarıyla ünlü oluyor.

Ulysses'teki sembolik nesneler, Joyce'un doğal ve sıradan 'dini'nde yer alan 'kutsal' şeylerden oluşan geniş bir ağı meydana getiriyor. Hem Stephen hem de Bloom anahtarlarını almadan evlerinden ayrılıyorlar. Stephen bir gün önce gözlüğünü kırıyor. Görme yeteneği ortadan kayboluyor ancak günlük macera boyunca sanatsal bakışını kazanmak için öngörülü olma şansını elde ediyor. "Plum'ın Konserve Eti" -onsuz bir ev, ev değildir- reklamı, Bloom ve eşinin arasında kutsal cinselliğin olmamasına ve bu durumun verdiği zarara atıfta bulunuyor. Stephen bastonunu genelevdeki bir avizeye kılıç gibi çekiyor ve kendisini hapsetmiş geçmişinden kurtuluyor. Bloom Katolik camiasının inançlı insanlar için bir lolipop olduğuna inanıyor ancak o ve Stephen Bloom'un evinde kahve ve kakao paylaştıklarında gerçek bir cemaat haline geliyorlar.

SEMBOL YARATMAK – YAZMA EGZERSİZİ 6

• ***Öykü Sembolü:*** Önermeyi, öyküdeki kilit şaşırtmacaları, ana temayı ve genel yapıyı ifade eden tek bir sembol var mı? Önerme cümlesi, tema cümlesi ve tek cümlelik öykü yerine bakın. Sonra da öykünüzdeki ana sembolleri tek cümleyle açıklayın.

• ***Sembolik Karakterler:*** Kahramanın ve diğer karakterlerin sembollerini belirleyin. Aşağıdaki işleri sırayla yapın:

1) Tek bir karaktere sembol vermeden önce karakter dokusuna bakın.
2) Kahramanla ana rakip arasındaki zıtlığa bakın.
3) Karakterin tek bir özelliğini veya karakterin izleyicide uyandırmak istediği duyguyu bulun.
4) Karakter içinde sembol zıtlığı yaratmayı düşünün.
5) Karakterle birlikte öykü boyunca sembolü tekrar edin.
6) Sembolü tekrar ettikçe detay verin.
7) Bir veya daha fazla karakteri tanrı, hayvan veya makine gibi bir karakter türüne bağlayın.

• ***Sembolik Karakter Değişimi:*** Karakterinizin değişimine verebileceğiniz bir sembol var mı? Varsa kahramanın öykünün başındaki zayıf yönünü/gereksinimini ve öykünün sonunda kahramanın kendi keşfettiğini ifade ettiğiniz sahnelere bakın.

• ***Sembolik Tema:*** Öykünüzün temasını kapsayan bir sembol olup olmadığına bakın. Temayı ifade edecek bir sembol, ahlâki etkileri olacak aksiyon serisini savunmalıdır. Daha ileri tematik sembolse, birbiriyle çatışan iki ahlâki davranışı savunmalıdır.

• ***Sembolik Yer:*** Doğal mekân, insan yapımı alanlar, teknoloji ve zaman da dâhil olmak üzere öykü yerinizin çeşitli öğelerine eklemek istediğiniz sembolleri belirleyin.

• ***Sembolik Aksiyon:*** Sembolik davranışa yaraşır özel bir aksiyon var mı? Eklemek istediğiniz aksiyon veya objeyi bulun.

• ***Sembolik Obje:*** Öykünüzün tasarlama ilkesine göz atarak sembolik obje dokusu yaratın. Yarattığınız her sembolik obje tasarlama ilkesine uygun olmalıdır. Sonra da ekstradan anlam yüklemek istediğiniz objeleri seçin.

• ***Sembollerin Gelişmesi:*** Kullandığınız sembollerin öykü boyunca nasıl geliştiğini yazın.

Bu sembol tekniklerinin bazılarını pratikte görmek için *Yüzüklerin Efendisi*'ne bakalım.

• *Yüzüklerin Efendisi*

Yüzüklerin Efendisi modern bir kozmoloji ve İngiltere'nin mitolojisidir. Mit, efsane ve ileri aşk türlerini bileştiren, öykü ve sembol açısından Yunan ve Norveç mitolojilerine, Hıristiyanlığa, peri masallarına, Kral Arthur öykülerine ve şövalyelik döneminin diğer öykülerine atfen yazılmış bir öyküdür. Tolkien'ın dediği gibi *Yüzüklerin Efendisi* çağdaş dünyaya ve zamana 'uygulanabilen' alegorik bir öyküdür. Alegorik, karakterlerin, yerlerin, aksiyonların ve objelerin ileri eğretileme olduğu anlamına gelir. Bunların özgün olmadığı veya yazar tarafından yaratıldığı anlamına gelmemelidir. Sembollerinin daha önceki sembollere yansıdığı anlamına gelir.

Öykü Sembolü: Öykü sembolü elbette öykünün adında geçmektedir. Yüzük, herkesin arzuladığı sınırsız güç objesidir. Ona sahip olan, Tanrı gibi güçlere sahip olan bir lord olur. Ancak o lordun yok edici olması kaçınılmazdır. Yüzük, insanları ahlâklı ve mutlu bir hayattan çıkaran baştan çıkarıcı bir objedir. Cazibesi hiç sönmez.

Sembolik Karakterler: İnanılmaz derecede yapılı olan bu öykünün gücü, sembolik karakterlerden oluşan zengin dokusuna bağlıdır. Bu sadece insana karşılık insan, insana karşılık hayvan veya insana karşılık makine değildir. Karakterler iyi ve kötü olmasına, güç seviyesine (Tanrı, büyücü, insan, hobbit) ve türüne (insan, elf, cüce, cüce cin olan Ork, Ent ve hayalet) göre ayrılır. Mitoloji, karakter türüne göre işler. *Yüzüklerin Efendisi*'nin destansı olmasının sebeplerinden biri de budur ancak insanları betimlemesine bağlı olarak ince bir tarafı da vardır. Bu kadar karmaşık ve dolu bir karakter türü dokusu kurunca Tolkien ve izleyicisi oturup bu karakter kekini yemek zorunda kalmışlardır. Sembolik karakterler, özellikle de mitoloji bazlı bir öykü yazan her yazar için önemli bir derstir.

Tolkien'in karakter zıtlığında iyilik, kendini feda eden karakterler (Gandalf ve Sam), savaşçı kral (öldürdüğü gibi şifa da dağıtan Aragorn) ve doğayla bir olup başkalarını yönetmek yerine kendini yöneten karakterler (Galadriel ve Tom Bombadil) tarafından sembolize edilir. Tolkien'in kahramanı büyük bir savaşçı değil, herkesin içinde en fazla kahraman olmasına sebep olan iyi bir yüreğe sahip, küçük

bir 'insan' olan hobbit Frodo Baggins'dir. *Ulysses*'teki Leopold Bloom gibi Frodo da kollarındaki güçten değil, insanlığının derinliği yüzünden yeni bir efsane kahramanıdır.

Rakiplerde de güçlü bir sembolik güç vardır. Morgoth, bu öyküden önce gelen orijinal kötü karakterdir ve Tolkein'in *Yüzüklerin Efendisi* için yarattığı tarihin bir parçasıdır. Kral Arthur'daki Mordred, *Narnia Günlükleri*'ndeki Morgren ve *Harry Potter* öykülerindeki Voldemort (İngiliz yazar kötü heriflere Mor demeye bayılıyor) gibi Morgoth da izleyicinin aklında anti-tanrı olan şeytanı uyandırır. Aynı zamanda ölümle alakalıdır. *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki ana rakip Sauron'dur. Hem mutlak güç aradığı hem de Orta Dünya'yı tamamen yok etmek amacıyla o gücü kullanacağı için iki kere kötüdür. Saruman, Sauron'la savaşsın diye gönderilmiş bir büyücüyken, mutlak gücün tadı onu zehirlediğinden kötü bir karaktere dönüşen biridir. Gollum, Nazgul, Orklar, örümcek Shelob ve Balrog gibi diğer rakipler, kıskançlık, nefret, zalimlik ve yok etmenin sembolik ifadeleridir.

Sembolik Tema: İyi öykülerde bütün öğeler tematik cümlede ve zıtlıklarda mevcuttur. Tolkien için bu, iyiye karşılık kötüyü vurgulayan Hıristiyan tematik yapı demektir. Buradaki kötülük gücü sevmek ve gücü kullanmak şeklinde açıklanmıştır. İyilik canlıları önemsemek, en büyük iyilikse başkası için insanın canını feda etmesi demektir.

Sembolik Yer: Yüzüklerin Efendisi'ndeki görsel alt dünyalar, karakter dokusu kadar zengin ve semboliktir. Aynı zamanda çok doğal ve doğaüstüdür. İnsan yapımı alanlar bile doğal çevreyle doludur ve bunun dışına genişler. Bu sembolik alt dünyalar karakterler gibi zıttır. Ormanda güzel ve uyumlu Lothorien, ağaç gibi yaratıklar, Entler ve kötü Milkwood vardır. İyi orman, kötülerin yaşadığı dağa zıttır. Sauron, Mordor Dağı'ndaki devasa Morannon kapısının arkasındaki ininden yönetir (Mor, Mor, Mor). Puslu Dağlar kahramanların 'yeraltı'nı ziyaret ettiği Moria'nın yeraltındaki inleridir. Frodo savaşta ölenlerin mezarı olan Ölü Bataklık'tan geçer.

'İnsan' toplulukları aynı doğal sembolizmi ifade eder. Rivendell, ağaçların içinde ütopya olarak inşa edilmiş Lothlorien gibi su ve bitkilerin içinde kurulmuş bir ütopyadır. Hobbitlerin yaşadığı yer olan Shire tarım yapılan bir köydür. Bu topluluklar, ham güçle kurulmuş Mordor, Isengard ve Miğfer Dibi gibi dağlardaki büyük kalelere zıttır.

Sembolik Objeler: Yüzükleri Efendisi sembolik objeleri aramak ve sahip olmak üzerinedir; bu objelerin çoğu topraktan çıkar veya ateşte dövülür. Elbette en önemli obje Sauron'un Hüküm Dağı'ndaki volkanın ateşlerinde dövdüğü yüzüktür. Yanlış değerleri ve mutlak gücü arzu etmeyi temsil eder ve ona sahip olanlar kaçınılmaz bir şekilde kötü olacaktır. Başka bir döngüsel kötü sembolse Sauron'un gözüdür. Kara Kale'nin tepesinden her şeyi görür ve Sauron'a yüzüğü ararken yardım eder.

Kral Arthur'un Ekskalibur'una benzeyen Anduril doğru davranışların kılıcıdır. Ekskalibur taşa saplıdır, Anduril ise kırılmıştır, ateşte dövülmelidir ki Aragorn kötülerle dövüşebilsin ve tahta çıksın. Aragorn özgün bir savaşçı kraldır ve şifa dağıtan Athelas bitkisini kullanır. Aşil gibi dövüşte çok yeteneklidir ancak doğaya bağlıdır ve hayatın temsilcisidir.

Bunlar, destansı *Yüzüklerin Efendisi*'nde Tolkien'in kullandığı sembollerin birkaçıdır. Sembol yapmakla ilgili teknikleri iyi öğrenmek için bu öyküyü dikkatli bir şekilde çalışın.

8
OLAY ÖRGÜSÜ

Olay örgüsü, öykü sanatının en fazla azımsanan bölümüdür. Çoğu yazar doğru düzgün yazmayı bilmese bile karakterin ve diyalogun önemini bilir. Ancak iş olay örgüsünü yazmaya gelince, zamanı gelince çözerim diye düşünürler. Bu da elbette gerçekleşmez.

Çünkü olay örgüsü, öykü boyunca karakterleri ve aksiyonları girift şekilde birbirine örmek demektir ve çok zordur. Aşırı derecede detaylıdır ve bütün olarak birbirini tutmalıdır. Genellikle de tek bir olay örgüsü öykünün tamamının çökmesine sebep olur.

Öykünün tamamının ve detaylı olay örgüsü sırasının yerine geçmeyen '3 sekanslı yapı' gibi olay örgüsü teknikleri başarısız olur. Eski '3 sekans' yapı tekniğini kullanan yazarlar ikinci sekanstaki sorunlardan şikâyet ederler. Çünkü olay örgüsünü yaratmak için kullandıkları teknikler defoludur. 3 sekanslı yapının mekanik ve basit tek-

niği, yazara öykünün zorlu orta bölümünde harika bir olay örgüsü işlemenin haritasını vermez.

Yazarların olay örgüsünü azımsamasının sebeplerinden biri de ne olduğunu bilmemeleridir. Olay örgüsünün, öykünün aynısı olduğunu veya amacına ulaşamak için kahramanın yaptıkları aksiyonları takip ettiğini düşünürler. Olay örgüsünü, öyküyü anlatır gibi anlatacaklarını sanırlar.

Öykü, olay örgüsünden çok daha geniştir. Öyküde, öykü yapısının alt sistemlerinin hepsi birlikte işler: önerme, karakter, ahlâki sav, yer, sembol, olay örgüsü, sahne ve diyalog. Öykü "çoğu yönünün sadece bir tanesi olan olay örgüsü cümlesinin bulunduğu çok yönlü ve karmaşık bir form ve anlamdır..."*

Olay örgüsüyse öykünün en başından sonuna kadar kurulmasına yardım edecek şekilde aksiyonların veya olayların yüzeyin altından birbirine örülmesidir. Olay örgüsü kahramanla bütün rakipleri arasındaki karışık dansı takip eder. Olan şeylerin ve izleyiciye nasıl yansıtıldığının kombinasyonudur.

Kilit nokta: Olay örgüsü bilgiyi saklamanız veya vermenizle alakalıdır. Olay örgüsü "belirsizlik ve gizemin ustaca bir şekilde yönetilmesi, okuyucuyu okumaya neden olacak işaretlerle dolu, ancak sonuna kadar yanlış okumalarla tehdit eden, ayrıntılı yerlere sanatsal bir şekilde yöneltmek"tir.**

CANLI OLAY ÖRGÜSÜ

Olay örgüsü, olaylar sekansının açıklamasıdır: şu oldu, sonra şu oldu, sonra şu oldu. Ancak basit bir olay sekansı, iyi bir olay örgüsü değildir. Amacı yoktur, olayların hangisini ve hangi sırayla yazacağınızı söyleyen bir tasarlama ilkesi yoktur. İyi bir olay örgüsü canlı olmalıdır ve bu da pek çok anlama gelir:

1) Canlı olay örgüsü, kahramanın karakter değişimine giden aksiyonları veya değişimin niye imkânsız olduğunu gösterir.
2) Olayların her biri nedensel olarak birbirine bağlıdır.

*) Peter Brook, *The Empty Space*, Atheneum, 1978, s. 91.
**) Peter Brook, *Reading for the Plot*, Harvard University Press, 1992, s. 168.

3) Her olay gereklidir.
4) Her aksiyon boyutu ve temposu açısından orantılıdır.
5) Olay örgüsünün miktarı, yazarın karakterlere dayatmasıyla değil, doğal olarak ana karakterden gelir. Dayatılan olay örgüsü mekanik olur. Aslında bu 'olay örgüsellik' karakterlerin tamlığını ve insanlığını kurutur. Kukla gibi görünürler. Kahramandan doğal olarak gelen olay örgüsü, kahramanın düzdüğü bir olay örgüsü değildir. Karakterin arzusuna uygun olmalıdır.
6) Olay sekansının birliği ve etkisi olmalıdır. Edgar Allan Poe'nun dediği gibi "olay örgüsünden çıkarılan her bölüm, öykünün tamamını bozar".

OLAY ÖRGÜSÜ TÜRLERİ

Canlı bir olay örgüsünü yakalamak, en az yaratmak kadar zordur. Çünkü olay örgüsünde hep bir çelişki vardır. Olay örgüsü tasarladığınız bir şeydir, hiç yoktan aksiyonları ve olayları tutup çıkarırsınız, sonra da onları bir sırayla bir araya getirirsiniz. Buna rağmen olay örgüsündeki olaylar gelişmek için gerekli safhalar gibi görünmelidir.

Genel olarak olay örgüsü tarihçesi, bilgi öğrenmek için yapılan aksiyonlardan çıkmıştır; her öykünün hareket etmesi için kullanılan iki 'bacak'tır. Mit türünü kullanan ilk olay örgüsü, ana karakterin yaptığı ve izleyicinin taklit etmekten ilham aldığı aksiyonları gösterir. Daha sonra polisiye türünü kullanan olay örgüsü, olan olaylar yüzünden kafası karışmış bir kahraman ve izleyici gösterir; görevleri bu olayların ve karakterlerin hakkındaki gerçeği öğrenmektir.

Öykücülerin olay sekansını tasarlamak ve canlı bir olay örgüsü yaratmakta kullandığı farklı yöntemleri görmek için olay örgüsü çeşitlerine bakalım:

Yolculuk Olay Örgüsü

Olay örgüsünün ilk ana stratejisi mitoloji anlatanlardan geldi ve ana tekniği yolculuktu. Bu olay örgüsü formunda kahraman yolculuğa çıkar ve başarılı olmak için birkaç rakiple karşılaşır. Rakiplerinin her birini yener ve evine döner. Yolculuk canlı olmak zorundadır, çünkü 1) tek bir kişi tek bir istikamete gider ve 2) yolculuk kah-

ramanın karakter değişimini fiziksel olarak gösterir. Kahraman ne zaman rakibini yense, minik çapta karakter değişimi geçirebilir. Eve dönüp içindeki kendini keşfettiğinde en büyük değişimi (kendini keşfeder) yaşar. İçindeki yeteneklerini görür.

Yolculuk olay örgüsünün sorunu canlı potansiyeline ulaşmayı genellikle başaramamasıdır. Rakiplerini yendikçe karakterinde hiçbir değişiklik olmaz. O karakteri yener ve yoluna devam eder. Dolayısıyla da yabancı olan bir rakiple dövüşmek, aynı olay örgüsü ritmini tekrar etmekten başka bir şey değildir. İzleyici bunu epizodik ve cansız bulur.

Yolculuk olay örgüsünün arada sırada canlı olmasının sebeplerinden ikincisi de kahramanın yolculuk sırasında çok fazla yer gezmesi ve çok zaman harcamasıdır. Böyle yayılan ve dolambaçlı bir öyküde yazar öykünün başında kahramana rastlayan karakterleri geri getirmekte zorlanır; bunu doğal ve inanılır yapmak zorundadır.

Yıllar boyunca yazarlar yolculuk olay örgüsündeki sorunların farkındaydılar ve sorunları çözmek için çeşitli teknikler kullandılar. Örneğin komik bir yolculuğun geçtiği *Tom Jones*'ta yazar Henry Fielding iki yapı düzeltmesine güvendi. Öncelikle öykünün başında kahramanın ve bazı karakterlerin gerçek kimliğini sakladı. Bu da belirli karakterlere dönmesine ve onları daha derin görmesine sebep oldu. Fielding yolculuk olay örgüsüne keşif tekniğini uyguladı.

İkinci olarak Tom'un yolculuğu sırasında diğer karakterleri Tom'la aynı yere kendi başına göndererek öykünün başındaki karakterlerin çoğunu geri getirdi. Bu, huni etkisi yaptı ve Tom'un öykü boyunca bir karakterden diğerine geçmesine yol açtı.

Yolculuk kullanarak canlı bir olay örgüsü yaratmanın zorluğu, Mark Twain'in yazdığı *Huckleberry Finn*'de bariz bir şekilde görülmektedir. Twain'in aklına Huck'ı ve yolculuğa çıkmış başka bir karakter olan Jim'i bindirebileceği sal fikri gelmiştir. Ancak sal çok küçük olduğundan Huck ve Jim'in rakipleri yoktur, yolda yabancıları göremezler. Mississippi Nehri'nde giden bir ana karakteri olan öyküde Twain olay örgüsünü doğal bir şekilde bitirmek konusunda hiçbir fikre sahip değildi. O yüzden de alakasız bir şekilde yolculuğu bitirdi ve günü kurtarmak için *deus ex machina*'yı (kahramanın tepeden inme ve doğaya aykırı şekilde son anda tehlikeden veya ölüm-

den kurtulması -ç.n.) kullandı. Tom Sawyer'ın yeniden görünmesi ve çok havalı bir şekilde son demesinde hiçbir sebep yoktu. Mark Twain bile bu sorundan kurtulamadı.

Üç Birlik Olay Örgüsü

Canlı bir olay örgüsü yaratmanın ikinci ana stratejisi, Yunanlı drama oyun yazarları Aeschylus, Sofokles ve Euripides tarafından bulunmuştur. Temel tekniği, zamanın, yerin ve olayın birlik kuralıdır. Bu teknikte öykü yirmi dört saat içinde, bir yerde geçmeli ve bir olayı veya olay dizisini göstermelidir. Olay örgüsü canlıdır çünkü kahraman bütün eylemleri kısa sürelik bir gelişme içinde yapar. Bu teknik, kahramanın bildiği ve öykü boyunca var olan rakiplere sahip olan Yolculuk Olay Örgüsü'nün büyük sorununu çözer.

Üç Birlik Olay Örgüsü'nün sorunuysa olay örgüsü canlı olmasına rağmen yeterince canlı bulunmamasıdır. Çok kısa bir sürede geçtiği için keşiflerin sayısını ve gücünü kısıtlar. Keşifler, olay örgüsünün öğrenme kısmıdır ve olay örgüsünü karmaşık bir hale getirmenin anahtarıdır. Bu öykülerdeki kısa süre, kahramanın rakibini çok iyi biliyor olması anlamına gelir. Öykü başlamadan önce bir olay örgüsünü sonuçlandırmış olabilirler ancak öykünün başlamasıyla birlikte kendilerinin ne kadarını saklayacakları konusunda sınırlıdırlar.

Sonuç olarak Üç Birlik Olay Örgüsü'nde büyük keşif için elinizde zaman, rakipler ve karmaşık aksiyon vardır. Örneğin (dünyanın ilk polisiye öyküsü) Oedipus babasını öldürüp annesiyle seviştiğini öğrenir. Bu şüphesiz büyük bir keşiftir. Ancak çok fazla olay örgüsü istiyorsanız, öykü boyunca çok daha fazla keşfe sahip olmanız gerekir.

İfşa Olay Örgüsü

Üçüncü ana olay örgüsü türü İfşa Olay Örgüsü'dür. Bu teknikte kahraman genel olarak tek bir yerde kalır. Örneğin öykü bir kasaba veya şehir gibi bir yerde geçer. İfşa Olay Örgüsü, 'zaman birliği'nden daha uzun sürer, hatta birkaç yıl bile sürebilir.

İfşa Olay Örgüsü'nün kilit tekniği kahramanın rakiplerini tanımasıdır ancak onların bazı özelliklerini bilmez. Ayrıca bu rakipler istediklerini almak için olay örgüsünde çok beceriklidirler. Bu kom-

binasyon, hem kahraman hem de izleyici için keşif veya sürprizlerle dolu bir olay örgüsü yaratır.

Yolculuk Olay Örgüsü ile İfşa Olay Örgüsü arasındaki farkı anlayalım: Yolculuk Olay Örgüsü'nde rakiplerini hemen yendiği için sürpriz sınırlıdır. İfşa Olay Örgüsü'nde birkaç rakip bulunur ve bunlar mümkün olduğunca gizlidir. İfşalar yüzeyin altından gittiği için olay örgüsünü büyütür.

Doğru düzgün yapıldığında İfşa Olay Örgüsü canlıdır çünkü kahramanın zayıf yönüne en iyi saldıracak kişi rakiptir ve keşif, kahramanın ve izleyicinin o saldırıların nasıl yapıldığını öğrendiğinde meydana gelir. Sonra kahraman zayıf yönünü aşmalı ve değişmelidir, yoksa ölür.

İzleyiciler için İfşa Olay Örgüsü çok popülerdir çünkü sürprizi azami noktaya getirir, bu da izleyiciye zevk verir. Çok fazla sürprizle birlikte izleyiciyi şoka soktuğu için İfşa Olay Örgüsü'nün başka bir terimi de 'büyük olay örgüsü'dür. Bugün özellikle de polisiye ve gerilim türlerinde inanılmaz derecede popüler olmasına rağmen İfşa Olay Örgüsü'nün en parlak dönemi 19. yüzyıldaki Dumas (*Monte Cristo Kontu, Üç Silahşörler*) ve Dickens gibi yazarlarla olmuştur.

Dickens İfşa Olay Örgüsü'nün ustasıydı, hatta öykü tarihçesinde ona yakın bir yazar bile yoktu. Ancak Dickens'ın tüm zamanların en iyi öykücülerinden olmasının sebebi İfşa Olay Örgüsü'nü genişletip Yolculuk Olay Örgüsü'yle birleştirmesiydi. Söylemeye gerek bile yok ama bunu yapmak için olay örgüsü konusunda yazarın çok yetenekli olması gerekir çünkü bu iki olay örgüsü pek çok yönden birbirine zıttır. Yolculuk Olay Örgüsü'nde kahraman çok farklı toplumlara girer ve karakterleri hemen gerisinde bırakır. İfşa Olay Örgüsü'ndeyse bir avuç insanla karşılaşır ama hepsini çok iyi tanır.

Anti-Olay Örgüsü

19. yüzyıldaki öyküler süper olay örgüsüne dayalıysa, 20. yüzyıl öyküleri, en azından 'ciddi' kurgular, anti-olay örgüsüne dayalıdır. *Ulysses, Last Year at Marienbad, L'Auventura, Godot'yu Beklemek, Vişne Bahçesi* ve *Çavdar Tarlasında Çocuklar* gibi çılgınca farklı öykülerde olay örgüsünü hor görmek vardır. Northrup Frye'nin dediği gibi "ne olacağını görmek için bir roman okuyabilir, bir tiyatro oyunu

izleyebiliriz. Ancak nasıl olacağını anladığımız anda romanın veya oyunun devamını, katılımımızı gerektiren bütün öğelerini unutmaya eğilimliyiz."*

Bu öykülerin olay örgüsünü özetlemek gerekirse ortaya şöyle bir şey yıkar: *Çavdar Tarlasında Çocuklar*'da genç bir oğlan birkaç günlüğüne New York'ta gezer. *Vişne Bahçesi*'nde bir aile eski evine gelip açık artırmada satılmasını bekler, sonra da döner. *L'Avventura* bir polisiye öyküsüdür; ortada suç olmayabilir ve ortadaki sorun asla çözülmez.

20. yüzyıldaki yazarların çoğunun olay örgüsüne olmasa bile, okuyucuyu şoka sokan heyecan verici keşiflere sahip, büyük olay örgüsüne karşı ayaklandığını zannediyorum. O zaman benim anti-olay örgüsü olarak adlandırdığım olay örgüsü, yazarların karakterin ince taraflarını ifade ederek olay örgüsünü canlı bir hale getirmek için kullandığı geniş bir yelpazedeki tekniklerdir. Bakış açısı, öyküyü anlatanların değişmesi, öykü yapısının dallara bölünmesi ve kronolojik olmayan zaman, olay örgüsüyle oynayıp öykünün anlatılış biçimini değiştiren ve insan karakterini daha karmaşık sunan tekniklerdir.

Bu teknikler öykünün bölünmüş gibi görünmesini sağlayabilir ancak cansız değildirler. Çoklu bakış açısı, kolaj, montaj ve karakterin yerinin değiştirilmesini ifade edebilir ancak canlılık ve duyguların akması duygusunu da verebilir. Bu deneyimler karakterin gelişmesine katkıda bulanacaksa, canlıdır ve kesinlikle tatmin edicidir.

Anti-olay örgüsünde yaygın olan olay örgüsü ara sözleri, aynı anda meydana gelen, bazen de geriye doğru eylemlerin bir biçimidir. Karakterin kim olduğu konusundan çıktığı zaman canlı olur. Örneğin aşırı derecede anti-olay örgüsüne sahip olan *Beyefendinin Hayatı ve Görüşleri* (Tristram Shandy) bitmeyen ara sözler yüzünden eleştirilmiştir. Ancak okuyucunun farkına varamadığı durum, *Beyefendinin Hayatı ve Görüşleri*'nin birkaç ara sözle bölünmüş, ana öykü çizgisine sahip bir öykü olmamasıdır. Birkaç ana öykü çizgisiyle bölünmüş ara sözler öyküsüdür.

Anti-olay örgüsünün bir versiyonu geriye doğru öykü anlatmaktır. Harold Pinter'ın *Betrayal*'ı buna örnektir, sahneler kronolojik sıranın tersine doğru dizilir. Geriye doğru öykü anlatmak, sahneler ara-

*) Northrup Frye, *The Road of Excess, Myth ve Symbol*, s. 234.

sındaki gelişigüzel bağlantıyı öne çıkararak, öykünün açılımının canlı olmasının altını çizer. Bu bağlantı normalde yüzeyin altında gizlidir; bir sahne doğal olarak bir başkasını takip eder. Ancak geriye doğru anlatıldığında izleyici sahneler arasındaki bağlantının farkına varmaya zorlanır.

Tür Olay Örgüsü

Aynı zamanda 'ciddi' öykü anlatanlar olay örgüsünü küçültürken popüler benzerleri özellikle film ve romanlarda türü kullanarak olay örgüsünü daha büyük bir hale getiriyordu. Tür, önceden belirlenmiş karakterleri, teması, olayın geçtiği yer, sembol ve olay görüsü olan öykü çeşitleridir. Tür olay örgüsüyse bazen öyküyü tepetaklak haline getirecek kadar etkiliyeci büyük ve vurgulu ifşadır. Elbette bu büyük olay örgüsü, önceden belirlendiği için bazen etkisini kaybeder. İzleyici tür öyküsünde ne olacağını baştan tahmin eder, dolayısıyla bazı bölümler onları şaşırtır.

Çeşitli tür olay örgüsü, çok kez yazıldığından ana karaktere canlı bir şekilde bağlıymış gibi görünür. Dolgu yoktur. Ancak bu tür olay örgüsü canlı bir olay örgüsü gerekliliğine sahip değildir; ana karakter için özgün değildir. Edebi açıdan kapsamlıdır, yani mekaniktir. Fars ve soygun öyküleri gibi bazı türlerde bu mekanik özellik öyle aşırıdır ki, olay örgüsü karmaşıktır ve zamanlaması İsviçre saatine benzer ancak karakter yok gibidir.

Çok Ayaklı Olay Örgüsü

En yeni olay örgüsü roman yazarları ve senaristler tarafından bulunmuş çok ayaklı olay örgüsüdür, ancak yaratıcı bir program olan *Hill Street Blues* ile başlayarak televizyondaki dramatik öykülerde de gelişmiştir. Bu stratejide her bir öyküde veya haftalık bölümde üçbeş ana olay örgüsü ayağı vardır. Her ayak, karakol, hastane veya hukuk bürosu gibi tek bir gruptaki farklı karakterler tarafından yürütülür. Öyküyü anlatan bu ayaklar arasında çapraz kesme tekniğini kullanarak öyküyü anlatır. Bu strateji zayıf bir şekilde kullanılırsa, ayakların birbiriyle alakası kalmaz ve çapraz kesme tekniği sadece izleyicinin dikketini çekmek ve hızı attırmak için kullanılır. Olay örgüsü stratejisi güzel kullanılırsa her bir ayak, temanın bir varyasyonu

haline gelir ve ayaklar arasında çapraz kesme tekniği, iki sahne bir araya geldiğinde büyük bir şok yaratır.

Çok ayaklı olay örgüsü öykü anlatmanın daha çok eş zamanlı halidir, grubu veya minik toplumu öne çıkarır, karakterleri kıyaslar. Ancak bu, olay örgüsü stratejisinin asla canlı olamayacağı anlamına gelmemelidir. Çok ayaklı yaklaşımı, tek bir kahramanın değil grubun gelişmesini gösterir. Çok ayaklı olay örgüsü, temanın varyasyonu olduğunda, izleyici insan olarak kim olduğumuzu daha fazla tecrübe eder, tek bir kişinin gelişmesini görüp olayı kavramak kadar etkiye sahiptir.

Ana olay örgüsü stratejilerini öğrendikten sonra aklımıza o büyük soru gelir: Karakterler için canlı bir olay örgüsü nasıl yaratılır? Canlı bir olay örgüsünü yazmanın adımları aşağıdadır:

1) Tekrar tasarlama ilkesine bakın. Bu, öykünüzün canlı tohumudur. Olay örgüsüyse bu ilkenin çok detaylı meyvesidir.
2) Tema cümlesini hatırlayın. Bu, tek bir cümleyle açıkladığınız, öne sürmek istediğiniz temadır. Olay örgüsü bu cümlenin detaylı göstergesidir.
3) Öykünü tamamı için bir sembol cümlesi yarattıysanız, olay örgüsü genel olarak o cümleye benzer. Sembolleri kahramanın ve rakibinin eylemleri sayesinde sekans yapmanın yolunu bulacaksınız.
4) Öyküde öyküyü anlatan biriniñ olup olmayacağına karar verin. Neler olduğunu izleyiciye anlatmanız üzerinde büyük bir etki bıracaktır, dolayısıyla olay örgüsünü de etkileyecektir.
5) Büyük öykülerin yapısının 22 adımını kullanarak yapıyı detaylı olarak bulun (bu konuyu şimdi göreceğiz). Bu size olay örgüsü temposunun (ana aksiyonlar ve olaylar) çoğunu verecek ve olay örgüsünün canlı olduğunu garanti edecektir.
6) Öykünüzde bir veya daha fazla tür kullanıp kullanmayacağınıza karar verin. Kullanacaksanız o türe özgü olay örgüsü temposunu eklemek zorundasınız ve olay örgüsü erkenden tahmin edilmesin diye bir şekilde şaşırtmalısınız.

Olay örgüsünü belirlemek için yapının 22 adımını kullanmadan önce öykünüzde öyküyü anlatacak birinin olup olmadığına karar vermeniz gerekmesine rağmen, bunları daha kolay anlayın diye bu güçlü ve ileri aracı size açıklayacağım.

ÖYKÜ YAPISININ 22 ADIMI

Her iyi öykünün yapısının 22 adımı, canlı bir olay örgüsünün açılımında gerekli yapı olayları veya safhalarıdır. 3. Bölüm'de 7 temel adımı zaten görmüştük. Ancak bu 7 adım öykünün başında ve sonunda yer alır. Bu ilave 15 adım genellikle öykünün ortasında bulunur ve öykülerin başarısız olmasına yol açar.

Genişliği ve detaylı olması yüzünden öykü yazmanın tekniklerinin arasında en kullanışlı teknik 22 adımdır. Öykünüzün uzunluğuna veya türüne bakmaksızın size canlı bir olay örgüsü yaratmanın yolunu gösterir. 22 adımın bu kadar güçlü olmasının sebeplerinden biri de size asla ne yazmanız gerektiğini söylememesidir. Size öykünüzü izleyiciye en dramatik bir şekilde anlatmanın yolunu gösterir. Olay örgüsünün tamamı için size uygun bir harita verir, öyküyü başından sonuna kadar inşa etmenize yardım eder, bölünmüş ve ölmüş bir orta bölüm yazmanızı engeller. 22 adım şöyledir:

1) Kendini Keşif, Gereksinim, Arzu
2) Hayalet ve Öykünün Geçtiği Yer
3) Zayıf Yön/Gereksinim
4) Tahrik Edici Olay
5) Arzu
6) Dost(lar)
7) Rakip/Gizem
8) Rakip/Sahte Dost
9) Keşif ve Karar: Arzunun ve Gerekçenin Değişmesi
10) Plan
11) Rakibin Planı ve Karşı Atak
12) Hamle
13) Dostun Atağı
14) Belirgin Yenilgi
15) 2. Keşif ve Karar: Saplantılı Hamle, Arzunun ve Gerekçenin Değişmesi
16) İzleyicinin Keşfi
17) 3. Keşif ve karar
18) Kapı, Meydan Okumak, Ölümü Ziyaret Etmek
19) Kavga
20) Kendini Keşif
21) Ahlâki Karar
22) Yeni Denge

İlk başta 22 adımı kullanmak yaratıcılığınızı kısıtlıyormuş, size mekanik, canlı olmayan bir öykü veriyormuş gibi görünür. Çok fazla plan yapan çoğu yazarın yaşadığı derin bir korkudur bu. Ancak öykü ilerledikçe öyküyü yazmaya çalışırsanız karşınıza karmakarışık bir şey çıkar. 22 adımı kullanarak aşırı durumlardan sakınmış, yaratıcılığınızı arttırmış olursunuz. 22 adım, öykü yazmanın formülü değildir. Bunun verine gerçekten yaratıcı bir şey yapmanız gerektiğinde size ihtiyacınız olan iskeleyi verir.

Aynı şekilde '22' numarasına takılıp kalmayın. Türüne ve uzunluğuna bağlı olarak bir öyküde 22 adımdan fazlası veya azı olabilir. Öyküye bir akordeonmuş gibi bakın. Ne kadar küçüleceğiyle sınırlıdır. Canlı bir öyküde en az 7 adım olması gerektiğinden en az 7 adıma sahip olmalıdır. 30 saniyelik reklam filminde bile eğer iyiyse 7 adım vardır.

Ancak öykü uzadıkça daha fazla yapı adımı olmalıdır. Örneğin kısa bir öyküde veya durum komedisinde süre sınırlı olduğundan 7 ana adım olmalıdır. Bir filmde, kısa bir romanda veya bir saatlik televizyon dizisinde genellikle en az 22 adım bulunur (dizi çok ayaklı olay örgüsüne sahipse, her ayakta 7 adım bulunmalıdır). Daha uzun bir romanda 22 adımdan fazlası olur. Örneğin *David Copperfield*'da 60 keşif mevcuttur.

22 adımı derinlemesine çalıştığınızda, öykü gövdesinin tek bir olay örgüsü cümlesine işlenmiş çeşitli sistemlerin kombinasyonu olduğunu görürdünüz. Karakter ağını, ahlâki savı, öykünün geçtiği yeri ve olay örgüsünü meydana getiren aktüel öykü olaylarınının dizisini birleştirir. 22 adım, kahraman amacına ulaşmaya ve hayatıyla ilgili daha derin bir sorunu çözmeye çalışırken, rakibe karşılık kahraman düzeninin detayını temsil eder. Karşılığında da ana karakterin olay örgüsünü sürüklemesini garanti altına alır.

Aşağıda dört ana sıraya veya öykü sistemine bölünmüş 22 adımın listesi var. Her bir adım, temsil ettiği alt sisteme bağlı olarak farklı renklerde verilmiştir. Karakter kitabın normal fontundan farklı bir font, olay örgüsü farklı fontun koyu renklisi, öykünün geçtiği yer farklı fontun italiği, ahlaki sav ise farklı fontun italik koyu renklisi şeklinde yazılmıştır. Her bir adımın tek bir alt sistemden fazlasını ifade edebileceğini unutmayın. Örneğin kahramanın amacına ulaşmak için yaptığı davranışlarını anlatan Hamle tek başına bir olay örgüsü adımıdır. Ancak kahramanın kazanmak için attığı ahlâk dışı adımların bulunduğu yer olduğundan ahlâki savın bir parçasıdır da.

Karakter	Olay Örgüsü	Yer	Ahlâki Sav
1. Kendini Keşif, Gereksinim, Arzu			
2. Hayalet		*Dünya*	
3. Zayıf Yön/ Gereksinim			
4.	**Tahrik Edici Olay**		
5. Arzu			
6. Dost(lar)			
7. Rakip	**Gizem**		
8. Rakip/Sahte Dost			
9. Arzunun ve Gerekçenin Değişmesi	**1. Keşif ve Karar**		
10.	**Plan**		
11.	**Rakibin Planı ve Karşı Atak**		
12.	**Hamle**		
13.			***Dostun Atağı***
14.	**Belirgin Yenilgi**		
15. Saplantılı Hamle, Arzunun ve Gerekçenin Değişmesi	**2. Keşif ve Karar**		
16.	**İzleyicinin Keşfi**		
17.	**3. Keşif ve Karar**		
18.	**Kapı, Meydan Okuma, Ölümü Ziyaret Etme**		
19.	**Kavga**		
20. Kendini Keşif			
21.			***Ahlâkı Karar***
22. Yeni Denge			

Aşağıdaki 22 adımla ilgili açıklama, olay örgüsünü bulmanız için size yol gösterecektir. Her adımı açıkladıktan sonra size iki filmden, *Kazablanka* ve *Tootsie*'den örnek vereceğim. Bu filmler iki farklı türü -aşk ve komedi- temsil eder ve *Tootsie, Kazablanka*'dan kırk yıl sonra yazılmıştır. Buna rağmen ikisi de canlı olay örgüsünü yaratırken 22 adımı kullanmıştır.

Dikkat: 22 adım, yazmak için güçlü bir araçtır. Ancak değiştirilemez değildir. Adımları kullanırken esnek olun. Her iyi öykü 22 adımı biraz farklı bir sırada kullanır. Öykünüze özgün olan olay örgüsünü ve karakterleri bulmak için kendi sıranızı bulmalısınız.

1) Kendini Keşif, Gereksinim, Arzu

Kendini keşif, gereksinim ve arzu, öykünüzdeki kahramanın genel değişim menzilini temsil eder. 20., 3. ve 5. adımın kombinasyonu kahramanınızın çıkacağı yapısal 'yolculuğu' size verecektir. Kahramanın gelişmesinin bitiş noktasında kendini keşfetmesiyle başlayan karakterlerle ilgili bölümü hatırlarsınız. Sonra da zayıf yönünü/gereksinimini ve arzusunu bulmak için başa dönmüştük. Olay örgüsünü yaratırken de aynı süreci kullanacağız.

Öncelikle öykü çerçevesini kullanarak olay örgüsünün bitiş noktasını belirleyeceğiz. Daha sonrasında attığımız her adım bizi gitmek istediğimiz yere götürecekür.

Olay örgüsünün çerçeve adımlarına bakarak kendinize şu soruları sorun ve cevaplarınız çok net olsun:

Kahraman en sonunda ne öğrenecek?

Başlarda ne biliyordu? Öykünün başında hiç kimse sütten çıkmış ak kaşık değildir. Bazı şeylere inanır.

Başta yanlış olan nedir? Başta bir yanlışlık olmazsa kahraman öykünün sonunda hiçbir şey öğrenemez.

• *Kazablanka*

Kendini keşif: Rick aşk hayatında acı çekiyor diye özgürlük savaşından kaçamayacağını anlar.

Psikolojik gereksinim: Ilsa'ya karşı duyduğu kırıklığı yenmek, yaşamak için bir sebep bulmak ve ideallerine duyduğu inancı yenilemek.

Ahlâki gereksinim: Başkalarını harcayarak kendini aramaktan vazgeçmek.

Arzu: Ilsa'yı geri kazanmak.

Kendisindeki hata: Rick kendini ölü biri olarak görmektedir. Dünya işleri onu bağlamamaktadır.

• *Tootsie*

Kendini keşif: Michael kadınlara seks objesi gibi davrandığını anlar ve bu yüzden erkek gibi değildir.

Psikolojik gereksinim: Kadınlara karşı duyduğu öfkeyi yenmek ve sevgiyi alıp vermeyi öğrenmek.

Ahlâki gereksinim: İstediğini almak için kadınlara yalan söylemekten ve onları kullanmaktan vazgeçmek.

Arzu: Gösterideki bir oyuncu olan Julie'yi ister.

Kendisindeki hata: Michael kadınlarla ilişkilerinde düzgün bir insan olduğunu ve kadınlara yalan söylemenin normal olduğunu düşünür.

2) Hayalet ve Öykünün Geçtiği Yer

1. adım öykünüzün çerçevesini belirler. 2. adımdan itibaren öyküdeki sıraya bağlı olarak yapı adımlarına bakacağız.

Hayalet

Çoğu yazar 'arka plan' terimini bilir. Arka plan senaryonun birinci sayfasından önce kahramanın başına gelenlerdir. Ben arka plan terimini pek kullanmam çünkü kullanışlı olmayacak kadar geniş bir terimdir. İzleyici kahramanın önceden başına gelen her şeyi merak etmez. Önemli olanlarını merak eder. Dolasıyla 'hayalet' terimi daha uygun bir terimdir.

Öykülerde iki çeşit hayalet olur. Çok kullanılan birinci hayalet, kahramanın geçmişinde meydana gelmiş ama etkisi bugün de devam eden bir olaydır. Hayalet, kahramanın psikolojik ve ahlâki zayıf yönünün kaynağı olan açık bir yaradır. Hayalet, kahramanın canlı gelişmesini geriye doğru, öykünün başlangıcından öncesine açmak için vardır. Dolayısıyla hayalet öykünün temelinin önemli bir parçasıdır.

Aynı zamanda söz ettiğimiz bu ilk hayaleti kahramanın içsel rakibi olarak düşünebilirsiniz. Kahramanı harekete geçmekten alıkoyan en büyük korkusudur. Yapısal açıdan hayalet, arzunun karşıtı-

dır. Kahramanın arzusu onu ileriye sürerken, hayalet onu alıkoyar. Hayalet terimine çok önem veren Henrik Ibsen bu yapısal adımı şu şekilde açıklar: "Yük bölümünde bir cesetle yol alıyoruz."

• *Hamlet*

Shakespeare hayaletin önemini bilen bir yazardı. Öykünün birinci sayfasından önce Hamlet'in amcası Hamlet'in kral olan babasını öldürmüş, sonra da Hamlet'in annesiyle evlenmiştir. Bu yetmezmiş gibi Shakespeare ilk başlardaki birkaç sayfada Hamlet'ten intikamını almasını isteyen vefat etmiş kralın hayaletini anlatır. Hamlet "dünyanın çivisi çıkmış. Lanet olası şans ki, düzeltmesi de bana düşmüş" demiştir.

• *Şahane Hayat*

George Bailey dünyayı görmek ve bir şeyler inşa etmek istemektedir. Ancak hayaleti -çekip giderse zalim Potter'ın arkadaşlarına ve ailesine yapacaklarıyla ilgili korkusu- onu geri tutar.

Çok kullanılmıyor olmasına rağmen ikinci hayalet, kahraman cennet gibi bir dünyada yaşadığı için hayaletin mümkün olmadığı öyküdür. Öyküye esaretle başlamak yerine kahraman öykünün başında özgürdür. Ancak kısa bir süre sonra bu durum değişecektir. *Meet Me in St. Louis* ve *Avcı* buna örnektir.

Dikkat: İzahatı başlangıçta tekrar yazmayın. Çoğu yazar birinci sayfadan itibaren kahramanla ilgili her şeyi anlatmaya çalışır, buna hayaletin nasıl ve niçin var olduğu da dâhildir. Bu türden çok fazla bilgi izleyiciyi itekler. Bunun yerine hayalet dâhil olmak üzere kahramanla ilgili pek çok bilgiyi anlatmaya çalışmayın. İzleyici sizin bazı şeyleri sakladığınızı tahmin eder ve öykünüze gerçekten ilgi duymaya başlar. "Burada bir şeyler oluyor ve ben şimdi bunun ne olduğunu bulup çıkaracağım," der.

Bazen hayalet ilk birkaç sahnede meydana gelir. Ama diğer bir karakterin öykünün üçte birinde bir sahnesinde kahramanın hayaletini açıklaması çok daha fazla kullanılır. (Çok nadir durumlarda hayalet öykünün sonunda kendini keşif kısmında ortaya çıkar. Ancak bu kötü bir fikirdir çünkü hayalet -geçmişin gücü- öyküyü yönetmeye başlar ve her şeyi geriye çeker.)

Öykünün Geçtiği Yer

Hayalet gibi öykünün geçtiği yer öykünün başından beri mevcuttur. Kahramanın yaşadığı yerdir. Alan, doğal mekân, hava, insan yapımı alanlar, teknoloji ve zamandan oluşan öykünün geçtiği yer, kahramanı ve diğer karakterleri açıkladığınız en önemli yöntemlerden biridir. Bu karakterler ve inandıkları değerler de öykünün geçtiği yeri açıklar (detay için 6. Bölüm'e bakınız).

Kilit nokta 1: Öykünün geçtiği yer, kahramanın tabiri olmalıdır. Kahramanın zayıf yönlerini, gereksinimlerini, arzularını ve engellerini göstermelidir.

Kilit nokta 2: Kahraman öykünün başında esirse, öykünün geçtiği yerde de esaret olmalıdır, kahramanın zayıf yönünün altını çizmeli veya artırmalıdır.

Kahramanı öykünün birinci sayfasından itibaren bir yere koyarsınız. Ancak 22 adımın her birinin kendine has alt dünyaları olduğunu unutmayın.

Dikkat: Senaryo yazmakla ilgili genelgeçer bilgiye göre, fantezi veya bilimkurgu yazmadığınız sürece, kahramanın arzu cümlesine geçebilmek için öykünün geçtiği yeri hemen anlatmanız gerekmektedir. Ama bu külliyen yalandır. Ne türde öykü yazarsanız yazın, özgün ve detaylı bir yer yaratmak zorundasınız. İzleyici kendini öykünün geçtiği o özel yerde hissetmek ister. Bunu sağlarsanız izleyici de gitmek istemeyecektir.

• *Kazablanka*

Hayalet: Rick İspanya'da faşistlerle savaştı ve İtalya'yla savaş içinde olan Etiyopya'ya silah temin etti. Amerika'dan kaçmasının sebebi bilinmiyor. Rick kendisini Paris'te terk eden Ilsa'yla ilgili anılar tarafından ele geçirilmiş.

Öykünün geçtiği yer: *Kazablanka*'nın başında çok karmaşık bir yeri detaylı bir şekilde anlatmaya çok fazla zaman ayrılmıştır. Öyküyü anlatan kişi dış ses ve bir haritayla (minyatür) Nazilerin istila ettiği Avrupa'dan kaçarak Kuzey Afrika'daki Kazablanka'ya gelen mül-

teci yığınlarını gösterir. Ana karakterin istediğini hemen göstermek yerine, özgür olmak için Kazablanka'dan Portekiz veya Amerika'ya gitmek için vize isteyen mültecileri gösterir. Gösterilen bu insanlar, bir hayvan gibi kapana sıkışmış dünya vatandaşlarından oluşan bir topluluktur.

Yazarlar, Fransız emniyet müdürü başkomiser Renault ve Nazi binbaşısı Strasser'ın havaalanında buluşmasıyla ilgili sahne ile öykünün geçtiği yerle ilgili detayları vermeye devam ediyor. Kazablanka siyasi gücün kafaları karıştırdığı, zindan gibi bir yer; burayı sözde Fransızlar idare ediyor ama aslında güç Nazi işgalcilerinde.

Öykü boyunca Rick, Cafe Americain adındaki bar ve gazinosu sayesinde Kazablanka'da biraz da olsa güç sahibi. Bir kral gibi betimleniyor. Aslında izleyici filmi izlerken, karakterlerin hiyerarşi içinde rahat olmasından zevk alıyor. Ne gariptir ki bu film özgürlük için savaşan insanları filmi ama bir yönden de çok anti-demokratik.

Rick'in barı da rüşvetin döndüğü bir mekân, Rick'in kinizm ve bencilliğini mükemmel bir şekilde ifade ediyor.

• *Tootsie*

Hayalet: Öyküde Michael'ı esir eden geçmişte meydana gelmiş bariz bir olay yok. Ancak çalışılması çok zor olduğu için artık aktör olarak çalışamıyor.

Öykünün geçtiği yer: Michael jenerikten itibaren New York'taki aktörlük dünyası ve eğlence işine dalmış bir karakter. Bu yerde dış görünüşe, ünlü olmaya ve paraya değer veriliyor. Sistem fazlasıyla hiyerarşik; tepedeki birkaç yıldız olmuş aktör bütün işleri kapıyor ve sistemin alt kısmında yer alan ismi bilinmeyen insanlar rol bulamıyor, kiralarını ödemek için garsonluk yapıyorlar. Michael'ın hayatı sonsuza kadar sürecekmiş gibi görünen seçmelerde rol yapma yeteneğini öğretmekten ve yönetmenlerle bir rolü nasıl yapması gerektiğiyle ilgili kavgalardan ibaret.

Michael, Dorothy olarak bir pembe dizide rol kapınca, öykü gündüz televizyon programlarıyla dolu bir yere kayıyor. Sadece reklamlar tarafından yönetilen bir tiyatrodan söz ediyoruz; aktörler de saçma sapan ve bir sonraki sahneye hemen geçmek için çok hızlı bir şekilde melodramatik roller yapıyorlar. Burası sinirli erkek yönetmen-

lerin setteki bütün kadınlara patronluk tasladığı fazlasıyla şovenistik bir yer.

Michael'ın dünyasındaki insan yapımı alanlar, mücadele eden aktörlerin minnacık daireleri ve pembe dizinin çekildiği televizyon stüdyosundan ibaret. Stüdyo rol yapmak için bulunmaz kaftan olduğundan kadın gibi görünmeye çalışan bir adam için mükemmel bir yer. Bu dünyada aktörlüğün araçları var: ses, beden, saç, makyaj ve kostüm. Yazarlar, Michael'ın tiyatroda bir sahne oynamak için kullandığı makyajla, kadın olmak için kameranın önünde ve gerisinde kullandığı makyaj arasında çok güzel bir parallellik kurmuşlar.

Pembe dizilerin hayal ürünü, şovenistik dünyası, Michael'ın zayıf yönünü ifade ediyor, hatta artırıyor: rol kapmak için yalan söyleyen ve tarafındaki insanların güvenine ihanet eden bir şovenist.

3) Zayıf Yön/Gereksinim

Zayıf yön: Kahramanın karakterinde hayatını berbat edebilecek kadar ciddi bir veya birden fazla bozukluk vardır. İki çeşit zayıf yönden söz ediyoruz: psikolojik ve ahlâki. Biri olunca öteki olmaz gibi bir durum yoktur; bir karakterde ikisi birden olabilir.

Bütün zayıf yönler psikolojiktir. İnsanın özü bir şekilde zarar görmüştür. Eğer başka birine zarar veriyorsa zayıf yön aynı z manda ahlâki bir zayıf yön olur. Ahlâki açıdan zayıf yönü olan bir karakter başka bir insanı doğrudan olumsuz bir şekilde etkiler.

> **Kilit nokta**: Çoğu yazar kahramana ahlâki açıdan zayıf yön verdiğini düşünür ama aslında bu psikolojiktir. Ahlâki açıdan zayıf yön vermek konusunda kendinizi test etmek istiyorsanız, kahramanın öykünün başında başka birinin canını yaktığına bakın.

Gereksinim: Gereksinim, daha iyi bir hayat yaşamak için kahramanın yerine getirmesi gereken bir şeydir. Bu hep öykünün sonunda kahramanın zayıf yönünü aşmasını gerektirir.

Sorun, kahramanın öykünün başında karşılaştığı bela veya krizdir. Kahraman krizin farkındadır ama çözmek için ne yapması gerektiğini bilmemektedir. Sorun genellikle kahramanın zayıf yönünün fazlasıyla büyümesiyle alakalıdır ve izleyiciye zayıf yönü göstermek için tasarlanır.

• *Kazablanka*

Rick'in hiçbir şeye ihtiyacı yokmuş gibi görünür ancak Rick gerek duyduğu şeyi saklamaktadır. Başkalarından daha güçlü, kendi kendine yeten biri gibi görünür. Ancak kinik fikirleri içinde çok dertli olan bir adamı ortaya çıkarır, o kendi dünyas nın ustasıdır. Müşfik bir diktatör gibi barını işletir. Kadınların üzerinde egemenlik kurar. Aynı zamanda içinde aşırı çelişkiler vardır; artık kinik, sert ve genellikle ahlâksız olmasına rağmen eskiden iyi sebeplerle özgürlük için savaşmış, bir karakterdir.

Bu öykünün özgün olmasının sebebi ana karakterdir. Egemenlik kurmuş olmasına rağmen olayları gözlemler ve tepki verir. Rick çok güçlü ve geçmişi olan bir adamdır ama dünyadaki haklı olarak etki bıraktığı durumundan vazgeçip adı sanı bilinmeyen bir yer olan Kazablanka'da barını işletmeyi seçmiştir. Rick kendi yaptığı kafese kendini hapseden bir aslandır.

Zayıf yönleri: Kinik, hayal kırıklığına uğramış, tepkili ve bencil.

Psikolojik gereksinim: Ilsa'ya karşı duyduğu acılardan kurtulmak, yaşamak için bir sebep bulmak ve ideallerine tekrar inanmak.

Ahlâki gereksinim: Başkaları pahasına kendine dikkat etmekten vazgeçmek.

Sorun: Rick Kazablanka'da ve kendi kendine yarattığı içindeki acı dolu dünyada esirdir.

• *Tootsie*

Zayıf yönleri: Michael bencil, kibirli ve yalancıdır

Psikolojik gereksinim: Kadınlara karşı kibirli olmaktan vazgeçmek, sevmek ve sevilmek için dürüst davranmayı öğrenmek.

Ahlâki gereksinim: İstediğini almak için yalan söylemek ve kadınları kullanmaktan vazgeçmek.

Sorun: Michael aktör olarak iş bulmayi arzuluyor.

Başlangıç

Hayalet, öykünün geçtiği yer, zayıf yön, gereksinim ve sorun öykünüzün çok önemli olan başlangıcını teşkil eder. Öykülerde bu öğelerin oluşturulduğu üç çeşit yapısal başlangıç vardır.

Toplumsal başlangıç: Ana karakter, memleket, insanlar ve teknolojinin birbirine son derece uyumlu olduğu cennet gibi bir yerde ya-

şar. Dolayısıyla kahramanın bir hayaleti yoktur. Çok mutludur, olsa olsa çok küçük bir sorunu vardır ancak saldırıya açıktır. Bu saldırı yakında meydana gelecektir. *Meet Me in St. Louis* ve *Avcı*'da bu sıcak toplumsal başlangıç mevcuttur.

Hızlı bir başlangıç: Okuyucuyu ilk on sayfada yakalamak için tasarlanmış olan bu klasik başlangıç, birkaç yapısal öğeden oluşur. Kahramanın çok güçlü bir hayaleti vardır. Esaret dünyasında yaşar; birkaç zayıf yönü ve hem psikolojik hem de ahlâki açıdan gereksinimleri vardır; bir veya birden fazla sorunla yüzleşir. Çoğu iyi öykü bu başlangıcı kullanmaktadır.

Yavaş bir başlangıç: Yavaş bir başlangıç, yazarın hızlı bir başlangıcın yapısal öğelerini eklemeyi unuttuğu bir başlangıç değildir. Daha çok hiçbir amacı olmayan kahramanlarla ilgili öykülerde yavaş bir başlangıç olur.

Bu hayatta amaçsız insanlar elbette vardır. Ancak bu insanlarla ilgili öyküler aşırı derecede ağır işler. Çünkü kahramanın kendini keşfetmesi için arzusunu öğrenmesini (yani bir amaç edinmesini) gerektirir, öykünün üçte birinde bir amaç bulunmaz ve öykünün sürükleyici bir anlatımı yoktur. *Rıhtımlar Üzerinde* ve *Asi Gençlik* gibi çok az öykü bu büyük yapısal bozukluğu aşmayı becermiştir.

4) Tahrik Edici Olay

Tahrik edici olay, kahramanın kendine bir amaç bulmasına ve hareket etmesine sebep olan dışarıdan gelen bir olaydır.

Tahrik edici olay küçük bir adımdır, ancak gereksinim ve arzuyu birbirine bağladığı için önemlidir. Öykünün başında, zayıf yön/arzusu rasında kahraman sanki felç olmuş gibidir. Kahramanı bu sözde felçten kurtaracak ve onu hareket etmeye zorlayacak bir olaya ihtiyacınız var.

> **Kilit nokta:** Öykünüze en iyi tahrik edici olayı bulurken "yağmurdan kaçarken doluya tutulmak" sözünü aklınızdan çıkarmayın.

Başka deyişle en iyi tahrik edici olay, kahramanın öykünün başından itibaren yüzleştiği krizi atlatması gerektiğini düşünmesine sebep olan olaydır. Aslında tahrik edici olaya bağlı olarak kahraman hayatının en berbat belasına bulaşmıştır.

Örneğin *Sunset Bulvarı*'nda Joe işsiz bir senaryo yazarıdır. İki adam Joe'nun arabasına el koymak için evine gelir. Joe arabasına atlayıp evden kaçar ama arabasının tekerleği patlar (tahrik edici olay). Norma Desmond'ın evinin yanındaki özel araba park yerine girer ve adamları atlattığını düşünür. Aslında asla kaçamayacağı bir tuzağa düşmüştür bile.

• *Kazablanka*

Ilsa ve Laszlo, Rick'in hayatına girer. Ilsa ve Laszlo, Rick'i sakin ve egemen ancak mutsuz pozisyonundan çıkartacak iki yabancıdır.

• *Tootsie*

Michael'ın menajeri George, korkunç bir kişiliğe sahip olduğu için hiç kimsenin onu işe almayacağını söyler. Bu da Michael'ı kadın giysileri giyip bir pembe dizide oynamaya zorlar.

5) Arzu

Arzu, kahramanın amacının bir kısmıdır. Olay örgüsünün bağlı olduğu omurgayı teşkil eder. 3. Bölüm'de 7 adımı tartışırken iyi bir öyküde tek bir amaç olduğundan söz etmiştim, o amaç belirlidir ve öykü boyunca sürer. Bunlara bir öğe daha eklememiz gerekiyor; amacın seviyesi düşük olmalıdır.

Öykü yazmanın yöntemlerinden biri de öykü ilerlerken arzunun önemini inşa etmektir. Arzunun seviyesi çok yüksek olursa inşa edemezsiniz, olay örgüsü de düz ve tekrar ediyormuş gibi görünür. Arzunun seviyesi düşük olmalıdır ki böylece ulaşacağınız bir yeriniz olsun.

Unutmayın: Öykü boyunca arzuyu işlerken, tamamen farklı bir arzu yaratmayın. Bunun yerine başlangıçta söylemiş olduğunuz arzunun yoğunluğunu artırın.

• *Kazablanka*

Rick, Ilsa'yı ister.

Ancak aşk hikâyesi olduğu için bu arzu kördür çünkü Ilsa, Rick'in ilk rakibidir. Kendisini Paris'te terk ettiği için acı çeken Rick onun canını yakmak istemektedir.

Rick'in Ilsa'yı arzulamasıyla ilgili durum hayal kırıklığı yarattığından öykü başka birinin arzusuna odaklanır: Laszlo oradan çık-

mak amacıyla kendisi ve karısı için vize almak istemektedir. Ancak yazarlar Rick'in arzusunu öykünün başında açık ettiklerinden sabırsız izleyiciyi yatıştırırlar çünkü izleyici Rick'in arzusunun yakında meydana çıkacağını bilir. Bunu beklemek arzunun süzülüp kaynamasına sebep olur.

Öykünün sonlarına doğru Rick ikinci ve kafa karıştıran bir arzuyla ortaya çıkar. Ilsa ve Laszlo'nun kaçmasına yardım etmek istemektedir. Böyle bir kafa karıştıran bir arzu öykünün başında verilmiş olsaydı öykünün iki omurgası olurdu. Ancak bu arzu öykünün sonlarına doğru meydana çıktığı ve son ana kadar gizli kaldığı için hem keşif hem de Rick'in kendini keşfetmesinin bir parçası oldu.

• *Tootsie*

İlk başlarda Michael aktörlük işi bulmaya çalışmaktadır. Ancak bunu öykünün başlarında başarır. Filmin omurgasını teşkil eden amaç Michael'ın gösterideki aktrislerden biri olan Julie'yi arzulamasıdır.

Olay Örgüsü Tekniği: Arzu Seviyeleri

Öykünüzün başarılı olmasının bir parçası, kahramana verdiğiniz arzunun seviyesine bağlıdır. Arzunun seviyesi öykü boyunca düşük olursa, kahraman basit bir hale döner ve olay örgüsünün karmaşıklığı neredeyse imkânsız bir hale gelir. Örneğin seviyesi en düşük olan arzu cümlesi hayatta kalmaktır. Kahraman saldırı altındadır ve kaçmak ister. Bu kahramanı bir hayvan seviyesine indirir. Kaçış öykülerindeki olay örgüsü kaçma ritmini tekrar etmekten başka bir işe yaramaz.

Seviyesi en düşükten en yükseğe kadar klasik arzu cümleleri şu şekildedir:

Hayatta kalmak (kaçmak)
İntikam almak
Savaşı kazanmak
Tutku
Dünyada bir yeri keşfetmek
Bir suçluyu yakalamak
Gerçeği bulmak
Sevilmek
Adalet ve özgürlük getirmek

Cumhuriyeti korumak
Dünyayı korumak.

6) Dost/Dostlar

Kahraman arzusunu ifade ettikten sonra rakibi yenmek ve amacına ulaşmak için ona yardım edecek bir veya birden fazla dosta sahip olur. Dost, kahramanın fikirlerini dillendiren sıradan bir ses tahtası değildir (ki bu tiyatroda, sinemada ve televizyonda önemli bir unsurdur). Dost karakter ağında önemli bir figürdür ve kahramanı açıklamanız için kullanacağınız yöntemlerden biridir.

Kilit nokta 1: Dosta kendi arzusunu söyletme yöntemini kullanın. Bu karakteri açıklamak için çok fazla zamanınız olmayacaktır. İzleyicinin tastamam bir insan görmesini sağlamak için en kolay yöntem o karaktere bir amaç vermektir. Örneğin *Oz Büyücüsü*'ndeki Samankafa Korkuluk kendine bir beyin istemektedir.

Kilit nokta 2: Dostu kesinlikle kahramandan daha ilginç bir karakter yapmayın. Önermeyle ilgili kuralı hatırlayın; hep en ilginç karakterle ilgili bir öykü yazın. Dost, kahramandan daha ilgi çekici biriyse, öyküyü değiştirip dostu kahraman yapın.

• *Kazablanka*

Rick'in dostları işlettiği bardaki tiplerdir: garsonluk yapan Profesör Carl, Rus barmen Sacha, krupiye Emil, bar fedaisi Abdul ve Rick'in kader arkadaşı piyanist Sam.

• *Tootsie*

Michael'ın ev arkadaşı Jeff, Michael başrolü oynasın diye "Return to the Love Canal" adında bir oyun yazmaktadır.

Olay Örgüsü Tekniği: Alt Metin

Karakterle ilgili bölümde alt metnin çok bariz bir açıklaması ve öyküde görevi olduğunu anlattığımızı hatırlayacaksınız; alt metin, kahraman ve diğer bir karakterin aynı olaya yaklaşımını kıyaslamak için kullanılır.

Alt metinle ilgili iki önemli kuralı hatırlayalım:

Kilit nokta 1: Alt metin, kahramanın ana olay örgüsünü etkilemelidir, yoksa hiç kullanılmamalıdır. Alt metin, ana olay örgüsünü etkilemiyorsa, ortaya eşzamanlı iki öykü çıkar ve bu öykülerin izleyiciyi etkileyip etkilememesi muammadır. Ana olay örgüsünü de çok uzunmuş gibi gösterir. Alt metni ana olay örgüsüne bağlamak için alt metnin öykünün sonlarına doğru olay örgüsüyle sıkıca birleştiğinden emin olun. Örneğin Hamlet'te alt metin karakteri Laertes, Hamlet'in ana rakibi olan Claudius'la dost olur; o ve Hamlet savaş sahnesinde düello yaparlar.

Kilit nokta 2: Alt metin karakteri genellikle dost olmaz. Alt metin karakterinin ve dostun öyküde farklı görevleri vardır. Dost kahramana olay örgüsünde yardım eder. Alt metin karakteriyse olay örgüsüyle alakalı olan, farklı bir konunun peşinden gider.

Bugünlerde çoğu Hollywood filminde çoklu tür vardır ama bunların gerçek alt metinleri yoktur. Alt metin öyküyü genişletir ve çoğu Hollywood filmi daha çok hıza ilgi gösterir. Gerçek alt metinleri aşk hikâyelerinde görürüz. Örneğin *Ay Çarpması* filminde iki alt metin vardır. Hem ana olay örgüsü hem de alt metinler evlilikteki sadakat sorunuyla ilgilenir.

Alt metin 22 adımdan biri değildir çünkü kendi yapısı olan bir olay örgüsüdür. Ama çok güzel bir tekniktir. Karakteri, temayı ve öykünün dokusunu geliştirir. Diğer yönden arzu cümlesini, anlatı becerisini yavaşlatır. O yüzden sizin için hangisinin daha önemli olduğuna karar vermeniz gerekiyor.

Bir alt metin kullanacaksanız 7 temel adımı kullanacak zamanınız olacak. 7'den azını kullanamazsınız, kullanırsanız öykünüz tamamlanmaz ve zorlanmış gibi görünür. Sınırlı zaman yüzünden öykünün başlarında doğal görünecek şekilde alt metni tanıtın.

7) Rakip / Gizem

Rakip, kahramanın amacına ulaşmasını engellemeye çalışan bir karakterdir. Bu karakterle kahraman arasındaki ilişki öykünüz için çok önemlidir. Rakibi düzgün bir şekilde açıklarsanız, olay örgüsü olması gerektiği gibi çözülür. Düzgün bir şekilde açıklayamazsanız, kaç kez yazarsanız yazın bir fark olmayacaktır.

En iyi rakip gerekli olandır; kahramanın zayıf yönüne en iyi şekilde saldıracak karakterdir. Kahraman o zayıf yönünü aşmaya ve büyümeye ya da yok olmaya zorlanacaktır. Harika bir rakip yaratmak için önceki bölümlere tekrar bakın.

Gizemin rakibe bağlı olmasının iki önemli sebebi vardır:

• Gizemli bir rakibi yenmek zordur.

Sıradan öykülerde kahramanın tek görevi rakibi yenmektir. İyi öykülerdeyse kahramanın iki bölümlü görevi vardır: rakibi ortaya çıkarmak ve onu yenmek. Bu da kahramanın görevini zor kılar ve daha zor bir görevi başarmış olur.

Örneğin Hamlet, kralın babasını öldürdüğünü bilmiyordu. Bunu sadece bir hayaletten duymuştu. Othello, Iago'nun kendisini yenmek istediğini bilmiyordu. Lear hangi kızının kendisini sevdiğini bilmiyordu.

• Polisiye ve gerilim gibi belirli türdeki öykülerde rakibin eksikliğini telafi etmek için bir gizemin bulunması şarttır.

Polisiye öykülerde rakip özellikle öykünün sonuna kadar saklandığı için izleyicinin kahramanla rakip arasındaki devam eden çatışmanın yerine koyacağı bir şeye ihtiyacı olur. Bu tür öykülerde normalde ana rakibi tanıtacağınız zaman bir gizemi tanıtırsınız.

Ana rakibi tanıtmadan önce kendinize şu soruları sorun:

Kahramanı istediği şeyi almaktan alıkoyan kişi kimdir, bunu niye yapıyor?

Rakip ne istiyor? Rakibin kahramanla aynı amaca sahip olduğunu unutmayın.

Rakibin değerleri nedir ve kahramanın değerlerinden farkı nedir? Çoğu yazar bu üçüncü soruyu sormaz. Bu büyük bir hatadır. Değerler çatışmasını vermeyen bir öykü ilerlemez.

• *Kazablanka*

Kazablanka bir aşk hikâyesi olduğundan Rick'in ilk rakibi âşık olduğu kadın Ilsa Lund'dur.

Rick'in ikinci rakibi Ilsa'nın talibi, dünyanın yarısını etkilemiş bir adam olan Laszlo'dur. Rick de Laszlo da Nazilerden nefret etmesine rağmen büyük bir insan olmanın farklı versiyonlarını teşkil ederler. Laszlo siyasi ve toplumsal açıdan büyük adamdır, Rick ise şahsi açıdan büyük bir adamdır.

Binbaşı Strasser ve Naziler dışarıdan rakiptir ve aşk hikâyesini daha yukarılara çeken tehlike bu aşkı destansı bir aşk hikâyesine çevirir.

• *Tootsie*

Fars öğeleriyle romantik bir komedi olan *Tootsie*'de Michael'ın zayıf yönlerine saldıran pek çok rakip vardır.

Julie, Michael'ı kadınları aldatmasıyla ve onları kullanmasıyla yüzleşmeye zorlar.

Kibirli bir yönetmen olan Ron, Dorothy'nin (Michael) rolü almasını istemez ve ona düşman gibi davranır.

Julie'nin babası Les, Dorothy'den etkilendiği için Michael'a dürüst olmamanın yönlerini bilmeden gösterir.

Gösteride başka bir aktör olan John, Dorothy'ye asılır.

Olay Örgüsü Tekniği: Buzdağı Rakip

Yazdığınız öykünün türü ne olursa olsun rakibi gizemli yapmak çok önemlidir. Rakibi buzdağı gibi düşünebilirsiniz. Buzdağının tepesi denizin üzerinde olduğu için görülebilir. Ancak büyük kısmı suyun altında kaldığı için görülmez, gizlidir ve tehlikelidir. Öykünüzdeki rakibi fazlasıyla tehlikeli yapmak için:

- Birkaç dostla birlikte rakip hiyerarşisi yaratın. Bütün rakipler birbirine bağlı olmalıdır; kahramanı yenmek için bir araya gelip çalışırlar. Ana rakip bu piramitin tepesinde bulunur, diğer rakiplerse onun altında yer alır (4. Bölüm'de 4 köşeli rekabete bakın; bu tekniğin bir örneği olan *Baba* bölümün sonunda yer almaktadır).
- Hiyerarşiyi ve her rakibin gerçek arzu cümlesini kahramandan ve izleyiciden saklayın.
- Öykü boyunca bu bilgiyi azar azar ve temposunu artırarak verin. Yani bu, öykünün sonunda bu bilgiyi daha fazla vereceğiniz anlamına geliyor. Unutmayın: Bu bilgiyi nasıl ayrıştıracağınız, olay örgüsünü ya batırır ya çıkarır.
- Kahramanınız öykünün başında belirli bir rakibe çıkışabilir. Çatışma kuvvetlendikçe kahraman daha güçlü ve bilinmeyen bir rakibin kendisine saldırdığını keşfeder.

8) Rakip/Sahne Dost

Rakip/sahte dost, kahramanın dostu gibi görünen fakat aslında bir rakip olan veya ana rakip için çalışan bir karakterdir.

Olay örgüsünü keşifler meydana getirir. Kahramanın rakibin gerçek gücünü ortaya çıkarmak için attığı adımlarla birlikte keşifler de ortaya çıkar. Kahramanın rakiple ilgili herhangi bir şeyi anlamasına keşif denir, olay örgüsü döner, izleyici zevk alır. Rakip/sahte dost, rakibin gücünü kuvvetlendirir çünkü kendisinin rekabeti gizlidir. Rakip/sahte dost kahramanı zorlamanın yöntemlerinden biridir ve izleyici buzdağının altını görmeye başlayıp gerçekte kahramanla zıt düşen şeyleri bulur.

Rakip/sahte dost, karmaşık olduğu için de değerlidir. Öykü boyunca inanılmaz derece değişir. Kahramanın dostuymuş gibi davrandığı için dost gibi hissetmeye başlar. Bu noktada önüne bir ikilem çıkar; rakip için çalışır ama kahramanın yenmesini diler.

Rakip/sahte dost genellikle ana rakipten sonra ortaya çıkar. Ama bu hep böyle olmak zorunda değildir. Öykü başlamadan önce rakibin aklında kahramanı yenmek için bir plan varsa, ana rakipten önce rakip/sahte dostu meydana çıkartabilirsiniz.

• *Kazablanka*

Rick'e karşı içten ve dostça davranıyor olmasına rağmen Başkomiser Renault Naziler için çalışarak kendini kurtarmaya çalışır. Rakip/sahte dost gizlice çalışır ama pozisyonu belli olduğu için Renault tam olarak sahte dost değildir. Öykünün sonunda Renault gerçekten Rick'in dostu olur. Bir karakterin dostken rakip olmasına veya rakipken dost olmasına güzel bir örnektir.

• *Tootsie*

Sandy öykünün başından kahramanı ve izleyici aptal yerine koyan bildiğimiz rakip/sahte dost karakteri değildir. Öyküye Michael'ın aktris arkadaşı olarak başlar. Ancak Michael'ın kadın gibi giyinip bir pembe dizide rolü kapmasıyla Sandy rakip/sahte dost karakterine bürünür çünkü o rolü kendine istemektedir. Sandy, Michael'ı kendi giysilerini denerken görünce, Michael da ona âşıkmış numarasını devam ettirmek zorunda kalır.

9) Birinci Keşif ve Karar: Arzunun ve Gerekçenin Değişmesi

Bu noktada kahraman bir keşif yaşar, yeni bir bilgiye sahiptir artık. Bu bilgi kahramanı bir karar almaya ve başka yöne gitmeye iter. Aynı zamanda arzusunu ve gerekçesini değiştirmesine sebep olur. Gerekçe, kahramanın amacını niye istediğidir. Bu dört olay -keşif, karar, değişen arzu ve değişen gerekçe- kahraman keşif yaptığında meydana gelmelidir.

Keşifler olay örgüsünün anahtarıdır ve sıradan öykülerde genellikle yoktur. Çoğu yönden olay örgüsünün kalitesi, keşiflerin kalitesine bağlıdır. Bu teknikleri aklınızda tutun:

- En iyi keşif kahramanın rakiple ilgili bir bilgi öğrenmesidir. Bu türden bilgi çatışmayı kuvvetlendirir ve olay örgüsünün akıbetini fazlasıyla etkiler.
- Değişen arzu, orijinal arzunun yok edilmesi değil, kıvrılmasıdır. Değişen arzuyu yön değiştiren bir nehir olarak düşünebilirsiniz. Bu noktada kahramana yepyeni bir arzu vermek istemezseniz, orijinal arzuyu değiştirin, kuvvetlendirin ve inşa edin.
- Her keşif bir önceki keşiften daha şiddetli ve artan bir şekilde güçlü olmalıdır. Bilgi çok önemli olmalıdır yoksa öykü patlamaz. Ve her keşif bir önceki keşfin üzerine inşa edilmelidir. Olay örgüsünün 'kalınlaşması'ndan söz ederken aslında bundan bahsediyorduk. Keşifleri arabalardaki vites olarak düşünün. Her keşifle araba (öykü) hızlanır ve en son keşifte araba irtifa kazanır. İzleyici nasıl bu kadar hızlandıklarını anlamaz ve güzel zaman geçirir.

Dikkat: Keşifler yoğunlaşmazsa, olay örgüsü durur veya geriye gider. Bu ölümcül bir durumdur. Ne olursa olsun bunu engelleyin.

Film yazmanın pratik bir yönü budur. Hollywood son yıllarda olay örgüsünün öneminin farkına vardı. Çoğu senarist 3 sekanslı yapıya güveniyor ki bu çok tehlikeli. 3 sekanslı yapıya göre öyküde iki veya üç olay örgüsü noktası (keşif) olur. Bu tavsiye yanlış olmasının yanı sıra size profesyonel senaryo dünyasında rekabet edemeyecek kadar uyduruk bir olay örgüsü verir. Ortalama hit olmuş Hollywood filminde 7 ile 10 arasında ana keşif vardır. Polisiye ve gerilim gibi

bazı öykülerde daha da fazla keşif bulunur. 3 sekanslı yapıyı bir kenara atıp olay örgüsüyle ilgili ileri teknikleri öğrendiğinizde yazdıklarınız çok daha iyi olacaktır.

• *Kazablanka*

Keşif: O gece Ilsa Rick'in barına gelir.

Karar: Rick onun canını derinden yakmaya karar verir.

Değişen arzu: Ilsa gelene kadar Rick sadece barını işletmek, para kazanmak ve yalnız kalmak istiyordu. Ilsa geldikten sonra onun çok acı çekmesini istiyor.

Değişen gerekçe: Paris'te Rick'in kalbini kırdığı için acı çekmeyi hak ediyor.

• *Tootsie*

Keşif: Michael, pembe dizi seçmelerinde 'Dorothy' kaltak gibi davrandığında gerçekten güç kazandığını anlar ve yönetmen Ron'a ağzına geleni söyler.

Karar: Saçma sapan davranmayan, güçlü bir kadın gibi hareket etmeye karar verir.

Değişen arzu: Değişiklik yok. Michael işi istemeye devam eder.

Değişen gerekçe: İşi kendi şartları altında nasıl alabileceğini görür.

22 Adım Tekniği: Eklenmiş Keşifler

Ne kadar fazla keşif koyarsanız, olay örgüsü de o kadar zengin ve karmaşık olur. Kahraman veya izleyici ne zaman yeni bir bilgiye sahip olursa bu bir keşiftir.

> **Kilit nokta:** Keşif, kahramanı karar almaya ve davranışını değiştirmeye itecek kadar önemli olmalıdır.

• *Tootsie*

Keşif: Michael gösteride bir akstris olan Julie'den hoşlandığını fark eder.

Karar: Michael, Julie'yle arkadaş olmaya karar verir.

Değişen arzu: Michael, Julie'yi ister.

Değişen gerekçe: Julie'ye âşık olur.

10) Plan

Plan kahramanın rakibini yenmek ve amacına ulaşmak için kullanacağı kurallar ve stratejilerdir.

Kilit nokta: Kahramanınızın planı uyguladığından emin olun.

Bu size tahmin edilebilir olay örgüsü ve ayrıntısız bir kahraman verir. İyi öykülerde kahramanın ilk planı hemen başarısız olur.

Öyküde o sırada rakip çok güçlüdür. Kahramanın iyice düşünmesi ve daha iyi bir strateji tasarlaması gerekir. Bu strateji rakibin gücünü ve silahlarını dikkate almalıdır.

• *Kazablanka*

Rick'in Ilsa'yı geri kazanmakla ilgili ilk planı kibirli ve pasiftir: Ilsa'nın geri geleceğini bilir ve bunu ona söyler.

Asıl planıysa Nazilerden kaçmaları için Ugarte'nin çıkış vizesini kullanarak Ilsa ve Laszlo'ya yardım etmektir.

Çok geç yapılan bu planın avantajı, öykünün sonunda meydana gelen olay örgüsü şaşırtmasının (keşif) hızlı ve nefes kesici olmasıdır.

• *Tootsie*

Michael kadın kılığında, Julie'yi erkek arkadaşı Ron'dan kurtulması gerektiğine ikna etmesi gerektiğiyle ilgili bir plan yapar. Les ve John artık Julie'ye asılmasın diye kendisinin aslında erkek olduğunu çaktırmadan durumu savuşturmalıdır. Sandy'i kandırarak ona ilgi duyduğunu göstermesi gerekmektedir.

Olay Örgüsü Tekniği: Eğitim

Çoğu kahraman öyküde başarılı olmak için ne yapması gerektiği konusunda sanki eğitilmiş gibi olur. Ama olay örgüsünün başlarında başarısız olurlar çünkü kendi içlerine bakmamış, zayıf yönlerini çözmemişlerdir.

Bazı türlerde eğitim çok önemlidir ve bu öykülerde eğitim olay örgüsünün en popüler kısmıdır. Eğitim spor öyküleri, savaş öyküleri, suikast öyküleri (*12 Kahraman Haydut*) ve suç öykülerinde (*Ocean's*

Eleven gibi) popülerdir. Öykünüze eğitim ekleyecekseniz bunu muhtemelen plandan sonrasına, ana aksiyon ve çatışmadan öncesine koymanız gerekir.

11) Rakibin Planı ve Karşı Atak

Kahramanın bir planı vardır ve kazanmak için adım atmaya hazırdır. Rakip de aynı durumdadır. Rakip amaca ulaşmak için kendine bir strateji hazırlar ve kahramana saldırır. Bu adımın ne kadar önemli olduğunu yazacak kelime bulamıyorum. Buna rağmen çoğu yazar bu durumdan habersizdir.

Daha önce söylediğim gibi, olay örgüsünü keşifler belirler. Keşifler için rakibin kahramana saldırış yöntemlerini gizlemek zorundasınız. O yüzden rakibin detaylı planını tasarlamak istiyorsunuz, bu planın içinde pek çok gizli saldırı olmalıdır. Bu gizli saldırıların hepsi başka bir keşiftir.

Kilit nokta: Rakibin planı ne kadar çetrefil olursa ve bunu ne kadar gizli tutarsanız, olay örgünüz de o kadar çok başarılı olur.

• *Kazablanka*

Rakibin planı:

Ilsa, Rick'i istasyonda kötü bir şekilde değil, iyi niyetlerle terk ettiğine ve Laszlo'nun Kazablanka'dan kaçması gerektiğine ikna etmeye çalışır.

Binbaşı Strasser'ın planı Renault'u Laszlo'yu Kazablanka'da tutması ve Rick dâhil olmak üzere hiç kimsenin Laszlo'ya yardım etmemesi için baskı yapmaktır.

Karşı atak: Rick'in Laszlo'nun mektupları satın almakla ilgili teklifini reddetmesinden sonra Ilsa, Rick'in yanına gelir ve onu silahla tehdit eder.

Laszlo bardaki müzisyen grubun "The Marseillaise"i çalması için Fransızları etkiler ve bu olaydan sonra Strasser'ın ana karşı atağı meydana gelir. Strasser barın kapatılmasını emreder ve Ilsa'ya Laszlo'yla birlikte Fransa'ya dönmesi gerektiğini, dönmezlerse burada hapse düşeceklerini ve öldürüleceklerini söyler.

• *Tootsie*

Romantik komedi/fars olan filmde Michael/Dorothy'nin her rakibinin onun kim olduğunu sanmalarıyla ilgili bir planı vardır.

Olay örgüsü bu rakiplerin saldırılarını çoğaltarak dâhice bir şekilde inşa edilmiştir: Dorothy, Julie'yle odasını ve yatağını paylaşmalıdır. Dorothy'nin Julie'nin ağlayıp duran bebeğine bakması gerekir. Julie, Dorothy'nin gay olduğunu sanır, Les teklifte bulunur, John, Dorothy'ye asılır ve Sandy, Michael'ın kendisine yalan söylediğini öğrendikten sonra çıldırır.

Bu kasırga etkisi fars türünün izleyiciye verdiği zevklerden biridir ve çoğu fars türünde eksik olan çok güçlü duygusal tesir *Tootsie*'de vardır. Burada Michael görünüşünü bir erkek bir kadın olarak değiştirerek insanların sevgisiyle oynar ve normalde olduğundan çok hızlı bir şekilde insanları aldatır. Bu harika yazılmış bir öyküdür.

12) Hamle

Hamle, kahramanın rakibini yenmek ve kazanmak için yaptığı aksiyondur. Olay örgüsünün en büyük kısmıdır. Bu aksiyon kahramanın planıyla başlar (11. adım) ve mağlup (14. adım) edene kadar sürer.

Hamle sırasında rakip genellikle çok güçlüdür, o yüzden de kahraman kaybeder. Sonuç olarak kahraman ümidini yitirir ve kazanmak için ahlâk dışı adımlar atmaya başlar. (Bu ahlâk dışı davranışlar öykünün ahlâki savının bir parçasıdır; detayları görmek için 5. Bölüm'e bakın.)

> **Kilit nokta:** Hamle sırasında olay örgüsünün tekrar etmesini değil, gelişmesini isteriz. Başka deyişle kahramanın aksiyonlarını belirgin olacak şekilde değiştirin. Aynı olay örgüsü noktasına (aksiyon veya olay) yazıp durmayın.

Örneğin aşk hikâyelerinde birbirine âşık olan çift kumsala, sonra sinemaya gidebilir, parkta yürüyüşe çıkabilir, sonra da akşam yemeğine çıkar. Bunların hepsi birbirinden farklı aksiyonlardır ancak aynı olay örgüsü noktasıdır. Bu gelişme değil tekrar etmektir.

Kahraman rakiple ilgili yeni bir bilgi öğrenir ve tepki verirse olay örgüsü gelişir. Stratejisini ve davranışlarını da buna bağlı olarak değiştirir.

• *Kazablanka*

Rick'in hamlesinin özgün olmasının sebebi hamlesini ertelemesidir. Bu, kötü yazılmış bir öykü olarak anlaşılmasın. Bunun sebebi Rick'in karakteri, zayıf yönü ve arzusudur. Rick acı çektiği için tutulup kalmıştır, dünyada hiçbir şeyin önemi yok diye düşünür, Ilsa'yı ister ama Ilsa onun rakibidir ve başka bir adamla birliktedir. Öykünün başında ve ortalarında Rick, Ilsa'yla konuşur ama onu elde etmek için herhangi bir şey yapmaz. Bunun yerine onu kendisinden uzak tutmaya çalışır.

Arzunun ertelenmesinin bir bedeli vardır. Sükûnetin kol gezdiği bölümler gelir. Laszlo, Ferrari'den vize almaya çalışmaktadır. Laszlo polis karakoluna gider, Rick'ten vize almaya çalışır, Ilsa'nın yanına gider, yeraltı toplantısından kaçar. Bunların hepsi kahramanın hamlesinin saptırmasıdır.

Ancak hamleyi ertelemenin iki büyük avantajı da vardır. Öncelikle yazarlar Laszlo'nun davranışlarını öykünün destansı, politik yönünü yazmak için kullanırlar. Bu hareketler kahramanın hamlesiyle alakalı olmasa bile çok önemlidir çünkü Rick'in kendini tam olarak keşfetmesine ve dünya çapında önemli bir karar almasına sebep olur.

İkinci olarak Rick'in hamlesine çok uzun süre sonra başlaması, filme dorukların ve keşiflerin hızlıca birbirine üzerine düşmesi avantajını getirir.

Ilsa, Rick'in odasına gelip ona âşık olduğunu itiraf ettiğinde Rick nihayet harekete geçer ve öykü ateşlenir. Rick'in aniden harekete geçmesindeki ironi Ilsa'yı geri almamak için attığı adımlardır. Ana karakterin gerekçesinin ve amacının değişmesi -Ilsa'yı isterken, Ilsa ve Laszlo'nun uçarak kaçmasına yardım etmek istiyor- Ilsa'yı aramaya başladıktan sonra meydana gelir. Aslında filmin son çeyreğindeki bu heyecanlı sahneler Rick'in gerçekte peşinde olduğu iki amaçtan hangisini seçeceğiyle ilgili belirsizliktir.

Kilit nokta: İki amaç arasındaki belirsizlik, kısa süre var olması yüzünden ve nihai savaşta meydana gelen büyük keşif sayesinde işe yarıyor.

• *Kazablanka*'daki hamle adımları:

Rick, Paris'te Ilsa'yla geçirdiği zamanları hatırlar.

Bara döndüğünde Ilsa'yı fahişe olmakla suçlar.

Rick pazarda Ilsa'yla arasını yapmaya çalışır ama Ilsa onu reddeder.

Rick vize evraklarını Renault'ya vermeyi kabul etmez.

Ilsa'yı gördükten sonra Rick Bulgaristanlı çifte Renault'ya vermesi gereken parayı verir.

Rick, Laszlo'nun evrakları almak için verdiği teklifi kabul etmez. Sebebini Ilsa'ya sor der.

Rick evrakları almak isteyen Ilsa'nın talebini kabul etmez. Ilsa Rick'e âşık olduğunu söyler.

Rick, Ilsa'ya Laszlo'nun tek başına kaçmasına yardımcı olacağını söyler.

Rick, Laszlo'yla konuşurken Carl'ın Ilsa'yı gizlice bardan dışarı çıkarmasını sağlar. Hemen akabinde Laszlo tutuklanır.

• *Tootsie*'deki hamle adımları:

Michael kadın kıyafetleri alır ve Jeff'e kadın olmanın ne kadar zor olduğunu söyler.

Sandy'ye yeni bulduğu para kaynağı konusunda yalan söyler. Makyajını ve saçını kendi kendine yapar.

Erkekleri öpmemek için doğaçlama yapar.

Julie'ya arkadaşça davranır.

Sandy'ye yalandan hasta olduğunu söyler.

Sandy'yle buluşur.

April'in prova yapmasına yardım eder.

Julie'ye rol yaparken yardımcı olur ve Ron'la niye buluştuğunu sorar.

Randevuya geç kaldığında Sandy'ye yalan söyler.

Dorothy'yi daha sert bir kadın yapmak için yeni cümleler doğaçlar.

Julie'yle rol çalışır.

George'dan kendisine daha derin roller bulmasını ister, artık kadın olarak çok şey öğrenmiştir.

Michael erkek kılığında Julie'nin yanına gelir ama Julie onu istemez.

Dorothy kılığında Ron'a bana "Tootsie" deme der.

Julie'yle kasabaya gitmek için Sandy'ye yalan söyler.

Çiftlikte Julie'ye âşık olur.

Prodüktör Michael'a Dorothy'nin anlaşmasını yenilemeyecekerini söyler.

13) Dostun Atağı

Hamle sırasında kahraman yenilir ve ümidini kaybeder. Başarmak için ahlâksız hareketlerde bulunur ve karşısında dostunu bulur.

O an dost kahramanın vicdanının yerine geçer ve "amacına ulaşman için sana yardım etmeye çalışıyorum ama yaptığım şey doğru değil" der. Tipik olarak kahraman davranışlarını savunmaya başlar ve dostunun eleştirisini kabul etmez. (Ahlâki diyalog yazmak için 10. Bölüm'e bakın.)

Dostun saldırması öyküye ikinci seviyede çatışma getirir (ilk çatışma kahramanla rakip arasındaydı). Dostun saldırısı kahramanın üzerindeki baskıyı artırır, değerlerini ve davranışlarını sorgulamaya başlar.

• *Kazablanka*

Dostun eleştirisi: Rick'i dostu değil birinci rakibi Ilsa eleştirir. Ilsa pazarda onu Paris'te tanıdığı adamla aynı olmamakla suçlar. Rick açık bir şekilde ona uygunsuz bir teklifte bulunur, Ilsa da ona onunla tanıştığı sırada Laszlo'yla evli olduğunu söyler.

Kahramanın savunması: Rick kendini savunmaz. Sadece bir gece önce sarhoş olduğunu söyler.

• *Tootsie*

Dostun eleştirisi: Michael, Sandy'yi ekip Julie'yle kasaba gitmek için Sandy'ye hasta numarası yaptığında Jeff ona ne kadar süre daha insanlara yalan söylemeye devam edeceğini sorar.

Kahramanın savunması: Michael kadınlara doğruları söylerek canını yakmaktansa yalan söylemesinin daha doğru olduğunu söyler.

14) Belirgin Yenilgi

Hamle sırasında kahraman rakibe yenilir. Kahraman öykünün üçte iki ile dörtte üç kısmı boyunca bu yenilginin acısını çeker. Amacına ulaşamadığını, rakibin yendiğini düşünür. Burası kahramanın en alçaldığı noktadır.

Belirgin yenilgi her türlü öyküye önemli bir noktalama getirir çünkü kahramanın dibe battığı andır. Aynı zamanda en sonunda kahramanı yenilgiden çıkıp savaşı kazanmaya zorlayarak dramı artırır. Spor müsabakalarında olduğu gibi kazanmak için takımın deplasmana gitmesi ne kadar heyecanlıysa, izleyici de belirgin bir şekilde yenilmiş kahramanın geri gelip savaşı kazanmasına bayılır.

Kilit nokta 1: Belirgin yenilgi, küçük veya geçici bir durum değildir. Kahraman için infilak etmelidir. İzleyici gerçekten kahramanın bittiğini hissetmelidir.

Kilit nokta 2: Belirgin yenilgi bir tane olmalıdır. Kahraman zaman zaman geçici biçimde başarısız olabilir ancak sonunun geldiğini gördüğü an sadece bir kez olmalıdır. Yoksa öykünün şekli ve dramatik gücü yok olur. Farkı görmek için yokuş aşağı inen bir araba düşünün, ya birkaç tümsek üzerinden geçecek ya da tuğladan bir duvara toslayacaktır.

• *Kazablanka*

Ilsa bar kapandıktan sonra Rick'i ziyaret ettiğinde Rick belirgin bir şekilde yenilir. Sarhoş olduğu için Paris'te nasıl aşk yaşadıklarını ve Ilsa'nın tren istasyonuna gelmemesini hatırlar. Ilsa ne olduğunu anlatmaya çalışırken Rick ona amansız bir şekilde saldırır ve onu kendisinden uzaklaştırır.

• *Tootsie*

George, Micheal'a pembe diziyle olan anlaşmasını bitirmesinin bir yolu olmadığını söyler. Bu kâbusa bir kadın olarak devam etmek zorundadır.

Kahramanın sonunda daha büyük bir esarete düştüğü veya öldüğü öykülerde bu adım belirgin zafer yerine geçer. Kahraman başarı veya gücün doruklarına ulaşır ama o noktadan sonra yokuş aşağı düşmeye başlar. Bu aynı zamanda kahramanın geçici özgürlükten oluşan alt dünyaya girdiği andır (detay için 6. Bölüm'e bakınız). Belirgin zaferin yer aldığı öyküye örnek vermek gerekirse, karakterlerin Lufthansa soygunu yaptığı *Sıkı Dostlar* filmini söylemeliyiz. Karakterler hayatlarının golünü attıklarını düşünürler. Ama aslında bu ba-

şarı hepsinin mahvolması ve ölmesiyle son bulacak bir sürecin başlangıcıdır.

15) 2. Keşif ve Karar: Saplantılı Hamle, Arzunun ve Gerekçenin Değişmesi

Belirgin yenilgiden sonra kahraman başka bir büyük keşif yaşar. Yaşamazsa belirgin yenilgi gerçek olur ve öykü biter. O yüzden bu noktada kahraman zaferin hâlâ mümkün olduğunu belirten yeni bir bilgi edinir. Oyuna tekrar katılmaya ve amacına ulaşmak için aradığı şeyi bulmaya karar verir.

Bu büyük keşif kahramana galvaniz etkisi yapar. Eskiden amacına (arzu ve hamle) ulaşmak isterken, artık saplantı haline getirir. Kazanmak için adeta her şeyi yapacaktır.

Kısaca söylemek gerekirse, olay örgüsünün bu noktasında kahraman kazanmak için gaddar davranmaya başlar. Yeni öğrendiği bilgi yüzünden daha güçlenmiştir ancak hamle sırasında ahlâki açıdan düşüş yaşamaya devam etmektedir.

Bu ikinci keşif kahramanın arzusunu ve gerekçesini değiştirmesine sebep olur. Öykü başka bir yöne gitmeye başlar. Keşif, karar, saplantılı hamle, değişen arzu ve değişen gerekçeden oluşan bu beş öğenin meydana gelmesi şarttır, yoksa olay örgüsü gevşer.

• *Kazablanka*

Keşif: Ilsa, Rick'e onunla tanışmadan önce Laszlo'yla evli olduğunu, bu yüzden Paris'te onu terk etmek zorunda kaldığını söyler.

Karar: Rick kesinkes bir karar almış gibi görünmez ama Renault'ya evrakları kendisinin kullanacağını söyler.

Değişen arzu: Rick artık Ilsa'nın canını yakmak istemiyordur.

Saplantılı hamle: Ilsa bara ilk kez geldiğinde Rick'in ilk saplantılı hamlesi meydana gelir ve canını çok yaktığı için o da Ilsa'nın canını yakmak ister. Bu *Kazablanka*'daki özgün öğelerden biridir. Rick de çoğu öyküdeki kahramanlardan daha tutkulu ve saplantılıdır. Aynı zamanda bu kadar fazla tutkunun bir yere yönelmesi gerekir ki Rick öykünün sonunda dünyayı kurtarmaya karar verir.

Değişen gerekçe: Rick, Ilsa'yı affeder.

• *Tootsie*

Keşif: Pembe dizinin prodüktörü Dorothy'ye anlaşmasını bir yıl uzatacaklarını söyler.

Karar: Michael anlaşmayı bozmak için George'u tutmaya karar verir.

Değişen arzu: Michael bu maskeli balodan kurtulup Julie'yle yakınlaşmak ister.

Saplantılı hamle: Michael, Dorothy'den kurtulmaya kararlıdır.

Değişen gerekçe: Michael, Julie ve Les'in kendisine hoşgörülü davranmasından ötürü kendini suçlu hissetmeye başlar.

İlave Keşif

Keşif: Les, Dorothy'ye çıkmayı teklif eder.

Karar: Dorothy, Les'i barda bırakır.

Değişen arzu: Les'i kandırmaktan vazgeçmek.

Değişen gerekçe: Değişiklik yok. Michael davranışlarından ötürü kendini suçlu hissetmektedir.

Michael kendini suçlu hissetmesine ve bu ikilemden kurtulmaya çalışmasına rağmen bu noktada ahlâki açıdan düşmeye devam ediyor. Bu maskaralığa devam ettikçe etrafındaki insanlara daha fazla acı çektiriyor.

16) İzleyicinin Keşfi

İzleyicinin yeni ve önemli bir bilgi öğrenmesiyle birlikte izleyici bir keşif yaşar ancak o sırada kahraman bu bilgiyi bilmiyordur. Genellikle bu keşif izleyicinin rakip/sahte dostun gerçekte kim olduğunu öğrenmesiyle meydana gelir. İzleyici kahramanın arkadaşı olduğunu sandıkları bir karakterin aslında düşman olduğunu öğrenir.

İzleyicinin bu noktada öğrendiği bilgiye bakmaksızın yaşanan keşif birkaç açıdan çok değerlidir.

- Olay örgüsünün yavaşladığı bir anda izleyiciye heyecan verir.
- İzleyiciye rakibin gerçek gücünü gösterir.
- Dramatik ve görsel olarak yaşanan belli başlı gizli olay örgüsü öğelerini izleyiciye gösterir.

İzleyicinin keşfi, izleyiciyle kahraman arasındaki ilişkinin yönünü fazlasıyla değiştirir. Çoğu öyküde (fars hariç) bu noktaya kadar izleyici bilgileri kahramanla birlikte öğrenir. Bu da kahraman ve izleyici arasında bire bir bir bağlantı -bir kimlik- kurar.

Ancak izleyici keşif yaşadığında ilk kez kahramanın bilmediği bir bilgiyi edinir. Bu da izleyiciyle kahraman arasına bir uzaklık getirir, izleyicinin kahramandan üstün hissetmesine sebep olur. Bu keşfin diğerli olmasının birkaç sebebi vardır. Ancak en önemlisi izleyicinin bir adım geriye çıkıp kahramanın genel değişimini görmesidir.

• *Kazablanka*

Rick silahını Renault'ya çekerek havaalanındaki kuleyi aratır. Ancak izleyici Renault'nun kuleyi değil Binbaşı Strasser'ı aradığını görür.

• *Tootsie*

Bu adım *Tootsie*'de yer almaz çünkü Michael diğer karakterleri dolandırmaktadır. Onları aptal yerine koyduğu için kontrol elindedir. Dolayısıyla izleyici yeni bilgileri Michael'la birlikte öğrenir.

17) 3. Keşif ve Karar

Bu keşif kahramanın rakibi yenmek için ne yapması gerektiğiyle ilgili bilgiyi içeren bir adımdır.

Öyküde rakip/sahte dost varsa, bu keşif kahramanın bir karakterin gerçek kimliğini keşfettiği andır (izleyici bunu 16. adımda öğrenmiştir).

Kahramanın rakibin gücünü fark ettikçe çatışmadan vazgeçeceğini düşünebilirsiniz. Tam tersine, kahraman bu bilgileri fark ettikçe kendini daha güçlü hissetmeye başlar ve kazanmaya karar verir çünkü önündeki gücün artık farkındadır.

• *Kazablanka*

Keşif: Ilsa evrakları istemek için Rick'in yanına gelir ve ona onu sevdiğini itiraf eder.

Karar: Rick evrakları onlara vermeye karar verir ama bu kararını Ilsa'dan ve izleyiciden saklar.

Değişen arzu: Laszlo ve Ilsa'yı Nazilerden kurtarmak.

Değişen gerekçe: Rick, Ilsa'nın Laszlo'yla gitmesi ve ona yardım etmesi gerektiğini bilir.

• *Tootsie*

Keşif: Michael, Les'in Dorothy'ye verdiği çikolataları Sandy'ye verince, Sandy ona yalancı ve düzenbaz der.

Karar: Michael anlaşmasını iptal etmek için George'a gitmeye karar verir.

Değişen arzu: Değişmez – Michael pembe diziden ayrılmak istemekledir.

Değişen gerekçe: Değişmez – bu insanlara artık yalan söylememesi gerekmektedir.

İlave Keşif

Keşif: Dorothy Julie'ye bir hediye verir, Julie ona kendisini artık göremeyeceğini söyler

Karar: Michael bu maskaralığın doğrusunu söylemeye karar verir.

Değişen Arzu: Değişmez – Michael, Julie'yi ister.

Değişen gerekçe: Michael, Julie'ye âşık olur ve Dorothy rolünü oynamaya devam ederse onu elde edemeyeceğini anlar.

18) Kapı, Meydan Okumak, Ölümü Ziyaret Etmek

Öykünün sonlarına doğru kahraman ve rakip arasındaki çatışma öyle bir seviyeye gelir ki kahramanın üzerindeki baskı katlanacak türden değildir. Önündeki seçenekler azalmaktadır. En sonunda ya incecik bir kapıdan geçmeli ya da meydan okumalıdır.

Bu nokta aynı zamanda kahramanın 'ölüm'ü ziyaret ettiği andır. Mitoloji öykülerinde kahraman yeraltına iner ve ölüm diyarında geleceğini görür.

Modern öykülerdeyse ölümü ziyaret etmek daha çok psikolojiktir. Kahraman kendisinin ölümlü olduğunu aniden fark eder; hayat sonsuz değildir ve her an bitebilir. Kahramanın bunu keşfetmesiyle çatışmanın kendisini ölüme gönderebileceğini bilerek çatışmadan kaçacağını düşünebilirsiniz. Aslında bu keşif onu kavga etmeye iter. Kahraman şöyle düşünür: "Hayatımın bir anlamı olacaksa, inandı-

ğım şeyler için harekete geçmeliyim. Ve bunu şu an yapmalıyım." Dolayısıyla ölümü ziyaret savaşı tetikleyen bir deneme noktasıdır.

Kapı, meydan okumak ve ölümü ziyaret etmek 22 adımın en hareketli adımıdır ve olay örgüsünün başka kısımlarında da yer alabilir. Örneğin kahraman belirgin bir şekilde yenildiğinde ölümü ziyaret edebilir. Son kavgada meydan okuyabilir. Veya *Rıhtımlar Üzerinde*'nin sonunda Terry Malloy'un yaptığı gibi kavgadan sonra meydan okuyabilir.

• *Kazablanka*

Bu, Rick'in Ilsa, Laszlo ve Renault'yla havaalanına ulaşması ve Binbaşı Strasser'ın onları yakalamaya çalışması sahnesinde olur.

• *Tootsie*

Michael aşağıdaki olaylar meydana gelirken kâbus gibi meydan okur:

Julie'nin sürekli ağlayan bebeği Amy'ye bakarken.

Julie'yi öpmeye kalkınca onun kendisini istememesi.

Dorothy'ye âşık olan Les'le dans ederken.

Dorothy'yi isteyen pembe dizi aktörü John'dan kurtulmaya çalışırken.

Les'in kendisine verdiği şekerleri Sandy'ye verdiğinde Sandy'nin suçlamalarıyla karşı karşıya kaldığında.

19) Kavga

Kavga son çatışmadır. Kimin amacına ulaştığını belirler. Büyük ve şiddetli bir çatışma çok popüler olmasına rağmen ilgiyi en az çeken kavga türüdür. Şiddetli bir kavgada çıngar vardır ama anlamsızdır. Kavga izleyiciye iki tarafın ne için kavga ettiğini açıkça belirtmelidir. Üstün güç önemli değildir, önemli olan fikirler ve değerlerdir.

Kavga öykünün huni noktasıdır. Burada her şey birbirine yaklaşır. Bütün karakterleri ve aksiyonu bir araya getirir. Çatışma mantığını ve katlanılamaz baskıyı öne çıkarmak için mümkün olan en küçük yerde meydana gelir.

Kavga genellikle kahramanın gereksinimini yerine getirdiği ve arzusunu elde ettiği yerdir. Aynı zamanda rakibine en çok benzediği

yerdir. Ancak bu benzerlikte kahramanla rakip arasındaki farklar daha net bir şekilde görülür.

En sonunda kavga, temanın izleyicinin aklında ilk kez patladığı yerdir. Değer çatışmasında hangi davranışların ve hangi yaşamın en iyisi olduğunu izleyici açıkça görür.

• *Kazablanka*

Havaalanında Rick silahını Renault'ya çeker ve ona Ilsa'nın Laszlo'yla kaçması gerektiğini söyler. Laszlo'ya Ilsa'nın kendisini aldatmadığını belirtir. Laszlo ve Ilsa uçağa binerler. Binbaşı Strasser havaalanına gelir ve uçağı durdurmaya çalışır ama Rick onu vurur.

• *Tootsie*

Pembe dizi canlı olarak yayınlanırken Michael oynadığı karakterin aslında erkek olduğunu söyler ve kafasındaki peruğu çıkarır. İzleyici ve dizide oynayan diğer insanlar şoka girerler. Dizi bitince Julie Michael'a okkalı bir yumruk atar ve çekip gider.

Michael ve Julie'nin arasındaki nihai çatışma nispeten ılımlıdır. Büyük çatışmanın yerini büyük bir keşif alır. Michael oyuncuların, ekibin ve ulusal izleyicilerin önünde erkek olduğunu gösterir.

Bu senaryonun muhteşem ayrıntılarından biri de Michael'ın karakterinin bir kadını oynayarak kadın özgürlüğü sürecini aynen yaşamasıyla ilgili karmaşık olay örgüsüdür.

20) Kendini Keşif

Kahraman kavga ettikten sonra değişim içine girer. Gerçekte nasıl bir insan olduğunu ilk kez anlar. Arkasında yaşadığı maskeyi yırtıp atar ve gerçek benliğini çok şaşırarak da olsa görür. Kendisiyle ilgili gerçekle yüzleşmek ya onu ortadan kaldırır -*Kral Odipus, Ölüm Korkusu* veya *Konuşma*'da olduğu gibi- ya da onu güçlendirir.

Kendini keşfetmek psikolojik olduğu kadar ahlâki de olursa kahraman başkalarına karşı nasıl davranması gerektiğini de öğrenir. Güzel bir kendini keşif şu şekilde olmalıdır:

- Daha iyi dramatik etki bırakmak için ani olmalıdır.
- Kendini keşif olumlu veya olumsuz olsa bile kahraman için büyük bir tecrübe olmalıdır.
- Yeni bilgi vermelidir – o ana kadar kahramanın kendisiyle ilgili bilmediği bir bilgi verilmelidir.

Öykünüzün kalitesi, kendini keşfetmenin ne kadar kaliteli olduğuyla alakalıdır. Her şey bu noktaya varır. Bunun işe yaraması gerekmektedir.

Dikkat 1: Kahramanın kendisiyle ilgili öğrendiği bilgi anlamlı olmalıdır, kulağa hoş gelen sözler veya hayatla ilgili basmakalıp laflardan ibaret olmamalıdır. Bu da karşımıza dikkat etmemiz gereken ikinci bir husus çıkarır.

Dikkat 2: Kahraman öğrendiği bilgiyi doğrudan izleyiciye söylememelidir. Bu öyküyü kötü yazmaktır. Nasihat vermeden kendini keşfetmeyi ifade edebilmek için diyalog kullanmayı 10. Bölüm'de göreceksiniz.

Olay Örgüsü Tekniği: Çifte Keşif

Kendini keşif adımının sonunda çifte değiştirme tekniğini kullanmak isteyebilirsiniz. Bu teknikte kahramanla birlikte rakip de kendini keşfeder. İkisi de birbirlerinden öğrenirler ve izleyici nasıl davranılması ve bu hayatta nasıl yaşamak gerektiğiyle ilgili bir yerine iki anlayış görür.

Çifte keşif yaratmak için:

Hem kahramanın hem de rakibin bir zayıf yönü ve gereksinimi olmalıdır.

Rakip insan olmalıdır. Yani öğrenebilmeli ve değişmelidir.

Kavga sırasında veya kavgadan sonra hem rakip hem de kahraman kendini keşfetmelidir.

Bu iki keşfi birbirine bağlayın. Kahraman rakipten, rakip de kahramandan bir şey öğrenmelidir.

Bu iki karakterin en iyi öğrendiği şey yazar olarak sizin ahlâki görünüşünüzdür.

• *Kazablanka*

Psikolojik açıdan kendini keşif: Rick ideallerine döner ve gerçekte kim olduğunu tam olarak anlar.

Ahlâki açıdan kendini keşif: Rick, Ilsa ve Laszlo'yu kurtarmak için fedakârlıkta bulunmak ve özgürlük için savaşmak gerektiğini anlar.

Rick'in kendini keşfetmesinin yanı sıra burada hem keşif hem de çifte keşif olduğunun farkına varın: Renault kendisinin de vatansever olduğunu ve Rick'in gittiği yoldan gideceğini söyler.

• *Tootsie*

Psikolojik açıdan kendini keşif: Michael kadınların sadece fiziksel özelliklerine baktığı için şu ana kadar hiç kimseye âşık olmadığını anlar.

Ahlâki açıdan kendini keşif: Michael kadınlara karşı kibirli davrandığı ve kadınları hor gördüğü için aslında kendisinin ve tanıdığı kadınların canını yaktığını anlar. Julie'ye adam olmayı kadın gibi yaşayarak erkek olarak yaşadığı zamandan daha fazla öğrendiğini söyler.

21) Ahlâki Karar

Kahraman kendini keşfettiğinde nasıl davranılması gerektiğini öğrendikten sonra karar vermek zorundadır. Ahlâki karar değer ve diğerlerini etkileyen yaşama biçimini kapsayan iki davranış biçiminden birini seçtiği andır.

Ahlâki karar kahramanın kendini keşfettiğinde öğrendiği şeyin kanıtıdır. Böylece kahraman izleyiciye nasıl bir insan olduğunu gösterir.

• *Kazablanka*

Rick evrakları Laszlo'ya verir, Ilsa'yı onunla gitmeye ikna eder ve Laszlo'ya Ilsa seni seviyor der. Özgürlük için mücadele etmek üzere hayatını riske atmaya doğru yol alır.

• *Tootsie*

Michael işinden vazgeçer ve Julie'yle Les'ten yalan söylediği için özür diler.

Olay Örgüsü Tekniği: Tematik Keşif

Ahlâki sav bölümünde ahlâki savın izleyici değil kahraman tarafından elde edilen bir keşif olduğundan söz etmiştim. İzleyici genelde insanların nasıl davranması ve bu hayatta nasıl yaşaması gerektiğini görür. Bu da izleyiciyi etkileyecek ve öyküde yer alan belirli karakterlerin ötesine uzanır.

Çoğu yazar final sahnesinde izleyiciye nasihat veriyormuş gibi görünmemek için bu ileri tekniği kullanmaktan çekinir. Ancak bu teknik düzgün bir şekilde kullanılırsa tematik keşif çok büyüleyici olur.

• *Places in The Heart*
(Robert Benton, 1984)

Harika bir tematik keşif *Places in The Heart* filminin sonunda yer alır. Film 1930'larda Amerika'da geçer ve bir kadının (bu rolü Sally Field oynamıştı) öyküsüdür. Şerif olan kocası o sırada sarhoş olan siyah bir genç tarafından yanlışlıkla öldürülür. Klansmen genci linç eder, sonra da dulun tarlasına yardım eden siyah bir adamı kovar. Alt metinde adamın en iyi arkadaşının karısıyla ilişki vardır.

Filmin son sahnesi bir kilisede geçmektedir. Rahip sevginin gücünden söz ederken zina yapan adamın karısı zina yüzünden ilişkileri bozulduktan sonra ilk kez adamın elini tutar ve adam affedilmenin gücünü hisseder. Cemaat tepsisi elden ele geçirilmektedir. Herkes şaraptan içer ve "Tanrının parçası" der. Öyküde gördüğümüz bütün karakterler şaraptan içmektedir. Yavaş yavaş izleyici harika tematik keşfi görür. Kahramanın rakiplerinden biri olan bankacı şarap içer. Tarladan sürülen siyah adam da şarap içer. Sally Field karakteri şaraptan içer. Yanında vefat etmiş kocası oturmaktadır ve o da şaraptan içer. Onun yanında onu öldüren ve bu yüzden de ölen siyah genç oturmaktadır ve o da şaraptan içer. "Tanrının parçası."

Öyküdeki karakterlerin gerçekçi tarifi yüzünden sahne izleyicinin de paylaştığı evrensel affetme duygusuna bürünür. Etkisi muazzamdır. Kötü görünecek diye bu tekniği kullanmaktan kaçınmayın. Şansınızı deneyin. Düzgün yapın. Harika bir öykü anlatın.

22) Denge

Arzu ve gereksinim yerine getirildikten (veya trajik bir şekilde yerine getirilmedikten) sonra bütün olaylar normal bir hale gelir. Ancak bu defa büyük bir fark vardır. Kahraman kendini keşfettikten sonra ya yükselmiş ya da alçalmıştır.

• *Kazablanka*
Rick eski ideallerine dönüp başkasının özgürlüğü ve daha büyük bir sebep için âşık olduğu kadından vazgeçmiştir.

• *Tootsie*
Michael hem kendisi hem de işiyle ilgili olarak dürüst ve daha az bencil olmayı öğrenmiştir. Doğruları söyleyerek Julie'yle aralarını düzeltecek ve gerçek bir aşka başlayabilecektir.

22 adım, detaylı ve canlı bir olay örgüsü yaratmak için size sınırsız seçenek veren çok güçlü bir araçtır. Kullanmaktan çekinmeyin. Ancak usta olmak için çok fazla pratik yapmayı gerektiren bir araç olduğunu unutmayın. Yazdığınız ve okudunuz her şeye uygulamaya çalışın. Uyguladıkça aşağıdaki iki noktayı aklınızdan çıkarmayın.

Kilit nokta 1: Esnek olun: 22 adımı bire bir sırasıyla kullanmak zorunda değilisiniz. 22 adım öykünüze uyum getiren bir formüldür. İnsanların hayatla ilgili sorunları çözmek için kullanmaya çalıştığı genel sıradır. Ancak her sorun ve her öykü farklıdır. Özgün karakterlerin kendilerine ait belirli sorunları çözmelerini canlı bir şekilde ortaya koymak için 22 adımı iskelet olarak kullanın.

Kilit nokta 2: Sırayı bozduğunuzda dikkat edin. Bu bir önceki noktanın zıddıdır ve bu adımların insanların hayatla ilgili sorunları nasıl çözdüğünü göstermesiyle alakalıdır. 22 adım canlı bir sırayı, tek bir ünitenin gelişmesini temsil eder. O yüzden öykü orijinal veya şaşırtıcı olsun diye sırayı sert bir şekilde değiştirmeye çalışırsanız, öykünüz yapmacık veya zoraki görünebilir.

İFŞAAT SEKANSI

İyi bir yazar keşfin olay örgüsünün anahtarı olduğunu bilir. O yüzden keşfi olay örgüsünün tamamından ayırmanız ve onlara tek bir olgu olarak bakmaya zaman harcamanız önemlidir. Keşif sekansını takip etmek öykü yazarken kullanılan tekniklerin içinde en değerlilerinden biridir.

Keşif sekansı için keşfin düzgün bir şekilde oluşturulduğuna bakmak gerekir. Yani:

- Sekans mantıklı olmalıdır. Kahramanın öğrenebileceği bir sırada olmalıdır.
- Keşif gittikçe yoğun olmalıdır. İdeal olarak her bir keşif bir öncekinden daha güçlü olmalıdır. Bu, özellikle de uzun öykülerde mümkün olmayabilir. Ancak dramı artırmak için genel bir kurulum gerekir.
- Keşifler daha hızlı bir ritimde ortaya çıkar. Bu aynı zamanda izleyici yoğun biçimde şaşırdığı için dramı artırır.

En güçlü keşif zıtlık olarak bilinen keşiftir. Bu, izleyicinin öyküdeki her şeyi anlayışının tersyüz olmasıdır. İzleyici aniden olay örgüsündeki bütün öğeleri başka bir şekilde görmeye başlar. Bütün gerçeklik bir anda değişmiştir.

Zıtlık keşfi polisiye ve gerilim öykülerinde çok popülerdir. *Altıncı His* filminde izleyici Bruce Willis'in oynadığı karakterin aslında bütün film boyunca ölü olduğunu anladığı anda zıtlık keşfi meydana gelir. *Olağan Şüpheliler* filminde izleyici zıtlık keşfini, zavallı Verbal'ın bütün hikâyeyi uydurduğunu ve aslında korkunç rakip olan Keyser Soze olduğunu anladığında yaşar.

Bu iki filmin ikisinde de zıtlık keşfi neredeyse filmin sonunda meydana gelir. Bu yüzden izleyici sinema salonundan sersemlemiş bir şekilde ayrılır. Bu filmlerin hit olmasının en büyük sebebi budur.

Uyarı: Bu tekniğe dikkat edin. Öyküyü, olay örgüsü için bir araç haline getirir ve çok az öykü olay örgüsünün egemenliğini destekleyebilir. O'Henry kısa öykülerinde (mesela "The Gift of the Magi") zıtlık tekniğini kullanarak çok ünlü olmuştur ancak bu öyküler zorlanmış, hileli ve mekanik olmasıyla eleştirilmiştir.

Kazablanka ve *Tootsie* dışındaki diğer öykülerde keşif sekansına bakalım.

• *Yaratık*

(Öykü: Dan O'Bannon ve Ronald Shusett; senaryo: Dan O'Bannon, 1979)

Keşif 1: Ekip yaratığın gemide gezmek için hava deliklerini kullandığını fark eder.

Karar: Yaratığı hava kilidine doğru itip onu uzaya atmak.

Değişen arzu: Ripley ve diğerleri yaratığı öldürmek ister.

Değişen gerekçe: Yaratığı öldürmezlerse kendileri ölecektir.

Keşif 2: Ripley ANNE dedikleri bilgisayardan ekibin bilim adına feda edilebileceğini öğrenir.

Karar: Ripley, Ash'in davranışlarına meydan okumaya karar verir.
Değişen arzu: Bunun ekipten niye saklandığını öğrenmek ister. Değişen gerekçe: Ash'in ekibin yanında olmadığından şüphe eder.

Keşif 3: Ripley, Ash'in yaratığı korumak için gerekirse kadını öldürebilecek bir robot olduğunu keşfeder.

Karar: Ripley, Parker'ın yardımıyla Ash'e saldırır ve yok eder.

Değişen arzu: Aralarındaki haini durdurmak ve onu gemiden atmak istemektedir.

Saplantılı hamle: Ripley yaratığa yardım eden herkesi ve her şeyi yok edecektir.

Değişen gerekçe: Kendini korumak istemektedir.

Keşif 4: Ash, Ripley'e yaratığın mükemmel bir organizma, ahlâk dışı ölüm makinesi olduğunu söyler.

Karar: Ripley, Parker ve Lambert'e acilen gemiden ayrılmak ve uzay gemisini yok etmeleri için emir verir.

Değişen arzu: Ripley yaratığı öldürmek istemektedir ancak bu geminin yok olacağı anlamına gelir

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

İzleyicinin Keşfi: Yaratık belirsizdir. İzleyici genel bilgileri Ripley ve ekiple birlikte öğrenir.

Keşif 5: Ripley yaratığın kendisinin mekikle olan bağını kestiğini keşfeder.

Karar: Kendini yok etme sekansını durdurmak için hızlıca geri döner.

Değişen arzu: Ripley gemiyi havaya uçurmaktan vazgeçer.

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

Keşif 6: Ripley yaratığın mekikte gizlendiğini anlar.

Karar: Uzay elbisesi giyer ve mekiği uzay vakumuna açar.

Değişen arzu: Ripley hâlâ yaratığı öldürmek istemektedir.

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

Nihai keşif klasik korku keşfidir: kaçtığın yer aslında en ölümcül yerdir.

• *Temel İçgüdü*

(Joe Eszterhas, 1992)

Keşif 1: Nick, Catherine Berkeley'deki okuluna giderken bir profesörün öldürüldüğünü keşfeder.

Karar: Catherine'i takibe alır.

Değişen arzu: Nick cinayeti çözüp Catherine'in saltanatını bitirmek istemektedir.

Değişen gerekçe: Catherine'in temiz olduğunu düşünen Nick ve polis artık tam tersini düşünmektedir.

Keşif 2: Nick, Catherine'in arkadaşı Hazel'in katil olduğunu ve Catherine'in öldürülen profesörü tanıdığını ortaya çıkarır.

Karar: Catherine'i takip etmeye devam eder.

Değişen arzu: Arzu değişmez.

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

Keşif 3: Nick Catherine'in ailesinin bir patlamada vefat ettiğini öğrenir.

Karar: Catherine'in katil olduğuna karar verir ve peşinden gider.

Değişen arzu: Arzu değişmez.

Saplantılı hamle: Yapacağı son şey bu olsa bile bu mükemmel katili enseleyecektir.

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

Keşif 4: Nick'in meslektaşı polis Gus bankada çok fazla parası olan Nilsen adındaki bir polisin öldüğünü söyler.

Karar: Nick öğrendiği bu bilgi konusunda karar almaz ama bu paranın kaynağını ortaya çıkarmaya karar verir.

Değişen arzu: Nilsen'in niye bu kadar çok parası olduğunu ortaya çıkarmak.

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

Keşif 5: Nick eski kız arkadaşı Beth'in adını değiştirdiğini, Nilsen'in Beth'in dosyasına baktığını ve Beth'in kocasının öldürüldüğünü keşfeder.

Karar: Nick gerçek katilin Beth olduğunu ispatlamaya karar verir.

Değişen arzu: Beth'in bu cinayetleri işleyip işlemediğini ve suçu Catherine'e atıp atmadığını öğrenmek ister.

Değişen gerekçe: Cinayeti çözmek istemektedir.

Keşif 6: Gus, Nick'e Beth'in Catherine'in okuldan oda arkadaşı ve âşığı olduğunu söyler.

Karar: Nick yüzleştirmek için Gus'la Beth'in yanına gitmeye karar verir.

Değişen arzu: Nick cinayeti çözmek istemektedir ama Beth'in katil olduğuna emindir.

Değişen gerekçe: Gerekçe değişmez.

Polisiye ve gerilim öykülerinde keşiflerin gittikçe büyüdüğünün farkına varınız.

• *Theme of the Traitor and the Hero* (Hain ve Kahraman Teması) (Jorge Borges, 1956)

Borges çok kısa öykülerde bile harika keşifler yazan nadir yazarlardan biridir ancak bu keşifler karakter, sembol, yer veya tema adına öyküyü egemenliği altına almaz. Borges'in yazar olarak felsefesi, hem şahsi hem de kozmik olan bir labirentten çıkış yolunu bulmaya çok önem vermesidir. Sonuç olarak yazdığı keşiflerin çok fazla tematik gücü vardır.

Borges'in yazdığı "Hain ve Kahraman Teması" neredeyse tamamı keşiflerden oluşan kısa bir öyküdür. Öyküde adını bilmediğimiz öykücü detaylarını henüz keşfetmediği bir öyküyü formüle ettiğini açıklıyor. Öyküyü anlatan Ryan, İrlanda'nın en büyük kahramanı olan Kilpatrick'in torununun torunudur ve Kilpatrick devrimden bir gün önce tiyatroda öldürülür.

Keşif 1: Ryan, Kilpatrick hakkında bir biyografi yazarken Kilpatrick'in tiyatroya gelmemesini ikaz eden bir mektup almasına benzer polis soruşturmasının birkaç sorunlu detayını keşfeder.

Keşif 2: Ryan olayların ve diyalogların tarih boyunca tekrar edildiği gizli bir zaman formu olduğunu sezer.

Keşif 3: Ryan bir dilencinin Kilpatrick'e söylediği kelimele in Shakespeare'in yazdığı *Macbeth*'te de yer aldığını öğrenir.

Keşif 4: Ryan, Kilpatrick'in en yakın arkadaşı olan Nolan'ın Shakespeare'in oyunlarını Galceye çevirdiğini keşfediyor.

Keşif 5: Ryan, Kilpatrick'in ölümünden birkaç gün önce adı öyküde belli olmayan bir hainin asılmasını emrettiğini ancak bu emrin Kilpatrick'in merhametli doğasına uygun olmadığını keşfediyor.

Keşif 6: Kilpatrick önceden arkadaşı Nolan'a aralarındaki haini bulması için görev vermiştir ve Nolan hainin Kilpatrick'in kendisi olduğunu bulmuştur.

Keşif 7: Nolan bir plan yapıyor. Kahramanca ölerek devrimi başlatması için Kilpatrick'in dramatik bir şekilde ölmesini planlıyor. Kilpatrick rolünü oynamayı kabul ediyor.

Keşif 8: Çok az zamanı olduğundan planı tamamlamak için Shakespeare'in oyunlarındaki öğeleri çalmak zorunda kalıyor ve insanların inanması için planı dramatik bir hale getiriyor.

Keşif 9: Shakespeare'in öğeleri planda çok dramatik durmadığı için Ryan Nolan'ın bunları, Kilpatrick'in kimliğinin ileride ortaya çıkacağından kullandığını keşfediyor. Öyküyü anlatan Ryan, Nolan'ın olay örgüsünün bir parçasıdır.

İzleyicinin Keşfi: Ryan son keşfini bir sı · gibi saklıyor ve bunun yerine Kilpatrick'i metheden bir kitap yayınıyor.

ÖYKÜCÜ

Önemli olan bir öykücü kullanıp kullanmamaktır. Öykü yazma sürecinde vermeniz gereken en önemli kararlardan biri budur. Bu konuyu özellikle olay örgüsü bölümünde anlatıyorum çünkü kullanılacak bir öykücü olay örgüsünü nasıl bir sıraya koyduğunuzu köklü bir şekilde değiştirebilir. Ancak canlı bir öykü yazıyorsanız öykücü bir karakterin açıklamasını çok fazla etkiler.

Bütün tekniklerin içinde en fazla yanlış kullanılan teknik öykücüdür çünkü çoğu yazar öykücünün içeriğini veya gerçek değerini bilmez.

Sinema, roman ve tiyatro oyunlarındaki popüler öykülerin büyük kısmında tanınmış bir öykücü yoktur. Bunlar olayları ilahi bakış açısıyla anlatan birinin bulunduğu aşırı derecede doğrusal öykülerdir. Birisi öyküyü anlatır ama izleyici bu kişinin kim olduğunu bilmez, umurunda da değildir. Bu öyküler hep çok hızlıdır, tek ve güçlü bir arzu cümlesine ve büyük bir olay örgüsüne sahiptir.

Öykücü, karakterin davranışlarını ya birinci ya da üçüncü ağızdan anlatan kişidir. Tanınmış bir öykücü kullanmak size daha büyük bir karmaşıklık ve incelik verir. Olayları basite alan bir öykücü kullanırsanız kahramanın davranışlarını onun ağzından söyletip yorum yapmasına izin verirsiniz.

Öyküyü anlatan kişinin kim olduğunu saptadıktan sonra izleyici hemen şunu soracaktır: Öyküyü niye bu insan anlatıyor? Bu öykünün niye bir anlatıcıya ihtiyacı var? Öykücü dikkatleri kendine çeker ve ilk başlarda izleyiciyi öyküden uzaklaştırabilir. Bu da yazar olarak size tarafsızlık şansını verir.

Öykücü aynı zamanda izleyicinin olayları anlatan karakterin sesini duymasına sebep olur. İnsanlar 'ses' kavramına hep verip veriştı-

rir. İzleyicinin bir karakterin sesini duymasına izin vererek izleyiciyi o karakterin aklına sokarız. Bu, mümkün olan en doğru ve özgün bir şekilde ifade edilen bir akıldır. Karakterin aklında olmak, o karakterin önyargıları, kör noktaları ve yalanları olan gerçek bir insan olduğu anlamına gelir. Bu karakter izleyiciye doğruyu anlatmaya veya yalan söylemeye çalışmıyor olabilir ancak ağzından çıkacak sözler fazlasıyla subjektif olacaktır. Söyledikleri Tanrı'nın ve ilahi bakış açısıyla öykü anlatan anlatıcının sözleri değildir. Bu açıdan bakınca öykücü gerçeklikle illüzyon arasındaki çizgiyi bulandırır veya yok eder.

Öykücünün diğer önemli bir içeriğiyse geçmişte olan olayları saymasıdır ki bu da hemen öyküye hafıza getirir. İzleyici bu öykünün hatırlandığını duyar duymaz, bir kayıp ve üzüntü duygusuna kapılır. Öykünün tamamlandığını ve öykücünün daha bilge bir şekilde konuşacağını hisseder.

Bazı yazarlar izleyicinin duyduğu şeyin aşağı yukarı doğru olduğunu düşünmesini sağlamak için bu kombinasyonu -birisi şahsi olarak izleyiciye konuşur ve öyküyü hafızasından anlatır- kullanır. Öykücü "ben oradaydım. Aslında olan şeyleri size anlatacağım. Bana güvenin" der. Bu örtük bir davetiyedir ve izleyiciyi ona güvenmemeye ve öykü ilerledikçe gerçekleri keşfetmeye davet eder.

Öykücü doğruluk sorununu yükselttiği gibi yazara özgün ve güçlü bir avantaj sağlar. Yazarın, karakter ve izleyici arasında samimi bir bağlantı kurmasına sebep olur. Karakterleştirmeyi daha usta bir şekilde yapmanıza yol açar ve kişileri birbirinden ayırt etmenize yardımcı olur. Ayrıca öykücü kullanınca aksiyon yapan kahramandan -genellikle bir kavgacı- yaratan bir kahramana -sanatçı- geçişi işaret eder. Öyküyü anlatmak ana odaktır, dolayısıyla 'ölümsüzlüğe' giden yol, zafer davranışlarında bulunan kahramandan, durumu anlatan öykücüye geçer.

Olay örgüsünü kurarken öykücü kullanmak yazarı fazlasıyla özgürleştirir. Çünkü olay örgüsünün aksiyonları olayları hatırlayan biri taralından çerçevelendirilir. Kronolojiyi arkada bırakıp aksiyonları yapısal duyguyu verecek şekilde sıraya dizersiniz. Öykücü, uzun zamanda ve büyük bir yerde meydana gelmiş olayları ve aksiyonları veya yolculuğa çıkmış kahramanın başına gelen olayları ve aksiyonları bir araya getirmenize yardımcı olur. Daha önce söylediğim gibi

bu olay örgüsü parçalara ayrılmış gibi görünür. Ancak geçmişi hatırlayan bir öykücü bu olayları ve aksiyonları çerçevelediği için olaylar daha uyumlu görünür ve öyküdeki olaylar arasındaki boşluklar ortadan kaybolur.

Öykücü kullanmanın en iyi tekniklerini anlatmadan önce yapmamanız gereken şeyi söylemeliyim. Öykücüyü tek bir çerçeve olarak kullanmayın. Öykü öykücünün "size bir öykü anlatmak istiyorum" cümlesiyle başlar. Sonra olay örgüsündeki olayları kronolojik sırayla anlatır ve öyküyü "işte bunlar oldu, harika bir öyküydü" diyerek bitirir.

Böyle bir çerçeveleme düzeni popüler değildir ve hiçbir işe yaramaz. Yok yere dikkatleri öykücüye çektiği gibi öykücü tekniğinin içeriği ve gücüyle ilgili avantajlardan faydalandırmaz. Öykü 'artistik' bir şekilde anlatıldığı için izleyicinin bunu takdir etmesini bekliyormuş gibi görünür.

Ancak öykücü kullanmanın avantajlarından faydalanmak için birkaç teknik vardır. Bu tekniklerin çok güçlü olmasının sebebi, bu tekniklerin bir öykü anlatmaya ihtiyacı olan bir kişinin ve anlatılması gereken bir öykünün yapısının özünde olmasıdır. Ancak bunların hepsini aynı anda kullanmaya kalkmayın. Her öykü özgündür. Size uygun olan tekniği seçin.

• Öykücü muhtemelen sizin gerçek ana karakterinizdir.

İster birinci ister üçüncü şahıs anlatıcı kullanın, öykücü onda dokuz sizin gerçek ana karakterinizdir. Sebebi yapısaldır. Öyküyü anlattırmak, kendini keşif adımını alıp ikiye bölmeye eşittir. Başında öykücü geriye bakıp kendisinin veya başka birinin davranışlarının kendi üzerindeki etkilerini anlamaya çalışır. Bu davranışları sayarken öykücü yabancı bir davranış görür ve şimdiki zamanda hayatını değiştirecek çok derin bir anlayışa sahip olur.

• Öykücüyü dramatik bir durumda tanıtın.

Örneğin bir kavga meydana gelmiş veya çok önemli bir karar verilecek. Bu, öykücüyü öykünün içine yerleştirir, öykücünün merak edilmesine sebep olur ve öykücü öyküyü anlatmaya başlar.

Sunset Bulvarı: Öyküyü anlatan vefat etmiş Joe Gillis, sevgilisi olan Norma Desmond tarafından silahla vurulmuştur.

Body and Soul (Beden ve Ruh): Öykücü şampiyon olacağı boks meydanına çıkmak üzeredir.

Olağan Şüpheliler: Öykücü toplu katliamdan hayatta kalan tek kişidir ve polis tarafından sorgulanmaktadır.

• Öyküyü anlatsın diye öykücüye iyi bir tetikleyici bulun.

"Size bir öykü anlatacağım" cümlesi yerine öykücü o an vuku bulan bir öykü sorunuyla kişisel olarak motive edilmelidir. Bu öykü sorunu, bu kişisel motivasyon, öyküyü niye anlatmak zorunda olmasıyla doğrudan ilgili olmalıdır.

Beden ve Ruh: Öyküyü anlatan kahraman şike olaylarına bulaşmış bir boksördür. Unvan maçına çıkmadan önce niye bu noktaya geldiğini anlamak zorundadır.

Olağan Şüpheliler: Soruşturmayı yapan polis konuşmazsa Verbal'ın hayatını bitireceğini söyleyerek Verbal'ı tehdit eder.

Vadim O Kadar Yeşildi Ki: Kahraman çok sevdiği vadisinden sürüldüğü için şoke olmuştur. Gitmeden önce bunun sebebini bilmek zorundadır.

• Öykücü öykünün başında her şeyi bilmemelidir.

Her şeyi bilen bir öykücünün şimdiki zamanda dramatik bir ilgi çekici yönü yoktur. Olan bütün olayları bildiği için ölü bir çerçeve haline gelir.

Bunun yerine öykücünün öyküyü anlatırken çözüleceği büyük bir zayıf yönü olmalıdır. Geçmişi düşünüp öyküyü anlatmak onun için zor olmalıdır. Böylece öykücü şimdiki dramatik zamanda ilginç olacaktır, öyküyü anlatmak ise kahramancadır.

Cennet Sineması: Kahraman Salvatore zengin ve ünlüdür ancak üzgün ve ümitsizdir. Pek çok kadın tanımış ama hiçbirine âşık olmamıştır. Otuz yıldır memleketi Sicilya'ya gitmemiştir. Eski dostu Alfredo'nun öldüğünü öğrendiğinde kendisini adayarak büyüdüğü yere bir daha asla dönemeyeceğini hatırlar.

Esaretin Bedeli: Redding cinayetten müebbet hapis cezası çeken, şartlı tahliye talebi reddedilmiş bir karakterdir. Ümitsiz ve kurtulmak için hapishanenin duvarlarına ihtiyacı olduğuna inanıyor. Bir gün Andy gelir ve yuhalayan mahkûmların arasından yeni mahkûmların yürümesi gereken yoldan yürür. Redding o gece yeni gelen mah-

kûmlar arasında ilk ağlayacak kişinin Andy olacağına iddiaya girer. Andy ses bile çıkarmaz.

Karanlığın Yüreği: 'Suç'un -Kurtz'un yaptığı veya söylediğiyle ilgili 'korku'- bilinmediği veya çözülemediği bir polisiye öyküsüdür. Marlow'un öyküsünü tekrar tekrar anlatmakla ilgili doğru gerekçesi gizemin bir parçasıdır. Nişanlısı Kurzt'un ölmeden önce söylediği son sözlerini sorunca söylenen şey bir ipucu olabilir. Marlow yalan söyleyerek "en son söylediği kelime senin adındı" der, aslında Kurtz en son "Korku! Korku!" demiştir. Marlow kıza yalan söylediği için suçludur, basit bir cevap ve hatalı bir duygu vaat eden bir öykü uydurur ve bu onun için anlaşılabilirdir. Kurtz'un tecrübesi ve karanlığın yüreğinin kendisi bilinmiyor olsa bile, Marlow öyküyü tekrar tekrar anlatmaya mahkûmdur.

• Öyküyü sıradan bir kronoloji yerine özgün bir yapıyla anlatmanın yolunu bulun.

Öykücüyü kullanarak öyküyü anlatma yönteminiz istisnai olmalıdır. Aksi takdirde bir çerçeveden ibaret kalır ve buna ihtiyacımız yoktur. Öyküyü özgün bir şekilde anlatma yöntemi öykücüyü haklı çıkarır ve şunu şöyler: Bu öykü o kadar özgün ki adaletli anlatmak için özel bir öykücüye ihtiyacı var.

Şahane Hayat: İki melek üçüncü bir meleğe bir adamın hayatındaki olayların adamı intihar etmeye sürüklediğini anlatır. Üçüncü melek adama alternatif şimdiki zamanı gösterir; adam yaşasaydı dünya nasıl bir yer olurdu.

Olağan Şüpheliler: Birkaç adam demir atmış bir gemide öldürülmüştür. Gümrük polisi Kujan, Verbal adındaki bir sakat adamı sorguya çeker ve Verbal her şeyin altı hafta önce polislerin bir soygun için beş herifi sorgulamasıyla başladığını söyler. Öykü Kujan'ın Verbal'a sorular sorması ve Verbal'ın açıkladığı olaylar arasında gidip gelir. Kujan, Verbal'ın gitmesine izin verdikten sonra sorgu odasındaki ilan tahtasına bakar ve Verbal'in sorgu sırasında verdiği bütün isimlerin ilan tahtasında olduğunu görür. Verbal geçmişteki bütün olayları o an uydurmuştur. Hem katildir hem de öykücüdür.

• Öykücü doğruyu bulup ifade etmeye çalışırken öyküyü anlatma yöntemlerinin farklı versiyonlarını denemelidir.

Öykü baştan bilinen sabit bir şey değildir. Yazarın izleyiciye sunduğu dramatik bir savdır. Öyküyü anlatma ve izleyicinin bunu dinleyip sessizce sorgulama durumu kısmen nasıl olup biteceğini belirlemelidir.

Öykücü öyküyü en iyi şekilde anlatmaya çalışırken ortaya açıklıklar bırakarak karşılıklı özveri yaratır ve izleyicinin boşlukları doldurmasına sebep olur. Bu mücadelede olayların daha derin anlamlarını anlamaya başlar ve izleyiciyi bunun içine çekerek onların iştirak etmesini sağlar, aynı zamanda onların hayatlarının daha derin anlamını tetikler.

Karanlığın Yüreği: Bu, anti-öykücü öyküsüdür: 'Gerçek' öykünün ümitsiz bir şekilde karışık olduğunu ve asla anlatılamayacağını yapısal açıdan göstermek için üç anlatıcı kullanır. Bir denizci, gemi mürettebatına, son sözü olan 'korku' kelimesinin açıklanamadığı bir adamın (Kurtz) anlattığı bir öyküyü anlatan bir öykücüden (Marlow) söz eder. Önümüze asıl itibarıyla muammaya bağlı bir gizem, 'korku' kelimesi kadar belirsiz sonsuz bağlanım anlamı çıkar.

Aynı zamanda Marlow anlattıkça doğruya yaklaşacakmış gibi bu öyküyü pek çok kez anlatmış ve hepsinde yanılmıştır. Kurtz hakkında doğruyu bulmak için nehir boyu gittiğini ama ona yaklaştıkça olayların şüpheli bir hale geldiğini söylemiştir.

Tristram Shandy: Birinci şahıs anlatıcı çok geçmişe ve çok ileriye giden bir öykü anlatır. Doğrudan okuyucuya konuşur ve düzgün okumadığı için okuyucuya kızar. Sonradan meydana gelecek olayları açıklarken durumu okuyucuya şikâyet eder.

• Öykü anlatma çerçevesini öykünün sonunda değil, dört üç bölümde bitirin.

Nihai öykü anlatma çerçevesini öykünün sonuna koyarsanız, hatırlayıp öyküyü anlatma durumunun dramatik veya yapısal bir etkisi olmaz. Öykücünün kendisini değiştirmesi için ona öyküde biraz süre bırakmak gerekir.

Şahane Hayat: Melek Clarence, intihar edene kadar George'un hayat hikâyesini dinler. Öykünün üçte birlik kısmında geçmiş olaylar anlatılır. Öykünün üçtü ikilik kısmında Clarence, George'a alternatif bir hayat gösterir ve onun değişmesine yardımcı olur.

Cennet Sineması: Kahraman Salvatore en iyi arkadaşı Alfredo'nun öldüğünü duyar. Çocukken zamanının büyük bir kısmını sinemada geçirdiğini hatırlar. Alfredo sinemanın makinistidir. Salvatore delikanlı olduğunda memleketinden ayrılır ve ünlü olmak için Roma'ya gider. Şimdiki zamanda Salvatore cenaze için memleketine döner ve Cennet Sineması'nın harabe olduğunu görür. Ancak Alfredo ona bir hediye bırakmıştır: Salvatore çocukken papazın kesilmesini emrettiği, en güzel öpüşme sahnelerinden oluşan bir film makarası.

• Öyküyü anlatma hareketi öykücünün kendini keşfetmesine sebep olmalıdır.

Öykücü geçmişi düşünürken kendisiyle ilgili çok derin bir sezgiye sahip olur. Öykü anlatma süreci öykücü için yapısal açıdan büyük bir kendini keşif adımıdır. O yüzden öyküyü anlatmak öykücünün gereksinimini karşıladığı bir yöntemdir.

Muhteşem Gatsby: Nick öykünün sonunda "burası ortabatı... Ben buraya aitim, o uzun kışların duygusuyla küçük bir merasim... Gatsby öldükten sonra doğu bana musallat oldu... Kırılgan yaprakların mavi dumanı havadayken ve rüzgâr eserek ipteki ıslak çamaşırları sertleştirirken eve dönmeye karar verdim" der.

Esaretin Bedeli: Redding arkadaşı Andy'den ilham alarak umut dolu olmayı ve özgür olarak yaşamayı öğrenir.

Sıkı Dostlar: Kara komedi olan *Sıkı Dostlar*'da kahramanın öyküsünün sonunda kendini keşfetmediğini ortaya çıkarmak için birinci ağızdan öykücü kullanılır, oysa kahramanın kendini keşfetmesi kesin gibi görünmektedir.

• Öykücünün öyküyü anlatma hareketinin kendisine ve başkalarına karşı ahlâk dışı veya yok edici olabileceğini nasıl keşfettiğini düşünün.

Kopenhag: *Kopenhag* öykücülerin yarışması gibidir: Üç farklı karakter İkinci Dünya Savaşı sırasında bir araya gelip nükleer bomba yapmayı tartışırken meydana gelen olayların farklı versiyonlarını anlatırlar. Her öykü ahlâkın farklı bir bakış açısını temsil eder ve her karakter bir diğerinin ahlâkla ilgili düşüncelerine saldırmak için kendi öyküsünü kullanır.

• Öyküyü anlatma hareketi öykünün sonunda dramatik bir olaya yol açmalıdır. Bu olay genellikle kahramanın ahlâki kararıdır.

Öyküyü anlatmanın bir etkisi olmalıdır ve en dramatik etki öyküyü anlatan kahramanın kendini keşfetmesine bağlı yeni ahlâki bir karar vermeye zorlamasıdır.

Muhteşem Gatsby: Nick ahlâki açıdan düşüşte olan New York'tan ayrılıp ortabatıya dönmeye karar verir.

Şahane Hayat: George intihar etmekten vazgeçer, ailesine katılıp müzikle yüzleşir.

Beden ve Ruh: Öyküyü anlatan kahraman geçmişi düşündükten sonra boks maçına çıkmaktan vazgeçer.

Esaretin Bedeli: Red hapishanenin dışında yaşamaktan vazgeçmemeye karar verir. Meksika'da yeni bir hayata başlayan Andy'ye katılacaktır.

• Bir karakter öldüğünde gerçek hikâyenin tam olarak anlatılmasına sebep olduğunu iddia etme yanılgısına düşmeyin.

Bu öyküyü anlatmak için ortak bir durumdur, öykücü karakter öldüğü için artık onunla ilgili gerçekleri söylemenin zamanının geldiğini ifade eder. Ölüm döşeğiyle ilgili sahne ve karakterin son sözleri, doğruların yerini bulması için nihai kilittir.

Yukarıda yazanlar hatalı bir tekniktir. Hayatınızı anlamak için ölümünüzü beklemenize gerek yoktur. Ölecekmiş gibi davranarak seçimlerinizi yapmaya motive olursunuz. Anlam bulmak, hayatın devam eden bir sürecidir.

Aynı şekilde öykücü bir karakterin (başkasının veya kendisinin) ölümünü kullanarak hikâyenin tamamını anlatıyormuş ve anlaşılmasını sağlıyormuş gibi davranabilir. Ancak anlam, öykü anlatma hareketinden çıkar, öykücü geçmişi sürekli hatırlar ve her defasında öykünün 'doğru' şekli farklı olacaktır. Heisenberg'in Belirsizlik İlkesi'nde olduğu gibi öykücü her defasında bir 'anlam' çıkarır ama 'tam anlamı'nı bilmez.

Yurttaş Kane: Kane'in ölürken söylediği "Rosebud" kelimesinin anlamı, Kane'in hayatını özetlemesi değil, özetlememesidir.

Karanlığın Yüreği: Kurtz'un ölürken söylediği "Korku! Korku!" cümlesi hayatının esrarını çözmez. Doğruyu bulmak için durmaksızın öyküyü anlatan Marlow da dâhil olmak üzere bütün insanların

içindeki karanlığın yüreğiyle ilgili daha büyük gizemin nihai gizemidir.

• Daha derin tema kahramansı hareketlerle değil, yaratıcılığın doğruluğu ve güzelliğiyle alakalı olmalıdır.

Bütün olayları öykü anlatma çerçevesine koyarak ve bu olayları tekrar tekrar anlatan öykücünün önemini ve mücadelesini öne çıkararak öykü anlatmak öykünün ana olayı ve büyük başarısı olur.

Olağan Şüpheliler: Verbal onu durdurmaya kalkan herkesi yenmiş veya öldürmüş usta bir suçludur. Ancak başarılı bir suçlu olmasındaki en büyük becerisi herkesin onun zayıf ve itici bir adam olduğunu düşündüğü bir noktada doğaçlama bir öykü uydurmasıdır.

Gılgamış: Gılgamış büyük savaşçıdır. Arkadaşları ve yoldaş savaşçıları ölünce boşu boşuna ölümsüz olmaya çalışır. Bu öykü anlatıldığı için elinde sadece ölümsüzlük kalır.

Esaretin Bedeli: Andy'nin Red'e (öykücü) ve diğer mahkûmlara verdiği en büyük hediye hapiste bile umut dolu, tarzı olan ve özgürlük dolu bir hayat yaşamanın yollarını göstermiş olmasıdır.

Uyarı: Çok fazla öykücü olmamasına dikkat edin.

Çok güçlü bir teknik olmasına rağmen öykücünün bir de bedeli vardır. İzleyiciyle öykü arasına bir çerçeve yerleştirir ve öykünün duygusunun bir kısmını kaybetmesine sebep olur. Ne kadar fazla öykücü yerleştirirseniz, soğuk ve tarafsız bir noktadan öyküye bakan izleyici riskini üzerinize alırsınız.

Öykücüyü nasıl kullandığına bakmamız gereken öyküler: *Sunset Bulvarı, Konformist, Amerikan Güzeli, Olağan Şüpheliler, Sıkı Dostlar, Esaretin Bedeli, Forrest Gump, Presumed Innocent, Muhteşem Ambersonlar, Karanlığın Yüreği, Tristram Shandy, Kopenhag, Madam Bovary, Yurttaş Kane, Vadim O Kadar Yeşildi Ki, Cennet Sineması, Gılgamış, Muhteşem Gatsby, Şahane Hayat, Beden ve Ruh.*

TÜRLER

Olay örgüsünü etkileyen bir sonraki yapısal öğe, türdür. Tür, öykü formudur. Film, roman, hatta tiyatro oyunlarındaki çoğu öykü en az bir türe aittir ve genellikle iki veya üç türün kombinasyonudur. Dolayısıyla eğer varsa kullandığınız öykü formunun hangisi olduğu-

nu bilmeniz önemlidir. Her türde önceden belirlenmiş olay örgüsü temposu vardır ve sizin bunu öyküye eklemeniz gerekmektedir, yoksa izleyici hayal kırıklığına uğrar.

Türler, öykü alt sisteminin başka bir formudur. Her tür öykünün evrensel yapısal adımlarını (7 veya 22) alıp başka şekilde icra eder. Türü olmayan harika bir öykü de anlatabilirsiniz. Ancak türlerden birini seçerseniz, formunuzun bu yapısal adımları nasıl icra ettiğini bilmeniz ve türlerin karakteri, temayı, yeri ve sembolü nasıl ele aldığını öğrenmeniz gerekir. Sonra da bu öğeleri orijinal bir şekilde yazmanız gerekir ki öykünüz o türden başka bir öyküyle aynı olmasın. Türe ait öykülerin izleyicisi kekin kendilerine yapılmış olmasını ister, yemekten de çekinmez: Formun bilinen iskeletini görmek isterler ama öykünün taze olduğunu anlamak için yeni bir ten altında sunulmasını isterler.

Çeşitli türlerin detayları bu kitabın içeriğinin dışında ve bu konu hakkında kapsamlı yazılarım mevcut. Türlerin karmaşık olduğunu ve bir veya iki tanesine kendinizi adamanızı talep ettiğini bilin. İşin güzel kısmı ise pratik yaparak hepsini öğrenebileceğinizdir.

OLAY ÖRGÜSÜNÜ YARATMAK – YAZMA EGZERSİZİ 7

- *Tasarlama İlkesi ve Olay Örgüsü:* Öykünüzdeki tasarlama ilkesine ve tema cümlesine bakın. Olay örgüsünün bu cümlelere uygun olduğundan emin olun.
- *Olay Örgüsünün Sembolü:* Öykü sembolü kullanıyorsanız, olay örgüsünün bu sembolü ifade ettiğinden emin olun.
- *Öykücü:* Öykücü kullanıp kullanmayacağınıza karar verin. Kullanacaksanız, ne tür bir öykücü kullanacağınızı belirleyin.
- *22 Adım:* Öykünüzün 22 adımını detaylı olarak yazın. Birinci adım olan olay örgüsü çerçevesiyle başlayın ki diğer adımlar doğal olarak yerlerine yerleşsin.
- *Keşif Sekansı:* Keşif sekansına odaklanın. Keşifleri 22 adımdan ayrırarak listeleyin. Keşifleri mümkün olduğunca dramatik yapmak için aşağıdaki öğeleri bulun:
- Sekansın mantıklı olduğundan emin olun.
- Keşfi bir önceki keşiften daha yoğun bir hale getirmeye çalışın.

- Her keşfin kahramanın orijinal arzusunda bir değişiklik yapmasına sebep olduğunu kontrol edin.
- Öykünün sonuna yaklaştıkça keşiflerin daha hızlı meydana gelmesine sebep olun.

22 adımın daha önceden belirlediğiniz öykü yapısının 7 temel adımına elzem olay örgüsü detaylarını nasıl etkilediğini görmek için *Baba* filminin 22 adım analizine bakalım.

• *Baba*

Kahraman: Michael Corleone.

1. Kendini Keşif, Gereksinim, Arzu

Kendini keşif: Michael kendini keşfetmez. Acımasız bir katil olur, ahlâki açıdan düşüşünü sadece eşi Kay görür.

Gereksinim: acımasız bir katil olmaktan kaçınmak.

Arzu: babasını öldürmeye çalışan adamlardan intikam almak.

Kendisiyle ilgili hata: Michael ailesinden farklı, suç faaliyetinin üzerinde olduğuna inanır.

2. Hayalet ve Öykünün Geçtiği Yer

Michael'ın hayaleti geçmişteki tek bir olay değil, hor gördüğü ailesinden kalma suç ve cinayet mirasıdır.

Öykünün geçtiği yer, Michael'ın ailesinin mafya sistemidir. Katı kuralları olan, ordu gibi yönetilen, aşırı derecede hiyerarşinin bulunduğu bir topluluk... Baba mutlak hükümdardır, adaleti kendisine uygun şekilde uygular ve aile istediğini almak için cinayet işlemekten geri durmaz. Öykünün geçtiği yerin işleyişi, Michael'ın kız kardeşinin düğününde gözler önüne serilir. Gizli rakip olan Barzini de dâhil olmak üzere öyküdeki bütün karakterler bu düğüne davetlidir.

Hollywood'daki bir prodüktör babanın rica ettiği bir şeyi yapamayınca ailenin gücünün nerelere kadar ulaştığı gösterilir. Adam sabah uyanınca yatağında en sevdiği atın kesilmiş kafasını görür.

3. Zayıf Yön

Michael genç, tecrübesiz, henüz denenmemiş bir adamdır, kendine çok güvenir.

Psikolojik gereksinim: Üstünlük ve ben bilirim duygusunu aşmak.

Ahlâki gereksinim: Diğer mafya patronları gibi acımasız olmaktan kaçınmak.

Sorun: Rakip çete üyeleri ailenin başı olan Michael'ın babasını vurur.

4. Tahrik Edici Olay

Michael babasının vurulduğunu gazetede okuyunca artık ailesinden uzak durmayacaktır.

5. Arzu

Babasını vuran adamlardan intikam almak ve ailesini korumak.

6. Dost/Dostlar

Michael'ın ailesinden pek çok dostu vardır. Bunlara babası Don Corleone, kardeşleri Sonny ve Fredo, Tom, Clemenza ve eşi Kay dâhildir.

7. Rakip/Gizem

Michael'in ilk rakibi Sollozzo'dur. Ancak gerçek rakibi daha güçlü olan Barzini'dir ve Sollozzo'nun arkasına saklanarak kendini gizler. Corleone ailesinin tamamının işini bitirmek istemektedir. Michael ve Barzini, Corleone ailesinin hayatta kalması ve New York'taki suçu kimin kontrol edeceği konusunda rakiptir.

8. Rakip/Sahte Dost

Michael'ın çok fazla rakip/sahte dostu vardır ve bunlar olay örgüsünü fazlasıyla kaldırır. Bunlara 1) babası vurulurken arabayı kullanan şoför, 2) Sicilyalı koruma Fabrizio, 3) Sonny'nin ölmesine sebep olan eniştesi Carlo ve 4) Barzini'nin tarafına geçen Tessio dâhildir.

9. Birinci Keşif ve Karar: Değişen Arzu ve Gerekçe

Keşif: Babasının kaldırıldığı hastanede koruma yoktur ve boştur. Michael adamların babasını öldürmek için hasteneye gelmekte olduğunu anlar.

Karar: Babasının tekerlekli yatağını başka bir odaya koymaya karar verir, böylece babasını koruyacaktır.

Değişen arzu: Michael ailesinden uzak durmaktansa onları koruyup kurtarmak istemektedir.

Değişen gerekçe: Ailesini gerçekten çok sever, rakip olmak ve başarmak onun kaybetmesine izin vermeyecektir.

10. Plan

Michael'ın ilk planı Sollozzo'yu ve koruması olan polisi öldürmektir. İkinci planıysa bir seferde diğer ailelerin başlarını öldürmektir.

11. Rakibin Planı ve Karşı Atak

Michael'ın ana rakibi Barzini'dir. Barzini'nin planı, Don Corleoue'yi öldürtmek için Sollozo'yu paravan olarak kullanmaktır. Don Corleone iş yapamaz hale geldikten sonra Sonny'yi tuzağa düşürmesi için Carlo'ya, öldürmesi için de Sicilya'daki Michael'ın korumasına para öder.

12. Hamle

Clemenza Michael'a Sollozzo ve McCluskey'i nasıl öldüreceğini gösterir.

Michael restoranda Sollozo ve McCluskey'i vurur.

Gazete manşetleri.

Sonny yaşlı Tattaglia'yı öldürmek istediği için Tom'la tartışır.

Sicilya'da Michael yolda güzel bir kız görür ve kızın babasına onunla evlenmek istediğini söyler.

Michael, Apollonia'yla buluşur.

Sony, Connie'nin gözünün morarmış olduğunu görür. Sokakta Connie'nin kocası Carlo'yu döver.

Michael ve Apollonia'nın düğünü.

Tom, Kay'in Michael'e yazdığı mektubu kabul etmez.

Michael Apollonia'ya araba kullanmayı öğretir; Sonny'nin öldüğünü duyar.

Eklenen Keşifler

Keşif: Michael Sicilya'da sokakta çok güzel bir kız görür.

Karar: Onunla buluşmaya karar verir.

Değişen arzu: Kızı ister.

Değişen gerekçe: Âşık olur.

13. Dostun Atağı

Dostun eleştirisi: Michael Sicilya'dan dönünce, Kay onu babasına çalışmadığı için eleştirir.

Kahramanın savunması: Kay'e ailesinin beş yıl içinde meşru olacağına söz verir.

14. Belirgin Yenilgi

Michael'ın belirgin yenilgisi arka arkaya meydana gelen bir durumdur. Kardeşi Sonny'nin öldürüldüğünü duyar, hemen sonrasında da çok sevdiği karısının bombayla öldürüldüğünü görür.

15. İkinci Keşif ve Karar: Saplantılı Hamle, Değişen Arzu ve Gerekçe

Keşif: Michael arabasının altına bir bomba konulduğunu keşfeder ve o sırada karısı arabanın marşına basmak üzeredir.

Karar: Karısını durdurmaya çalışır ama artık çok geçtir.

Değişen arzu: Michael ailesinin evine dönmek ister

Saplantılı hamle: Karısını ve kardeşini öldüren adamlardan intikam almaya kararlıdır.

Değişen gerekçe: Sevdiği insanları öldürmenin bedelini ödemeliler.

16. İzleyicinin Keşfi

İzleyici Don Corleone'nin en tehlikeli dostu olan Luca Brasi'nin Tattaglia ve Sollozzo'yla buluştuğunda öldürüldüğünü görür.

17. Üçüncü Keşif ve Karar

Keşif: Michael, Tessio'nun diğer tarafa geçtiğini ve Barzini'nin kendisini öldürmek istediğini anlar.

Karar: Onlardan önce saldırmak ister.

Değişen arzu: Tek seferde bütün düşmanlarını öldürmek ister.

Değişen gerekçe: Savaşı tek hamlede ve son kez kazanmak ister.

18. Kapı, Meydan Oktumak, Ölümü Ziyaret Etmek

Michael izleyiciyi bile kandıran üstün bir savaşçı olduğundan nihai kavgadan önce bir kapıdan geçmez veya meydan okumaz. Aslında kendisini öldürmek için arabanın altına yerleştirilmiş bomba patladığında Michael ölümü ziyaret eder.

19. Kavga

Nihai kavga Michael'ın yeğeninin vaftiz törenine gitmesiyle beş mafya ailesinin başlarının öldürülmesi arasında çapraz kesme sahneleriyle gösterilir. Törende Michael Tanrı'ya inandığını söyler. Clemen-

za asansörden inen adamlara ateş eder. Moe Green gözünden vurulur. Michael vaftiz aynine uygun olarak şeytanı tanımadığını söyler. Başka bir tetikçi açılan bir kapıdan çıkan ailelerin başlarını vurur. Barzini vurulur. Tom, Tessio'yu ölüme gönderir. Michael Carlo'yu boğdurtur.

20. Psikolojik Açıdan Kendini Keşif

Böyle bir keşif yoktur. Michael kendini üstün görmeye devam eder, her şeyi bilmesinin haklı çıktığına inanır.

Ahlâki Açıdan Kendini Keşif: Böyle bir keşif yoktur. Michael artık acımasız bir katildir. Yazarlar öykü yapısıyla ilgili ileri teknikleri kullanarak kahramanın eşi olan Kay'e ahlâki açıdan kendini keşfetmesini yazarlar, Kay kocasının nasıl bir adam olduğunu görür ve kapıyı Michael'ın yüzüne çarpar.

21. Ahlâki Karar

Michael kavgadan hemen önce ahlâki açıdan büyük kararını alır. Bütün rakiplerini ve bebeğine vaftiz babası olduktan sonra enişteşini öldürmeye karar verir.

22. Yeni Denge

Michael bütün düşmanlarını öldürür ve baba pozisyonuna 'yükselir'. Ancak ahlâki açıdan düşmüş ve 'şeytan' olmuştur. Ailesindeki şiddet ve suçla uzaktan yakından alakası olmayan bu adam artık ailesinin lideri olmuştur ve ona ihanet eden veya yoluna çıkan herkesi öldürecektir.

9
SAHNE ÖRGÜSÜ

Jane Austen ve Charles Dickens'ın harika öykücüler olmasının, ileri teknolojili, çok hızlı dünyaya rağmen okuyuculara zevk vermeye devam etmesinin sebebi nedir? Evvela en büyük sebep gelmiş geçmiş en iyi sahne örgüsünü yazmalarıdır.

Sahne, bir yer ve zamanda meydana gelen aksiyondur. O an öyküde meydan gelmiş temel ünitedir ve izleyici bunu tecrübe eder. Sahne örgüsüyse bu ünitelerin sekansıdır. İyi bir öykücü olmak için güzel işlenmiş duvar kilimi gibi bir sahne örgüsü yaratmalısınız. Sahne örgüsü ipliği alıp yüzeyin altına sokmak, sonra da öykü içinde o ipi tekrar göstermektir.

Sahne listesi, sahne sinopsisi veya sahne analizi olarak bilinen sahne örgüsü öykünüzün veya senaryonuzun tamamını yazmadan önce atacağınız son adımdır. Nihai öyküde yer almasını istediğiniz bütün

sahnelerin listesidir ve yapısal adımların meydana geldiği her sahnenin yanında da bir etiket olmalıdır.

Sahne örgüsü öykü yazma sürecinde aşırı derecede değerli bir adımdır. 7 adım, karakter ağı ve keşif sekansı gibi öykünün yüzeyin altında nasıl birbirine uyduğunu görmek demektir.

Sahne örgüsü olay örgüsünün kapsamlı halidir. Olay örgüsünün an ve an detayıdır. Sahne örgüsü, öyküyü yazmadan önce öykünün genel mimarisine son kez bakmak demektir. O yüzden çok fazla detay yazmayın çünkü çok fazla detay yapıyı gizleyecektir. Her sahneyi tek bir cümleyle açıklamaya çalışın. Örneğin *Baba* filmindeki dört sahnenin açıklaması şu şekilde olmalıdır.

- Michael hastanede Don'u suikaste kurban gitmekten kurtarır.
- Michael polis McCluskey'i Sollozzo için çalışmakla suçlar. Polis ona yumruk atar.
- Michael polis ve Sollozo'yu öldürmeyi teklif eder.
- Clemenza, Sollozo ve polisin işini nasıl halledeceğini Michael'a gösterir.

Gördüğünüz gibi her sahnenin başlıca aksiyonu listelenmiştir. Açıklamaları bir veya iki cümle şeklinde yaparsanız sahne örgüsünü birkaç sayfada bitirirsiniz. Eğer varsa, sahne açıklamasının yanına o sahnede meydana gelmiş yapısal adımları listeleyin (örneğin arzu, plan veya belirgin yenilgi). Bazı sahnelerde bu yapı etiketleri vardır, ancak çoğu sahnede yoktur.

Kilit nokta: Bireysel sahneleri yazmaya başladığınızda sahne örgüsünü değiştirmeye hazırlanın.

Bir sahne yazmaya başladığınızda o sahnede meydana gelen temel aksiyonun düşündüğünüz gibi olmadığını görebilirsiniz. Ancak o sahnenin 'içine' girip yazmaya başladığınızda bunu anlayabilirsiniz. O yüzden esnek olun. Bu noktada önemli olan şey her sahnenin içindeki tek bir ana hareketin ne olduğuyla ilgili fikirlerinizin genel taslağını görmektir.

Ortalama Hollywod filmlerinde 40-70 sahne olduğunu unutmayın. Bir romanda bunun iki katı sahne yer alabilir, uzunluğuna ve türüne (örneğin destan) bağlı olarak daha fazla sahne olur.

Öykünüzde alt olay örgüleri olabilir, birbirine bağlandığında olay örgüsünün tamamını ortaya çıkarır. Birden fazla olay örgüsü varsa, sahnenin yanına uygun olaylar dizisi numarasını yazın.

Sahne örgüsünü bitirdiğinizde aşağıdaki değişiklikleri yapıp yapmayacağınıza bakın:

- Sahneleri tekrar sıraya koyun. Öncelikle genel öykü sekansına odaklanın. Sonra da bireysel sahneler arasındaki bitişikliğe bakın.
- Sahneleri birleştirin. Yazarlar genellikle iyi bir diyalog cümlesi yerine sebepsiz bir şekilde yeni bir sahne yazarlar. Mümkün olduğunca sahneleri birleştirin ancak bir sahnede bir aksiyonun meydana geldiğinden emin olun.
- Sahnelerden bazısını kesip kesmeyeceğinizi veya yeni sahneler ekleyip eklemeyeceğinizi kontrol edin. Gereksiz olanları hep kesin. Öykünün temposunun sahnenin uzunluğuyla değil, o sahnenin olup olmayacağıyla alakalı olduğunu unutmayın. Gereksiz olanları kestikten sonra sahne örgüsünde boşluklar olduğunu görebilirsiniz, bu da yepyeni bir sahneyi yazmanızı gerektirebilir. Eğer gerekirse listenin sağ tarafına ekleyin.

Kilit nokta 1: Sahneleri tarihsel sıralamaya göre değil, yapıya göre sıralayın.

Çoğu yazar bir sonraki sahneyi yazarken zamanda bir sonra meydana gelmiş aksiyonu (sahne) seçer. Ortaya pek çok gereksiz sahneyle dolu bir öykü çıkar. Bunun yerine, kahramanın gelişmesini destekleyen bir sahne seçin. Desteklemiyorsa o sahneyi kesin.

Bu teknik öyküdeki bütün sahnelerin gerekli olduğunu ve doğru sırada yer aldığını garanti eder. Normal olarak da sahnelerin kronolojik olarak sıralandığı bir sahne örgüsü elde edersiniz.

Kilit nokta 2: Listedeki sahnelerin bitişikliğine dikkat edin.

Özellikle sahne veya olaylar dizisinin aniden değiştiği filmlerde ve televizyonda, iki sahnenin bitişikliği, herhangi bir bireysel sahne-

de ne olduğundan çok daha önemli olabilir. Bitişiklik için öncelikle içeriğin kontrastına bakmalısınız. Eğer varsa, bir sonraki sahne bir önceki sahneye nasıl bir yorum getiriyor?

Sonra da oran ve tempo kontrastına bakın. Bir sonraki sahne veya bölüm bir önceki sahne veya bölüm kadar önemli mi ve uzun mudur?

Kural: cümleyi bulun ve o cümleye devam edin.

Alt olay örgüsü sahneleri gibi bazı sahneler sadece anlatı becerisini oluşturur. Bunları da ekleyin. Ancak sürükleyici cümleden çok uzak kalamazsınız, kalırsanız öykünüz çöker.

Farklı yöntemlerle güçlü bitişiklik yaratabilirsiniz. En iyisi, özellikle de film ve televizyonda görüntü ve ses arasındaki bitişikliktir. Bu teknikte iki iletişim izini bölerek üçüncü bir anlam yaratırsınız.

• *M*

(Thea von Harbou ve Fritz Lang, 1931)

Bu tekniğin klasik örneği muhteşem bir Alman filmi olan *M*'de mevcuttur. Çocuk katili bir adam küçük bir kıza balon alır. Bir sonraki sahnede bir kadın akşam yemeğini hazırlar ve çocuğuna "Elsie" diye seslenir. Küçük kızın adını seslenmeye devam eder, görüntü ve ses birbirinden ayrılır, izleyici boş merdivenleri, apartman bloklarını, Elsie'nin yemek masasındaki boş sandalyesini, tabağını ve kaşığını görür ve annesinin "Elsie" diye umutsuzca seslenmesi duyulur. Görüntü balonun elektrik tellerine takılıp, sonra da uçup gitmesiyle biter. Görüntüyle ses arasındaki kontrast filmin tarihçesinde en fazla kalp kıran bir dakikayı oluşturur.

Sahne örgüsündeki en popüler bitişiklik tekniği muhtemelen çapraz kesme tekniğidir. Çapraz kesme tekniğinde bir aksiyondan diğer aksiyona bir ileri bir geri gidilir. Bu tekniğin iki önemli etkisi vardır:

Belirsizlik yaratır, özellikle de tehlike altındaki bir kurbanı kurtarmak için acele eden biri gibi artan hızda ileri geri giderken belirsizlik oluşur.

İki aksiyonu, iki içeriği kıyaslar ve onları eşit bir hale getirir. Bu da tematik modeli genişletir. İki aksiyon arasında gidip gelince öykünün basit bir doğrusal gelişmesinden toplumda mevcut olan daha derin modele gidilir.

M filminde çapraz kesme tekniğinin bir örneği vardır, bir sekansta öykü polis grubuyla suçlu grubu arasında gidip gelir. İki grup da çocuğun katilini bulmaya çalışmaktadır, o yüzden çapraz kesme tekniğiyle izleyiciye normalde birbirinin tam tersini düşünen iki grup insanın aslında birbirine çok benzediğini gösterir.

• *Baba*

Çapraz kesme tekniğinin daha iyi bir örneği *Baba* filmindeki kavga sahnesinde mevcuttur. İşin zor kısmı Michael'ın karakterini ifade edecek bir kavga sahnesi yaratmaktır. Michael'ın adamları beş mafya ailesinin başlarını öldürürken çapraz kesme tekniğini kullanan yazarlar yoğun olay örgüsü vuruşlarını temin etmekle kalmamış, Michael'ın pozisyonunu suç patronu olarak ifade etmişlerdir. Suç tutkusuyla bu adamları kendi başına öldürmez. Öldürmekte usta olan insanları kiralar.

Bununla birlikte yazarlar toplu katliam ve babası az sonra ölecek bir bebeğin vaftiz babası olarak şeytanı kabul etmediğini söyleyen Michael'in sahneleri arasında çapraz kesme tekniğini bir kez daha kullanmışlardır. Bu çapraz kesmeyle izleyici Michael'ın şeytan olduğunu ancak aynı zamanda baba olarak güçlendiğini görür.

Baba filminin eski ve yeni taslaklarındaki sahne örgüsünü kıyaslamak istiyorum. Sahnelerin bitişikliğinin öykünün son taslağında nasıl büyük bir fark getirdiğini göreceksiniz. Bu iki sahne örgüsü arasında, Michael'ın bir restoranda Sollozzo ve McCluskey'i vurduktan sonra büyük bir fark olduğunu göreceksiniz. Eski taslakta yazarlar Sonny'nin ölümü ve aileler arasındaki savaşın bitmesiyle ilgili sahneleri listelemişlerdir (italikle yazılmıştır). Sonra da Michael'ın Sicilya'daki sahnelerini listelemiş ve karısının ölümüyle bitirmişlerdir (başka bir fontla koyu renk olarak yazılmıştır).

• *Baba*'nın eski taslağı

- Restoranda konuşurlar; Michael silahını çıkarıp onları vurur.
- Gazete makalelerinin montajı.
- Sonny bir kadınla seks yaptıktan sonra kız kardeşi Connie'nin evine gider.
- Sony, Connie'nin gözünün morardığını görür.
- Sonny sokakta Connie'nin kocası Carlo'yu döver.

- Tom, Kay'in Michael'a yazdığı mektubu kabul etmez.
- Don Corleone hastaneden çıkarılıp eve getirilir.
- Tom, Don Corleone'ye olayları anlatır; Don üzülür.
- Sonny yaşlı Tattaglia'yı öldürmek istediği için Tom'la tartışır.
- Connie ve Carlo çok kötü kavga eder; Connie evini arar; Sonny çıldırır.
- Sony öldürülür.
- Tom, Don'a Sonny'nin öldüğünü söyler.
- Don Corleone savaşı başlatın der.
- Don Corleone ve Tom, Sonny'nin bedenini cenaze kaldırıcısı Bonasera'ya getirir.
- Don Corleone ailelerin başlarıyla barışır.
- Don Corleone liderin Barzini olduğunu bilir.
- **Sicilya'da Michael sokakta güzel bir kız görür, babasına onunla evlenmek istediğini söyler.**
- **Michael, Apollonia'yla buluşur.**
- **Michael'la Apollonia'nın düğünü.**
- **Düğün gecesi.**
- **Michael, Apollonia'ya araba kullanmayı öğretir; Sonny'nin öldüğünü duyar.**
- **Apollonia arabayı kullanırken araba havaya uçar.**

Bu sahne sekansında birkaç sorun vardır. Olay örgüsü ağırdır; Sonny'nin ölümünün daha dramatik sahnelerini ve Barzini'yle ilgili keşfi önceye koymuştur. Olay örgüsü Sicilya'ya geçince irtifa kaybı olur. Ayrıca Michael'ın Sicilya'da olduğu sahneler uzun ve sekansı yavaştır, dolayısıyla öykü durma noktasına gelir ve yazarlar 'treni' tekrar yola çıkarmak için çok zorlanırlar. Apollonia'yla ilgili bütün sahneleri bir araya getirerek Sicilya'da köylü bir kızla evlenen Michael'ın inanılmaz yapısını ortaya çıkarır. Michael'ı şimşek çarptı diyerek bu gerçeğin üzerine kapatmaya çalışırlar. Ancak izleyici yukarıdaki bütün sahneleri peş peşe görünce bu açıklama ikna edici olmaz.

• *Baba*'nın son taslağı

Restoranda Michael, Sollozzo ve McCluskey konuşurlar; Michael silahını çıkarıp onları vurur.

- Gazete makalelerinin montajı.
- Don Corleone hastaneden çıkarılıp eve getirilir.
- Tom, Don Corleone'ye olayları anlatır; Don üzülür.
- Sonny yaşlı Tattaglia'yı öldürmek istediği için Tom'la tartışır.
- **Sicilya'da Michael sokakta güzel bir kız görür, babasına onunla evlenmek istediğini söyler.**
- **Michael, Apollonia'yla buluşur.**
- Sonny bir kadınla seks yaptıktan sonra kız kardeşi Connie'nin evine gider.
- Sony, Connie'nin gözünün morardığını görür.
- Sonny sokakta Connie'nin kocası Carlo'yu döver.
- **Michael'la Apollonia'nın düğünü.**
- **Düğün gecesi.**
- Tom, Kay'in Michael'a yazdığı mektubu kabul etmez.
- Connie ve Carlo çok kötü kavga ederler; Connie evini arar; Sonny çıldırır.
- Sony öldürülür.
- Tom, Don'a Sonny'nin öldüğünü söyler – Don Corleone savaşı başlatın der.
- Don Corleone ve Tom, Sonny'nin bedenini cenaze kaldırıcısı Bonasera'ya getirirler.
- **Michael, Apollonia'ya araba kullanmayı öğretir; Sonny'nin öldüğünü duyar.**
- **Apollonia arabayı kullanırken araba havaya uçar.**
- Don Corleone ailelerin başlarıyla barışır.
- Don Corleone liderin Barzini olduğunu bilir.

Bu iki olay dizisi arasında çapraz kesme tekniği kullanıldığı için yavaş Sicilya dizisi, öykünün anlatı becerisini bitirecek kadar uzun süre ekranda kalmıyor. Aynı zamanda kahramanın belirgin yenilgisi, öyküdeki en aşağı noktadır (8. Bölüm'e bakınız) ve bunu Sonny ve hemen akabinde Apollonia'nın öldürülüşü takip eder. Arka arkaya mey-

dana gelen bu iki olumsuz olay, bütün olayların arkasında Barzini'nin olmasının keşfedilmesiyle geride bırakılır. Barzini keşfi, olay örgüsünün geri kalanını sonuç bölümüne savurur.

Şimdiye kadar anlattığımız bütün tekniklerin içinde sahne örgüsü örnekolay inceleme yaklaşımıyla kolay bir şekilde anlaşılabilir. Kolay bir örnekle, yani televizyon dizisi olan *Acil Servis*'le başlayalım, çünkü televizyon dramları çoklu olaylar dizisinin bitişik bir hale getirildiği güzel bir duvar kilimi örgüsüne benzer.

• Çok ayaklı olay sahne örgüsü: *ER - The Dance We Do* (Acil Servis - Yaptığımız Dans)
(Jack Orman, 2000)

Televizyon çok ayaklı olay örgüsü, 3-5 ana olay dizisi arasında çapraz kesme tekniğini kullanır. 45 dakika içinde bu kadar fazla öykü anlatmak, olay örgüsü cümlesinin çok fazla derinliğinin olmadığı anlamına gelir. Yazarlar sezon boyunca bunu telafi etmeyi umarlar ve çoğu sezon boyunca dizi gösterilmeye devam eder.

Kilit nokta 1: Çok ayaklı örgüde öykünün genel kalitesi, olay örgüsü cümlerinin bitişikliğinden gelir. Minik bir toplumda birkaç insanın aynı anda karşılaştığı şeyleri kıyaslarsınız. İzleyici, ana karakterlerin hemen hemen aynı sorunlara nasıl farklı çözümler getirdiğini gösteren sıkıştırılmış formlar görmeye başlar.

Kilit nokta 2: 3-5 olay örgüsü olunca, tek bir cümle için 22 adımı kullanmak mümkün değildir, ancak her biri 7 ana yapısal adımı kullanır. 7 adımdan azı o cümlenin öykünün tamamı olmadığını gösterir ve izleyici bunu gereksiz bulur.

Kilit nokta 3: Çoklu ana karakterler ve çok fazla cümleyle öykünün geneline bir şekil verirsiniz ve kahramanı bir diğer karakterin rakibi yaparak anlatı becerisi olmasını sağlarsınız.

Acil Servis ve televizyondaki diğer dramlar bu çok ayaklı çapraz kesme tekniğini, bölüme dramatik yoğunluk kattığı için kullanır. Bu öykülerde durgunluk yoktur. İzleyici her olay örgüsü cümlesinin dra-

matik vuruş sahnesini görür. *Acil Servis*'e bakmak gerekirse, yaratıcısı, Hollywood'daki en iyi önerme yazarı olan Michael Crichton tıp dramıyla aksiyon türünün faydalarını birleştirip tek bir bölümde göstermeyi başarmıştır. Crichton bu birleşmeye, sınıf, ırk, etnik geçmiş, milliyet ve cinsiyetleri kapsayan geniş bir yelpazede karakter ağı eklemiştir. Bu, çok etkili ve popüler bir kombinasyondur.

Bakacağımız bölümde beş olay örgüsü dizisi vardır ve her biri geriye dönüp önceki bölümlerin üzerine inşa edilmiştir:

Olay örgüsü 1: Maggie kızı Abby'yi ziyaret eder. Manik depresiftir ve ilaçlarını almaz, hasta olur, sonra da ortadan uzun süre kaybolur.

Olay örgüsü 2: Elizabeth Corday'e dava açılmıştır ve yeminli ifade vermek zorundadır. Karşı tarafın avukatı Corday'in ameliyatı kötü yaptığını, müşterisinin felç geçirdiğini iddia eder.

Olay örgüsü 3: Bir önceki bölümde çete üyeleri Dr. Peter Benton'ın yeğenini öldürmüştür. Yeğeninin kız arkadaşı olan Kynesha hastaneye gelir ve çok kötü dövülmüştür.

Olay örgüsü 4: Dr. Mark Greene kız arkadaşı Elizabeth'ten (Corday) ve diğer doktorlardan bir sır saklamaktadır. O gün beynindeki tümörün ölümcül olduğunu öğrenir.

Olay örgüsü 5: Dr. Carter daha önceden uyuşturucu sorunu yaşadığı için hastanede çalışmaya devam etmek istiyorsa test yaptırmak zorundadır.

Bu bölümle ilgili ilk fark edeceğiniz şey, olay örgüsü dizilerinin altında bir birleşim olmasıdır. Hepsi de aynı sorunun farklı versiyonlarıdır. Birleşimlerin sonucu budur. Yüzeysel boyutta bu olay örgülerinin çoğu uyuşturucu sorunu olan karakterlerle ilgilidir. Daha da önemlisi bu beş olay örgüsü dizisi yalan veya doğruyu söylemenin farklı etkilerini gösterir.

Yaptığımız Dans bölümündeki örgünün gücü öykü anlatmanın iki prensibinden gelir: 1) Olay örgüsü doğru ve yalanın farkıdır, 2) beş öykünün ana karakterin en güçlü keşfine veya kendini keşfetmesine nasıl indiğidir.

Acil Servis - Yaptığımız Dans Sahne Örgüsü

Tanıtım:
Maggie manik depresiftir ve kızı Abby'nin ilaçlarını saydığını görür. Abby annesinin ilaçlarını alıp almadığını görmek için ona kan testi yaptırmak ister. Olay örgüsü 1: Sorun/Gereksinim, Rakip

Reklam

Perde
2. Dr. Greene kız arkadaşı Dr. Elizabeth Corday'ın ihmalkar davranmadığını ve davanın iyi gideceğini garanti eder. Kız arkadaşı ona artık sokak levhalarına girmemesini söyler. **Olay örgüsü 2: Sorun/Gereksinim**, ***Olay Örgüsü 4: Sorun/Gereksinim***
3. Maggie hastanede kan testi yaptırmamak için Abby'ye yalvarır. Yaptırırsa ikisi de kötü hissedecektir. Abby bunu kabul eder. Olay Örgüsü 1: Arzu, Rakip
4. Stephanie adındaki bir kadın Dr. Malucci'yi aramaktadır. Maggie kadının yanına koşturarak bir kızı arabadan attıklarını söyler. *Olay örgüsü 3: Sorun/Gereksinim*
5. Dr. Cleo Finch, Abby ve Maggie karalanmış olan Kynesha'ya yardım ederler. Abby annesini gönderir. *Olay örgüsü 3: Sorun/Gereksinim*
6. Karşı taraf avukatı Bruce Resnick davada Elizabeth'e çok arkadaşça davranır. **Olay örgüsü 2: Rakip**
7. Cleo, Dr. Peter Benton'a bu hastayı alamayacağını çünkü onun vefat eden yeğeninin kız arkadaşı olduğunu söyler. *Olay örgüsü 3: Hayalet, Arzu*
8. Greene doktorundan tümörünün ameliyat edilmeyen bir tümör olduğunu öğrenir. ***Olay Örgüsü 4: Keşif***

Sahne örgüsüne detaylı olarak bakarsanız her olay dizisinde 7 adım olduğunu görürsünüz. O yüzden de her bir öykü kendi içinde güçlüdür. Bu temelle yazar farklı olay dizilerinde bireysel sahnelerin bitişikliğiyle oynayabilir. Örnek:

Reklam Perde 9. Carter, Greene'in hatalı teşhisini düzeltir. Greene, uyuşturucu sorunu olduğu için Carter'a kan ve üre testi yapmak gerektiğini hatırlatır. **Olay örgüsü: Sorun/Gereksinim, Rakip,** ***Olay Örgüsü 4: Arzu***	
10. Peter, Cleo ve Abby Kynesha'nın tecavüze uğrayıp uğramadığını kontrol etmek isterler. Ama Kynesha kızlar tarafından dövüldüğünü söyler. *Olay örgüsü 3: Rakip* 11. Davada Elizabeth eski aşkı Peter'ın yeğenini ameliyat ettiğini, kendisini dava eden insanı ameliyat ederken oğlanın öldüğünü öğrenince üzüldüğünü söyler. **Olay örgüsü 2: Hamle, Rakip** 12. Abby kanını alırken Carter şakalar yapar. Greene bundan etkilenmez. Abby annesinin bir mağazada sorun yaşadığını öğrenir. ***Olay örgüsü 5: Rakip,*** Olay Örgüsü 1: Keşif 13. Kynesha Peter'a kendisini kimin dövdüğünü söylemez. Peter kıza yeğeninin onu ziyaret ederken vurulup öldüğünü söyler. Kız Peter'a çeteden çıkmaya çalıştığı için onu çetenin öldürdüğünü söyler. *Olay örgüsü 3: Keşif* 14. Abby hırsızlık yapmasın diye annesine yardım etmek zorundadır. Olay Örgüsü 1: Rakip 15. Greene, Carter'ın ilaçlarını almadığını söyler. Carter yeter artık der. Greene sinir krizi geçirir. ***Olay Örgüsü 4-5:*** doktorlar arasındaki ***Rekabet*** ile şahsi öyküleri karıştırmak	Sahne 10'a (olay örgüsü 3) karşı 11 (Olay örgüsü 2) Sahne 10'da (olay örgüsü 3) Kynesha dövülmüş bir şekilde hastaneye gelir ve muhtemelen tecavüze uğramıştır. Daha önce vefat etmiş yeğenin kız arkadaşıdır. Sonraki sahnede (11-olay örgüsü 2) avukat Dr. Corday'a ameliyat ederken oğlanın ölmesine üzülüp üzülmediğini sorar. O yüzden de sahne 10 (olay örgüsü 3), sahne 11'deki (olay örgüsü 2) bahsedilen aynı olay örgüsü dizisinin bir dakika sonrasıdır.

Reklam Perde 16. Greene uyanır ve Carter'ın kafa tomografi çektirme isteğini kabul etmez. ***Olay Örgüsü 4: Hamle*** 17. Karşı avukat Resnick Elizabeth'in ameliyatı çok hızlı yaptığını ve özel bir randevuya yetişmeye çalıştığını iddia eder. **Olay örgüsü 2: Rakip** 18. Maggie haklı olduğunu iddia eder. Abby annesine dikiş atılması gerektiğini söyler. Olay Örgüsü 1: Rakip 19. Polisler Kynesha'a Peter'ın yeğenini kimin öldürdüğünü söylemesini, yoksa kimseyi tutuklayamayacaklarını söyler. Kynesha konuşmaz. *Olay örgüsü 3: Rakip* 20. Greene Carter'a beyninde tümör olduğunu ve artık bundan böyle hastanede çalışmayacağını söyler. ***Olay örgüsü 5: Keşif*** 21. Elizabeth'in avukatı ona bilgiyi sınırlı tutmak için soruları evet veya hayır şeklinde cevaplaması gerektiğni söyler. Elizabeth ise bu gerçekleri saklamak olur der. **Olay örgüsü 2: Rakip** 22. Maggie dikiş atılırken Abby'nin erkek arkadaşı Dr. Kovac'le flört eder. Kafası güzeldir. Abby özür diler. Annesi ona saldırır ve kaçar. Maggie kızına bunu yapmaması için bağırırken Kovaç onu kucaklayıp masaya geri getirir. Olay Örgüsü 1: Rakip Reklam Perde 23. Elizabeth davanın son oturumuna girdiğinde ameliyat ettiği adamı felç inmiş bir şekilde tekerlekli sandalyede otururken görür. Avukatı Elizabeth'e bozulmamasını söyler. **Olay örgüsü 2: Keşif, Hamle**	Sahne 16'ya (o.ö.4) karşı 17 (o.ö.2) karşı 18 (o.ö.1): Her biri birbirine yalan söyleyen ve sorunu yok sayan karakterleri -Greene, Elizabeth ve Maggie- gösterir. Sahne 20 (o.ö.5) karşı 21 (o.ö.2): Sahne 20'de (o.ö.5) Greene en sonunda birine gerçeği söyler. Hemen arkasından sahne 21'de (o.ö.2) avukat Greene'in kız arkadaşı Elizabeth'e gerçekleri saklamasını söyler. Son sahnede, sahne 22 (o.ö.1) yalan söylemenin korkunç sonuçlarını gösterirler. İş yerinde Abby annesi kendini küçük düşürdüğü için insanlara rezil olur. 23. sahnede (o.ö.2) Elizabeth kendisini dava eden hastası tekerlekli sandalye ile duruşmaya katılınca yaptığı kötü işin etkileriyle yüzleşmek zorunda kalır.

24. Hastane psikoloğu Abby'ye annesinin sorumluluğunu alabileceğini söyler ama Abby'nin umrunda değildir. Çekip gider. Olay Örgüsü 1: Hamle

25. Peter Kynesha'yı taksiye bindirir ve yaralarına bakması gerektiğini tavsiye eder. Kynesha ona el hareketi yapar. *Olay örgüsü 3: Rakip*

26. Karşı avukat anestezi uzmanının Elizabeth'e omirilik sıvısının aktığını söylediğini der. Tam tetkik yaptığını söylerken aslında yalan söylemiş oluyor der. **Olay örgüsü 2: Kavga, İzleyicinin Keşfi**

27. Carter Abby'ye annesinin gittiğini söyler. Abby annesinin dört ay ortadan kaybolduğunu, sonra da geri geldiğini söyler. ***Olay örgüsü 5+1:*** ilaç bağımlısının diğerinin bağımlı olduğunu öğrenmesiyle ilgili şahsi öyküleri karıştırmak. Olay Örgüsü 1: Kendini keşif

28. Kynesha Peter'a polislerin evine geldiğini, o yüzden de çetenin kendisini öldüreceğini söyler. Peter onu arabasına bindirir. *Olay örgüsü 3: Rakip*

29. Elizabeth Greene'e duruşmanın kötü gittiğini söyler. Yalan söylediğini söyler. Greene Tanrı'nın bize bir tane borcu var der. Başağrısının sebebinin hokey olmadığını söyler. **Olay örgüsü 2: Kendini Keşif + Keşif**

30. Abby Kovac'la paylaştığı yataktan çıkar, banyoda çeşmeyi açıp ağlamaya başlar. Olay Örgüsü 1: Eski Denge

Öykünün neredeyse sonunda olan kavga ve kendini keşifler çok hızlı ve kuvvetli olur, bu da çok ayaklı tekniğin faydalarından biridir. Olay örgüsü 2'nin kavga sahnesinde Elizabeth duruşmada ahlâki açıdan büyük bir karar verir ve yalan söyler. Sonra olay örgüsü 1'deki Abby, olay örgüsü 5'te uyuşturucu almadığı konusunda yalan söyleyen Carter'a annesiyle birlikte asla bitmeyen bir ilaç dansı yaptıklarını, birbirlerine yalan söyleyip canlarını acıttıklarını açıklar.

Bölümün son sahnesinden önce Greene ve Elizabeth olumsuz gerçeklikle yüzleşmek için birbirlerine yardım ederler. Son sahne, birinci olay dizisini harika bir şekilde dramatik olarak şaşırtmakla yaratılır. Olay örgüsü 1 sahnesinin başı ve sonuyla yazar bütün bölümü çerçeveler ve öykünün bütün olay dizisini biraraya getirir. Abby gecenin ortasında uykusundan uyanıp sesi duyulmasın, erkek arkadaşı duymasın diye banyoda suyu açıp ağlar. Bu insanlar için her şey aynı kalacaktır. Bu yeni değil, eski dengedir. Abby'nin annesi ve kendisiyle ilgili durumu keşfetmesi trajiktir. İzleyici gerçek hayatın insanların gelişip sonunda değiştiği bir öykü olmadığını yavaşça anlar. Ve bu insanın canını acıtır. Bu harika bir sahne örgüsüdür.

SAHNE ÖRGÜSÜ – YAZMA EGZERSİZİ 8

- *Sahne Listesi:* Öykünüzdeki bütün sahneleri listeleyin. Sahneleri tek bir cümleyle açıklamaya çalışın.

- *22 Adım Etiketi:* Yapısal 22 adımdan herhangi birine sahip olan sahnelere bunları etiketleyin. Öyküde birden fazla olay dizisi varsa, her bir sahneye uygun olay dizisini yazın.
- *Sahneleri Sıraya Koymak:* Sahneleri sıraya koymaya çalışın. Sahne sekansının zamana göre değil, yapıya göre sıralandığını unutmayın.
- Sahneleri kesip kesmeyeceğinize bakın.
- İki sahneyi tek bir sahneye indirip indiremeyeceğinize bakın.
- Öykünün gelişmesinde boşluklar varsa yeni bir sahne yazın.

Sahne örgüsü en iyi pratik ederek anlaşıldığı için bu bölümü tek bir örnek değil, birkaç örnekle bitirmeyi ve birkaç öyküdeki sahne örgüsüne bakmayı tercih ediyorum. Elbette her bir sahne örgüsü öyküye hastır. Ancak örneklere baktıkça farklı türlerin yazarların çözmek zorunda olduğu sahne örgüsüne ait özgün zorlukları olduğunu göreceksiniz.

• Polisiye-suç sahne örgüsü: *Los Angeles Sırları*

(Roman: James Ellroy; senaryo: Brian Helgeland ve Curtis Hanson, 1997)

Los Angeles Sırları son yıllardaki en iyi sahne örgüsüne sahip filmlerden biridir. Şekli, kocaman bir huni gibidir ve Los Angeles polisinin yozlaşmış dünyasında üç polis kahramanla başlar. Öykü boyunca yazarlar bu üç farklı karakteri birbirine örerler. Katili arayan kahramanları birbirine rakip ederek anlatımı sürükleyici bir hale getirir.

Bu kurulum yazarların çapraz kesme tekniğini kullanarak üç kahramanı ve suçu çözmeye ve adalete karşı farklı davranışlarını kıyaslamasına izin verir. Aynı zamanda huni gittikçe daraldığı için keşifleri çok yoğun bir şekilde yaratmalarına izin verir.

Los Angeles Sırları Sahne Örgüsü

Aşağıdaki sahne örgüsünde Bud White'ın dizisi başka bir fontla, Jack Vincenne'ın dizisi o başka fontla ve koyu renk olarak, Ed Exley'in dizisi başka fontla italik, rakip polis Smith'in dizisiyse başka fontla italik koyu renk olarak yazılmıştır.

1. Hush Hush dedikodu dergisinin yazarı olarak Sid Hudgens Los Angeles şehrini cennet gibi göstererek bir montaj yapar ancak bunun bir imaj olduğunu söyler. Aslında gangster Mickey Cohen organize suçlar işlemektedir. Cohen tutuklanmış, suç dünyasındaki boşluk doldurulmalıdır. Öykünün geçtiği yer.

2. Polis memuru Bud White karısını döverek tahliye şartlarını bozan bir adamı tutuklar. Kahraman 1

3. Sid istediği resimleri almak amacıyla üzerinde esrar olan bir aktörü tutuklamak için "Badge of Honor" isimli televizyon programında teknik danışman olan Çavuş Jack Vincennes'e para ödemeyi kabul eder. **Kahraman 2: Gereksinim, *Rakip/Sahte Dost***

4. Çavuş Ed Exley bir muhabirin hırslı ve başarılı bir polis olduğuyla ilgili sorularına cevap verir. Başkomiser Dudley Smith, Ed'in dedektiflik yapamayacak kadar cesur olmadığını çünkü bir suçluyu yakalamak için kanun dışı davranmayacağını söyler. Ed teğmenlik yapmaya devam etmekte ısrarlıdır. *Kahraman 3: Arzu, **Ana Rakip/Sahte Dost***

5. Bud ofisteki Noel partisi için içki satın alırken Veronica Lake gibi görünen Lynn Bracken'le karşılaşır. 1: Arzu

6. Dışarıda Bud, Pierce Patchett'in şoförlüğünü yapan eski polis Leland Meeks'e kızar. Rita Hayworth gibi görünen sargılı bir kadın Bud'a iyi olduğunu söyler. Bud'ın partneri olan Dick Stensland Meeks'in tadını bildiğini ama adamı tanımadığını söyler. 1: Rakip, Öykünün geçtiği yer, Dost

7. Jack aktör Matt Reynolds ve bir kızı tutuklarken, Sid dergisi için onların resmini çeker.

Açılış sahnesinde bir dış ses öykünün geçtiği yeri -1950'lerde Los Angeles ve bu yerin bağlı olduğu temel tema rekabetinin aşağıdan bozulmaya başladığını anlatır.

Sıradaki birkaç sahne üç kahramanı ve rakip/sahte dost olan başkomiseri tanıtır:

Bud kadınları koruyan sert bir polistir (sahne 2, 5, 6). Daha önceki bir sahnede (sahne 6) yazarlar ikinci önemli rakibi, yani Patchett'i tanıtır. Ancak henüz rakip gibi davranmıyordur.

Jack polislerle ilgili TV programında teknik danışman olan hilekâr, bozulmuş bir polistir ve ek kazanç için tutuklamalar yapar (sahne 3, 7, 8).

Ed hem yasal hem de ahlaki açıdan temiz olmayı tercih eden genç, başarılı bir polistir.

8. Jack, Matt'in evinde esrarla ilgili delilleri toplarken bir kartpostal bulur, üzerinde zambak sembolü vardır. Sid makalesini kaleme alır ve ona gereken parayı öder. **2: Keşif**

9. Stensland karakoldaki diğer polislere geç kaldıklarını çünkü Bud'ın başı dertte olan genç kadına yardım etmek zorunda kaldığını söyler.

10. Jack, Matt ve kızı karakola getirince gözcülük yaptığı için Ed'e 10 dolar öder. Ed parayı almaz. **2**'ye karşı *3:* **Rakip**

11. Polisler o akşam erken saatlerde iki polisi döven bazı Meksikalı adamları getirir. Stensland başta, sarhoş olan polisler Ed'i iterek Meksikalıları döver. Bud ve Jack de onlara katılır. **1, 2:** Rakip

12. Bud kavga çıkaran polisler hakkında şahitlik yapmaz ve açığa alınır.

13. Ed polisler hakkında şahitlik yapmayı kabul eder ve Stensland ve Bud'ı gösterir. Emniyet müdürü Ed'e teğmen rütbesi verir. Ed onlara şahitlik yapması için Jack'i zorlayacaklarını söyler. *3: Hamle,* ***Öykünün geçtiği yer***

14. Emniyet müdürü Jack'i şahitlik yapmazsa programdan aldırmakla tehdit eder. Jack kabul eder.

15. Jack şahitlik yapmadan önce Ed'e para ödenip ödenmediğini sorar. Ed'e iş arkadaşları olan polislere, özellikle de Bud'a dikkat etmesi gerektiğini söyler. **2**'ye karşı *3:* **Rakip**

16. Emniyet müdürü Bud'a rozetini ve silahını verir ve özel bir görevde yani "kas gücü" deniyen bir cinayet vakasında kendisine yardım etmesini ister. **1:** Arzu

17. Cohen. gangsterleri ar.balarının içinde öldürülür. ***Rakibin Planı***

18. Cohen'in narkotik adamı evinde öldürülür. ***Rakibin Planı***

Bu erken sahneler, üç kahramanı ve bozulmuş polis kurumunu açıklayan dönüm noktası bir olaya sebep olur. Ed hariç bütün polisler Meksikalı mahkûmları döver (sahne 9-11). Bu ve sonraki sahnelerde Ed hem Bud'a hem de Jack'a rakip olur (sahne 10-15).

16'dan 23'e kadar bütün sahnelerde olay dizisi çapraz kesme tekniğiyle üç diziye bölünür: Bud başkomiserin yanında yeni bir pozisyonda çalışmaya başlar, gizli rakip birkaç gangsteri öldürür ve Jack bir veya iki ana rakibe giden bir ipucu bulur.

19. Bud şehir dışındaki Victory Motel'de gangsterlerden birini döver ve emniyet müdürü şehirden kaçması gerektiğini söyler. **1.** Hamle

20. Jack yeni görevde kasabadaki pornografik mecmuada zambak sembolünü görür. **2: Keşif**

21. Jack zambak adında bir organizasyon bulmaya çalışır ama bulamaz. Sid bu konuda bilgisizdir. **2: Hamle**

22. Stensland rozetini ve silahını teslim eder, iş arkadaşlarıyla vedalaşır, Ed'in elindeki kutuya vurarak düşürür ve çıkıp gider.

23. Stensland Bud'a o gece özel bir randevusu olduğunu, onunla hafta içinde başka bir zaman içebileceğini söyler. *3: Rakip*

24. Ed karakolde yalnızken Night Owl kafeteryasından biri cinayet ihbarında bulunur. *3: Tahrik edici olay*

25. Ed olay yerini inceler ve erkekler tuvaletinde ceset yığını bulur. *3: Arzu*

26. Başkomiser davayı alır ve Ed'i komiser muavini yapar. Cinayet kurbanlarından biri de Stensland'dir. *3: Keşif*

27. Bud, Stensland'in bedenini morgda görür. Ed ona olası olayları anlatır.

28. Bir kadın bedeni mahvolduğu için kızının cesedini tanıyamaz. Bud kızın Rita Hayworth gibi görünen Susan Lefferts olduğunu teşhis eder. 1: Keşif

29. Başkomiser adamlarına cinayetin işlendiği yerin dolaylarında üç genç siyah adamın çifteyle ateş ettiğini ve bordo bir arabayla gezdiklerini söyler. Ne gerekirse yapın der. ***Rakip/Sahte Dostun Planı,*** 1, **2,** *3:* Hamle

30. Bud kendi başına bir olayı incelemeye gider. Ed Jack'e yardım etmeye karar verir. 1: Hamle, **2** ve *3:* **Hamle**

Bud'ın eski partneri de dâhil olmak üzere insanların öldürüldüğü Night Owl kafeteryasındaki tahrik edici olay meydana gelir (sahne 24-26). Bu, huni etkisinin başlangıcıdır ve üç dizinin birbirine örülmeye başlandığı noktadır. Bu noktadan sonra her bir kahraman şüphelilerin peşinden gider.

Sıradaki birkaç sahne, üç kahramanın rakip/sahte dost liderliğinde yanlış adamların peşinden gittiği yanlış hamleyi temsil eder (sahne 29, 30, 34-38). Kanun uygulayıcılar da bozulmuştur. Jack ve Ed şüphelileri enseler ve sorgulama sırasında Ed çok başarılıdır. Ancak rakibi olan polis Bud olaya müdahale eder, kanunu eline alıp adalet adına ana şüpheliyi öldürür (sahne 37, 38).

31. Bud alkol satan dükkâna Susan'ın adresini sorar. 1: Hamle

32. Patchett, Bud'a ölen kızın o gece sargılı olmasının sebebi yaralanmış olması değil, Rita Hayworth gibi görünmek için estetik ameliyat olmasıdır der. Susan ünlü film yıldızlarına benzeyen insanları kiralayan şirketin ortağıydı der. 1: Keşif

33. Bud, Lynn'in meclis üyesi olan müşterisine gitmesini söyler. Kadın Patchett'le anlaşmasını anlatır. Bud onu tekrar görmek istediğini söyler. 1: Arzu

34. Erkek kardeşi hapiste olan siyah bir boksör, Jack ve Ed'e bordo araba kullanan adamların yerini söyler, **2** ve *3:* **Keşif**

35. Jack ve Ed iki polisin bordo arabanın yanına gitmekte olduğunu görür. Arabanın içindekileri tutuklamak için arabanın yanına gelince Ed o iki polisin üç siyah adamı vurmasını engeller.

36. Başkomiser Ed'e bordo arabanın arkasında bulunan mermi kovanlarının, cinayet yerinde bulunan kovanların aynısı olduğunu söyler. İncelemeyi devam ettirirken Ed üç şüpheliyi konuşturmak için aldığı bilgileri göndermek üzere ses sistemini kullanır. *3: Keşif*

37. Ed şüphelilerden birini zorlayarak bir kızı incittiğini öğrenir ve Bud aniden içeriye dalarak adresi vermezse herifi öldüreceğini söyleyerek tehdit eder. 1 ve *3:* Keşif

38. Bud eve ilk giren kişi olur ve bir kızın yatağa bağlı olduğunu görür. Dolaptaki adamı vurur ve intihar süsü vermek için silahı adamın eline tutuşturur. 1: Hamle

39. Ed, Bud'a çıplak adamın elinde silah olmadığına inandığını söyler. Bud adalet yerini bulsun diye adamın Ed'i öldürmeye çalıştığını söyler. Night Owl'daki şüphelilerin kaçtığını öğrenirler. 1'e karşı *3:* Rakip 40. Ed üç siyah adamın ilaçlarını nereden aldığını görmek için reçeteyi kontrol eder ve başkomiserin adamlarından birinden yardım ister. 3: ***Keşif*** 41. Silahlı çatışmada Ed hariç herkes ölür. *3: Hamle* 42. Başkomiser ve diğer polisler iyi iş çıkardığı için Ed'i tebrik ederler ve Ed'e Tüfek lakabını takarlar. 43. Ed kahramanlık madalyası alır. 44. Jack, Badge of Honor programının setine gelince herkes ona hoşgeldin der. 45. Lynn, arabasının içinden kendisini izleyen Bud'ı görür. 46. Meclis üyesi adamın tekine Patchett'in projesine oy atmayacağını söyler. Adam, meclis üyesine Lynn'le yatakta çekilmiş resimlerini gösterir. ***Rakibin Planı*** 47. Meclis üyesi projeye oy vereceğini söyler. 48. Patchett Santa Monica otoyolunun inşaatının açılışına gider. 49. Lynn bir müşteriyle flört ederken Patchett gülümser. 50. Başkomiser Victory Motel'de başka bir gangsteri dövünce Bud yaka silker. Başkomiser, Bud'ın arabayla çekip gitmesini izler. 51. Bud Lynn'in kapısını çalar. Lynn onu içeriye alır. Yatakta öpüşürler. 1: Hamle 52. Sid o gece genç aktör Matt Reynolds ile randevu sırasında bölge savcısını yakalamak için 50 dolar öder. Matt, Jack'e zambak partisine gidip gitmediğini sorar. Sid ve Jack, Matt'e Da ile birlikte olursa TV programında yer alacağına söz verirler. **2: Hamle**	Senaryonun bu kısmında yazarlar kahraman Bud ve Ed arasındaki rekabete odaklanarak parçalanmış olay dizisini engellerler (sahne 39). Ed kaçan şüphelilerin izini sürer. Silahlı çatışmada o hariç herkes ölür (sahne 40, 41). Öykünün büyük kısmı burada meydana gelen hamleyle biter (sahne 42-44) Yazarlar geride duran rakip Patchett'i öne çıkarır ve şehirde nerelere uzandığını birkaç sahnede gösterirler (sahne 46-49). Öykü üç kahraman arasındaki çapraz kesme tekniğiyle simültane aksiyon dizisine döner. Bu üç diziyi bağlayan öğe, her bir karakterin sahip olduğu arzunun kendisine hayaller göstermesidir: Bud başkomiserin sağ kolu olmaktan yaka silker ve fahişe olan Lynn'e âşık olur, Lynn de Patchett'e bağlıdır (sahne 50,51, 53, 57) Genç bir aktörle bölge savcısı arasında cinsel ilişki olması sağlanır, sonra o aktör ölür (sahne 52, 54, 55).

53. Bud ve Lynn film izlerler. 54. Jack kendisinden sıkılır ve içkilerin hesabını ödesin diye Sid'e 50 dolar bırakır. **2: Kendini Keşif, Ahlâkî Karar** 55. Jack, otelde Matt'ın cesedini bulur. **2: Kendini Keşif** 56. Tecavüz kurbanı kız Ed'e üç siyah adamın o gece kendisini bıraktığını söylerken yalan söylediğini anlatır. *3: Kendini Keşif* 57. Yatakta Lynn, Bud'a memleketine gidip birkaç yıl boyunca butikte çalışacağını belirtir. Bud yüzündeki yaranın annesini korumaya çalışırken olduğunu ama babasının annesini ölümüne dövdüğünü söyler. Bud bu işleri bırakıp cinayet masasında çalışacağını söyler. Night Owl davasında bir şeylerin yolunda gitmediğini söyler. Lynn Bud'a yeteri kadar zeki olduğunu söyler. 1: Hayalet, Arzu (yeni) 58. Bud, Night Owl delillerindeki fotoğrafları kontrol eder. Orada Stensland ve Susan'ın öldürüldüğünü hatırlar. 1: Keşif 59. Susan'ın annesi Stensland'ın kızının erkek arkadaşı olduğunu belirtir. Bud evde kötü bir kokunun olduğunu keşfeder ve evin altında Meeks'in cesedini bulur. 1: Kendini keşif 60. Ed'in başı Night Owl davası yüzünden derttedir. *3: Kendini keşif* 61. Ed, Susan'ın annesinden Bud'ın evinin altını aradığını öğrenir. *3: Kendini keşif* 62. Ed cesedi morga götürür ve kendisinden başka kimseyle konuşmamalarını söyler.	Ed, Night Owl davasında yanlış adamları öldürdüğünü fark eder (sahne 56, 60). Bu noktadan sonra kahramanlar gerçek katilin peşine düştüğü için öykünün odak ve anlatı becerisi hız kazanır. İlk başlarda kahramanlar kendi tekniklerini kullanarak ve özgür kalmak için katili ayrı ayrı ararlar (sahne 58-62). Ed ve Jack takım olunca huni etkisi hızlanır (sahne 63). Bu bölümde Ed, Bud'ın kız arkadaşıyla seks yapar (sahne 72). Bu iki adam arasındaki rekabet kızışır.

63. Ed, Jack'ten Bud'ı takip etmesini ister. Polis babasını öldüren adama verdiği ismin "Rolo Tomasi" olduğunu söyler. Ed bu yüzden polis olmuştur ancak adalet duygusunu kaybetmiştir. Jack niye polis olduğunu hatırlamadığını söyler. Matt'in cinayetini çözmesine yardım edecekse, Night Owl davasında Ed'e yardım edecektir. **2: Hayalet**, *3: Hayalet,* **2** ve *3: Arzu*, **2** ve *3: Kendini Keşif ve Ahlâki karar*

64. Gangster Johnny Stompanato, Bud'a Meeks'te çok miktarda eroin olduğunu söyler. Jack onları izler. 1: Kendini keşif

65. Jack ve Ed, Bud ile Lynn'in öpüştüğünü görür, **2** ve *3: Keşif*

66. Jack, Ed'e bütün ipuçlarının "zambağa" bağlı olduğunu söyler.

67. Ed, Stompanato'yu sorguya çekmeye çalışır. Fahişe gibi göründüğü için gerçek Lana Turner'ı tanımaz. **2** ve *3: Hamle*

68. Jack ve Ed, Matt ve Bud'la Lynn ilişkisi hakkında Patchett'ı sorgular ama adam bilmiyordur.

69. Ed ve Jack gidince, Patchett Sid'i arar. ***Rakibin Planı***

70. Tıbbi tetkikçi Jack'e ölen adamın Meeks olduğunu söyler. **2: Kendini Keşif**

71. Jack, Meeks'in tutuklanma kayıtlarına bakmak istediğini söyler.

72. Lynn Ed'e onun gibi ilerlemek için kendini bile tehlikeye atacak bir politik hayvan olmadığı için Bud'dan hoşlandığını söyler. Ed onu öpmeye çalışır. Lynn, Sid resimlerini çeksin diye onunla seks yapmaya başlar. *3: Arzu*

73. Jack başkomiserin evine gider. Başkomiserin yıllar önce Stensland ve Meeks'in Patchett'i sorguladığı bir davaya baktığını fark eder. Başkomiser Jack'i vurur. Jack'in son sözleri "Rolo Tomasi" olur. ***Rakip/Sahte Dostun Saldırısı,* 2: Keşif.**

Başlangıçta öykünün geçtiği yeri ve üç farklı olay dizisini kurarak yazarlar izleyici keşif serisiyle şaşkına çevirmeye hazırdır. Ed ve Jack'in takımı baş döndürücü bir izleyici keşfiyle sona erer ve bu keşif bütün keşiflerin en iyisidir: Başkomiser Jack'i öldürür (sahne 73).

74. Başkomiser Jack'in katilini acımasızca arayıp bulun diye emir verir. Ed'e Jack'in ortağı olan Rolo Tomasi'yi sorar. ***Rakip/Sahte Dostun Saldırısı,*** *3: Keşif* 75.Başkomiser Jack'i öldürme ihtimali olan adamı yakalamak için Bud'dan Victory Motel'e gelmesini ister. 76. Tıbbi tetkikçi Ed'e cesetin eski polis Meeks'e ait olduğunu Jack'e söylediğini anlatır. *3: Keşif* 77. Başkomiser, Sid'i Jack ve Patchett hakkında sorgularken Bud da onu yumruklar. Sid, Lynn'i bir polisi becerirken resimlediğini söyleyince Bud çıldırır, resimleri kaptığı gibi gider. ***Rakip/Sahte Dostun Saldırısı,*** 1: Keşif 78. Sid, Patchett ve başkomiserin bir ekip kurduğunu söyleyince, başkomiser onu öldürmeye gider. ***İzleyici Keşfi*** 79. Ed, Meeks polisken kimleri tutukladığının bir listesini ister. 80. Lynn Ed'le yatarak Bud'a yardım etmeye çalıştığını söyler. Bud ona yumruk atar. 1: Rakip 81. Ed tutanaklarda Meeks ve Stensland'in başkomisere rapor verdiğini görür. Bud, Ed'i döver. Ed silahını çeker ve başkomiserin Jack'i öldürdüğünü, Bud'ın onu öldürmesi gerektiğini söyler. Bud, Meeks'i Stensland'in öldürdüğünü düşünür. Ed, Dudley'in polislerinin üç siyah adamı yakaladığını ve bunların Patchett'e bağlı olduğunu açıklar. *3: Keşif*, 1'e karşı *3:* Rakip 82. Ed bölge savcısından başkomiser ve Patchett'in sorgulanmasını talep eder. Savcı kabul etmez, Bud savcının kafasını klozete sokar, sonra onu camdan sallar. Savcı, başkomiser ve Patchett'in Cohen'in dolandırıcılığını üstlendiğini ama ellerinde kendisini suçlayıcı resimleri olduğu için onlara kovuşturma açamadığını itiraf eder. ***Rakip,*** 1 ve *3*: Keşif	Bud ve Ed aralarında hafiften kavga edene kadar katili aramaya devam ederler, kavgadan sonra da birlikte çalışmaya karar verirler (sahne 81). Bu ekip öykünün geri kalanını götürür.

83. Ed ve Bud, Patchett'in cesedini bulur, yanında da bir intihar notu vardır. 1 ve *3:* Keşif 84. Ed yerel polislerin, başkomiserden korumak için farazi bir isimle Lynn'i karakola götürmesini sağlar. 85. Lynn Ed'e başkomiser hakkında hiçbir şey bilmediğini söyler. 86. Bud, Sid'in ofisinde ölmüş olduğunu görür. Ed'le Victory Motel'de buluşmaya karar verirler. 1. Keşif 87. Bud motele gelince Ed'le birlikte tuzağa düşürülmüş olduklarını anlarlar. Silahlı çatışmada Bud ve Ed başkomiserin adamlarının çoğunu öldürürler. Bud zemindeki tahtaların altına düşer. Ed vurulur, iki adam Ed'i öldürmek için yanına geldiklerinde Bud düştüğü yerden doğrulup ikisini de öldürür. Başkomiser Bud'a iki kez ateş eder. Ed başkomisere Rolo Tomasi der. Bud başkomiserin bacağını bıçaklar. Başkomiser Bud'a tekrar ateş eder ama Ed silahını ona doğru kaldırır. Başkomiser onu tutuklayıp kendisini öldürmezse onu emniyet müdürü yapacağına söz verir. Sirenler yaklaşır. Ed başkomiseri arkasından vurur. 1 ve *3*: Keşif, 1 ve *3*: Kavga, *3: Kendini keşif ve ahlâki karar* 88. Soruşturma sırasında Ed, başkomiserin Susan, Patchett, Sid ve Jack'in cinayetinin arkasında olduğunu ve Los Angeles'taki suçu üstlendiğini açıklar. Odanın dışında bölge savcısı emniyet müdürüne başkomiseri kahraman ilan ederek karakolun ününü kurtarabiliriz der. Ed onlara bunun işe yaramasını istiyorsanız birden fazla kahramana ihtiyacınız olacak der. *Öykünün geçtiği yer* 89. Emniyet müdürü Ed'e başka bir madalya daha takar. Lynn arkadan izler. 90. Ed, Lynn'in arabasında sargılar içinde oturan Bud'a teşekkür eder. Lynn'e hoşçakal der. Lynn arabayı memleketine doğru sürer. *Yeni Denge,* 1 ile *3*: Cemaat	İki kahramanın başkomiseri ve adamlarını yenmesi için yeni keşifler meydana gelir ve Ed'in başkomiseri arkasından vurmasıyla biter (sahne 87). Siyasetçi olsa bile Ed bu cinayetten bir madalya daha kazanır (89). Rakibi olan Bud'a hoşçakal der, Bud da Lynn ile birlikte küçük bir kasabaya doğru yola çıkar (sahne 90).

• *Çapraz kesme sahne örgüsü: The Empire Strikes Back* (İmparator) (Öykü George Lucas; senaryo: Leigh Brackett ve Lawrence Kasdan, 1980)

İmparator çapraz kesme örgüsüne klasik bir örnektir. Olay örgüsünün büyük kısmında (sahne 35-58) yazarların bu yaklaşımı kullanmasının sebebini görmek için öykünün yapısal taleplerine bakmak gerekir. Öncelikle *İmparator* üçlemenin ikinci bölümüdür. O yüzden de birinci bölümdeki giriş odaklanması ve üçüncü bölümün kapanış odaklanması bu bölümde yoktur. Çapraz kesme stratejisi yazarların ortadaki öyküyü üçlemeyi genişletmesine sebep olur. Buna rağmen anlatı becerisinden vazgeçmemelidirler. Üçlemenin orta bölümünün kendi başına var olması gerektiği gerçeği bunu daha da kurnaz bir hale getirir.

Çapraz kesme tekniğinin en derin özelliği, karakterleri veya aksiyonu birbirine bitiştirerek içeriği kıyaslamasıdır. Bu durum bu filmde olmaz. Ancak film çapraz kesmenin olay örgüsü özelliklerinin avantajından faydalanır.

Bu filmde yazarların çapraz kesme sahne örgüsünü kullanmasının en önemli sebebi kahramanın gelişmesiyle alakalıdır. *İmparator*'da Luke Jedi Şövalyesi olup kötü imparatoru yenmek için yoğun bir eğitim sürecine girer. Ancak bu da yazarların önüne büyük bir sorun çıkarır. Eğitim sadece tek adımlık bir yapıdır ve önemli 22 adımdan biri değildir. Uzun eğitim sekansını doğrusal sahne örgüsünün bir parçası yapmak olay örgüsünü durdurabilirdi. Yazarlar çapraz kesme tekniğiyle Luke'un eğitimini (koyu renk italik olarak yazılmıştır) Han Solo, Prenses Leia ve Chewbacca'nın Dart Vader'ın adamlarından kaçmasıyla ilgili aksiyon dolu sahnelerin (koyu renkle yazılmıştır) içine yedirerek olay örgüsünü durdurmadan Luke'un eğitimini ve karakter gelişmesini zamanında vermişlerdir.

İmparator **Sahne Örgüsü**:

1) Luke ve Han buzdan bir gezegen olan Hoth'u gözlemler. Bir buz parçası Luke'un üzerinde olduğu tauntaun hayvanına çarpar ve Luke yere düşüp sürüklenir. Sorun
2) Han isyancıların olduğu bölgeye gelir. Chewbacca, Falcon'u tamir eder. Dostlar
3) Han, Jabba the Hut'a büyük miktardaki borcunu ödemek için davanın reddedilmesini talep eder. Leia'ya hoşçakal der. Dostlar

4) Leia ve Han birbirlerine duydukları hayali ve gerçek duyguları konusunda tartışırlar.
5) C-3PO ve R2-D2 Luke'un hâlâ kayıp olmasını rapor eder. Han güverte subayından rapor ister. Dostlar
6) Güverte subayının ölümcül donma seviyesi konusunda uyarılarına rağmen Han, Luke'u aramak için dışarıya çıkar.
7) Luke buzul canavarından kaçar.
8) O sırada isyancıların bölgesinde bulunan C-3PO ve R2-D2, Luke için endişelenirler.
9) Luke dondurucu soğukta hayatta kalmaya çalışır. Han onu arar. Ölümü Ziyaret
10) Leia bulundukları yerin kapılarını kapatmaya karar verir. Chewbacca ve robotlar Han ve Luke'un ölmesinden korkarlar.
11) Obi-Wan Kenobi Luke'a Yoda'dan eğitim alması gerektiğini söyler. Han, Luke'u kurtarır. Tahrik Edici Olay
12) İsyancıların küçük uçakları Han ve Luke'u aramaya çıkar.
13) Luke hayatını kurtardığı için Han'a teşekkür eder. Han ve Leia romantik tartışmalarına devam ederler.
14) General gezegendeki yeni bir sondadan tuhaf bir sinyal aldıklarını rapor eder. Han o yere bakmaya karar verir.
15) Han ve Chewbacca imparatorluğun sonda robotunu yok eder. General gezegenin boşatılmasına karar verir. Keşif
16) Darth Vader, Hoth'taki rapordan haberdar olur. İstila etmeyi buyurur. Rakip
17) Han ve Chewbacca, Falcon'u tamir ederler. Luke onlara veda eder.
18) İsyancıların generali imparatorluğun kuvvetlerinin yaklaşmakta olduğunu öğrenir. Korunmak için enerji kalkanını devreye sokar.
19) Vader tereddüt eden amirali öldürür ve Hoth'a karadan saldırmalarını emir verir. Rakibin Planı ve Saldırısı
20) İmparatorluğun kuvvetleri isyancıların üssüne saldırır. Luke ve ekibi uçaklarıyla karşılık verir. Kavga
21) Han ve Chewbacca, Falcon'u tamir ederlerken tartışırlar. C-3PO, Luke'a eşlik edecek R2-D2'ye veda eder.

22) Luke'un uçağı çakılır. Walker adındaki araç uçağı yok etmeden önce Luke kaçar. Kavga
23) Han, Leia'ya yola çıkmadan önce sonuncu taşıma gemisine binmesini emreder. İmparatorluğun kuvvetleri isyancıların bölgesine girer.
24) Luke Walker'lardan birini yok ederken, başka bir Walker ana güç jeneratörünü havaya uçurur.
25) **Han, Leia ve C-3PO taşıma gemisine binemezler ve Falcon'a koşarlar.**
26) **Vader ve imparatorluğun kuvvetleri isyancıların üssüne girer. Falcon kaçar.**
27) ***Luke ve R2-D2 Hoth'tan kaçar. Luke R2-D2'ya Dagobah'a gittiklerini söyler. Arzu***
28) **TIE savaşçıları onları takip ederken Han hiperenerji yaratmak için boşu boşuna uğraşır. Falcon'ı asteroid alanına sürer.**
29) ***Luke Dagobah'ta boş ve ıssız bir bataklığa iner. Plan***
30) **Vader imparatorluğun filosuna asteroid alanına giren Falcon'ı takip etmesini emreder.**
31) **C-3PO hiperenerji fonksiyonu üzerinde çalışır. Han ve Leia romantik kavgalarına devam ederler.**
32) ***Yoda Luke'u bulur ancak kimliğini ondan saklar. Yoda Luke'a onu Yoda'ya götüreceğine söz verir. Dost***
33) **C-3PO hiperenerji fonksiyonunun bozulduğunu anlar. Han ve Leia sonunda öpüşürler.**
34) İmparator yeni düşmanlarının Luke Skywalker olduğunu açıklar. Vader Luke'u karanlık tarafa döndürmeye yemin eder. Rakibin Planı
35) ***Yoda kendini Luke'a Jedi ustası olarak tanıtır. Yoda Luke'un sabırsız olmasından endişelenir. Keşif***
36) **TIE savaşçıları asteroid alanında Falcon'u arar.**
37) **Han, Leia ve Chewbacca, Falcon'un dışında hayat olup olmadığını araştırır. Han Falcon'u devasa bir yılandan kurtarır. Keşif ve Rakip**
38) ***Luke bataklıkta Yoda'dan eğitim alır. Luke onu güçten gelen tuhaf bir zorlukla yüzleşmeye iter. Gereksinim, Hamle***

39) ***Luke bir ine girer ve Darth Vader'in hortlağıyla dövüşür. Hortlağın kafasını kopartır ve kendi yüzünü görür. Gereksinim, Keşif***
40) **Vader ödül avcılarına Falcon'u bulmalarını emreder. Amiral Falcon'u bulduklarını söyler.**
41) **TIE savaşçıları asteroid alanında Falcon'u takip eder. Han Falcon'u doğrudan üstlerine sürer.**
42) **Amiral Falcon'un üzerlerine geldiğini görür. Radardaki adam Falcon'un radar göstergesinde kaybolduğunu görür.**
43) ***Luke eğitimine devam eder. X-wing savaşçı uçağını bataklıktan kaldıramaz. Yoda azıcık zorlanarak uçağı oradan kaldırır. Belirgin Yenilgi***
44) Vader hata yaptığı için o amirali de öldürür ve onun yerine başka bir memuru getirir.
45) **Falcon yıldız savaş gemisinin çöp atılan bacasına saklanır. Han Lando Calrissian'ın maden kolonisinde tamirat yapmaya karar verir.**
46) ***Luke rüyasında Han ve Leia'nın acı çektiğini görür. Onları kurtarmak ister. Keşif***
47) **Han Lando'nun kolonisine inerken zorlanır. Leia, Han'ın geçmişte Lando'yla sorun yaşadığını hatırlar.**
48) **Lando, Han ve diğerlerini selamlar. Çalkantılı geçmişlerini konuşurlar. Gizli bir fırtına birliği C-3PO'yu parçalar. Rakip/Sahte Dost**
49) ***Yoda ve Kenobi Luke'un eğitimine ara vermemesi gerektiğine karar verirler. Luke arkadaşlarını kurtardıktan sonra geri geleceğine söz verir. Dostun Saldırısı***
50) **Falcon tamir edilir. Leia ortadan kaybolan C-3PO'yu merak eder.**
51) **Chewbacca çöplerin arasında C-3PO'yu bulur. Lando Leia'yla flört etmeye çalışır.**
52) **Lando operasyonlarını Han ve Leia'ya açıklar. Lando haberi olmayan çifti Darth Vader'in önüne sürer.**
53) ***Luke maden kolonisine yaklaşır. Hamle***
54) **Chewbacca atıldığı hücrede C-3PO'yu tamir eder.**

55) Vader Han'ın bedenini ödül avcısına vermeye söz verir. Lando anlaşmanın değişmiş olmasından şikâyetçi olur. Rakibin Planı ve Saldırısı
56) **Lando planını Han ve Leia'ya açıklar. Han, Lando'ya yumruk atar. Lando elinden geleni yaptığını söyler.**
57) Vader, Luke için yapılmış karbon dondurucu hücreyi inceler. Bunu önce Han üzerinde denemeye karar verir. Rakibin Planı
58) ***Luke koloniye yaklaşır.***
59) Vader, Han'ı dondurmaya hazırlanır. Leia, Han'a onu sevdiğini söyler. Han dondurma sürecinden kurtulur. Rakibin Saldırısı
60) Luke fırtına birliğiyle savaşır. Leia, Luke'a düştükleri tuzağı anlatır. Luke bir koridor keşfeder.
61) Luke, Vader'ı karbon dondurucu hücrede bulur. Işın kılıçlarıyla dövüşürler. Kavga
62) Lando'nun adamları Leia, Chewbacca ve C-3PO'yu serbest bırakır. Lando içinde bulunduğu zor durumu açıklamaya çalışır. Han'ı kurtarmak için koşarlar.
63) Ödül avcıları Han'ın bedenini uzay gemisine koyup giderler. İsyancılar imparatorluğun askerleriyle savaşır.
64) Luke ve Vader kavga etmeye devam ederler. Luke dondurucu odadan kaçar. Basınçlı hava Luke'u hava bacasına çeker. *Kavga*
65) Lando ve diğerleri Falcon'un olduğu yere doğru giderler. Şehrin boşaltılmasını emrederler. Falcon'a binerek kaçarlar.
66) Luke hava bacasının yürüme yolunda Vader'la kavgaya devam eder. Vader kimliğini Luke'a söyler. Luke karanlık tarafı kabul etmez ve düşer. Kavga ve Kendini Keşif
67) Leia, Luke'un yardım çığlığını hisseder. Chewbacca Luke'u kurtarmak için Falcon'u koloniye geri döndürür. TIE savaşçıları yaklaşır.
68) Amiral Falcon'daki hiperenerjinin çalışmasını durdurduğunu açıklar. Vader Falcon'u yakalamaya hazırlanır.
69) Luke bu zamana kadar Kenobi'nin niye babasının kimliğini açıklamadığını merak eder. R2-D2 hiperenerjiyi tamir eder. Falcon kaçar.

70) Vader Falcon'un kayboluşunu izler.
71) Lando ve Chewbacca Han'ı Jabba the Hut'tan kurtarmaya söz verirler. Luke, Leia ve robotlar onların ayrılışını izlerler. Yeni Denge

• Aşk öyküsü sahne örgüsü: *Aşk ve Gurur*

Roman: Jane Austen; senaryo: Aldous Huxley ve Jane Murphin, 1940)

Aşk ve Gurur **Sahne Örgüsü:**

1. Ekranda şu yazar: "Eski İngiltere'deki Meryton kasabasında geçmiştir". Dünya 2. Lizzy ve Jane annesiyle alışveriş yaparken, kasabaya zengin bir adam olan Bay Bingley ve kız kardeşi ile daha da zengin bir adam Bay Darcy'nin taşındığını öğrenirler. Tahrik edici olay, Arzu, Ana Rakip 3. Anne kızlarına babalarını çağırmasını, diğer babalar gelmeden Bay Bingley ile buluşması gerektiğini söyler. 4. Anne, diğer kızlarını, yani kitap kurdu Mary, Bay Wickham'ın memurluğunu yapan Lydia ve Kitty'i de toplar. Dostlar, Alt Olay Örgüsü 2, 3, 4 5. Anne ve kızları taşıyan at arabası, Bay Lucas'ın at arabasını geçer ve anne kızlarının varlığını göstermek için hareket geçer. Küçük Rakip 6. Anne, kızlarını görsün diye baba Bay Bennet'in Bay Bingley'i hemen araması gerektiği konusunda ısrar eder. Baba mal ve mülkünün erkek bir varise, yani kuzen Bay Collins'e kalacağını hatırlatır. Ayrıca geçen hafta Bay Bingley ile buluştuğunu ve onu baloya davet ettiğini söyler. Öykünün geçtiği yer. 7. Baloda Wickham, Lizzy ile flört eder. Rakip/Sahte Dost	Başlıktan sonra gelen ilk sahnede yazarlar doğrudan arzu cümlesini ortaya çıkarır: bir koca bulmak. Bu durum, yazarların hemen sonra öykünün geçtiği yeri anlatacakları bir cümle vermiş olur (3-6 sahne). Baloda (7-11 sahne) kahraman Lizzy ile Darcy arasındaki aşk öyküsünün omurgasını kurmanın sırası gelir. Ancak yazarlar aileye beş kız kadeş vererek, kadınları kıyaslamak ve nasıl koca bulduklarını göstermek için beş alt olay örgüsünü de (dört kız kardeş ve Charlotte) örmeye başlar.

8. Darcy, Bingley ve Bayan Bingley baloya gelince, Lizzy Darcy'ye kibirli olduğunu söyler. Bingley, Jane ile dansa kalkar ve onun inceliğinden etkilenir. Alt Olay Örgüsü 1, Arzu

9. Lydia ve Kitty, Wickham ve diğer memurla içki içerken, Bayan Bingley Jane'e bu ıssız yerde mahsur kalmaktan korktuğunu söyler. 2. Rakip

10. Lizzy ve onun en iyi arkadaşı olan Charlotte Luces, Darcy'nin kasabanın kızlarının düşük sınıftan geldiğini söylediğini duyarlar. Darcy, Lizzy'nin darkafalı zekasıyla veya tahammül edilemez annesiyle uğraşmak istememektedir. Keşif, Alt Olay Örgüsü 5

11. Lizzy, Darcy'nin dans teklifini kabul etmez, hatta Darcy pek sevmediği bir kişi olan Wickham'la dans eder. Rakip

12. Herkes Jane'in Bingley ile öğle yemek için Netherfield Park'a gitmesine çok sevinir. Annesi nasıl davranması gerektiğiyle ilgili tembih verir.

13. Anne Jane'in kıyafetlerini değiştirir ve yağmur yağarsa orada kalsın diye ona bir at hazırlar. Alt Olay Örgüsü Hamle

14. Jane sağanakta ata biner.

15. Jane hastalandığı için doktor ona Bingley'in evinde bir hafta kalması gerektiğini söyler. Jane ve Bingley buna çok sevinir. Bayan Bingley, Lizzy eve tek başına yürüyerek gittiği için çok şaşırır ama Darcy buna katılmaz.

16. Lydia ve Kitty köye gitmek isterler, anne şarkı söylemektedir. Baba bütün kızları Bingley'in evine götürmekle ilgili espri yapar.

17. Darcy ve Bayan Bingley çoğu kadının becerikli olmadığını söylerler ama Lizzy onlara katılmaz. Bayan Bingley Lizzy'ye odayı yürümeyi teklif eder ve Darcy onlara katılmamak için zeki bir yorumda bulunur. Rakip

Aynı teknik, bir kadının üç farklı talipten birini seçmek zorunda olduğu *The Philadelphia Story*'de de kullanılmıştır. Beş alt olay örgüsü izleyiciyi eğlendirirken, bir yandan da öyküye harika bir olay örgüsü yoğunluğu ve dokusu kazandırır. Aslında izleyicinin bu filmden aldığı zevkin büyük kısmını alt olay örgüleri oluşturur. Ana karakterin karşılaştığı sorunun aynısını yaşan küçük karakterlerin her birinin öyküsü izleyiciyi eğlendirir.

Bu sahne örgüsünün bir diğer büyük avantajı ise, öykünün geçtiği yerin kurulması, kahramanın cümlesi ve beş altı olay örgüsünün yazarlara daha sonradan ortaya çıkacak keşiflerin yoğun başarısını tattırmasıdır. Bu kadar çok keşifin yaşanması nadirdir, ve genellikle olay örgüsüne sahip olmayan aşk hikayelerinde hoş karşılanır. İzleyici için en iyisi de beş kız kardeşin ve onların alt olay örgülerinin kullanılması, yazarların bu komik aşk öyküsünü tek bir evlilikle değil, bir kaç evlilikle bitirmesidir, ki bunların biri de kötü bir evliliktir.

Yazarlar öykünün geçtiği yeri erkenden söyleyerek, bu sistemin bağlı olduğu mantığı açıklar: mal ve mülk erkek varise gider, o yüzden de kadınların evlenmesi gerekir, üstelik iyi bir evlilik yapmalıdırlar. Bu mantık, öyküdeki her bir olay örgüsü cümlesini şekillendirir. Dolayısıyla yazarlar bir kaç farklı karakteri kıyaslarlar. Kahramanın rakibi Bayan Bingley ve kahramanın dostu olan Charlotte'ı kullanarak kadınları kıyaslarlar. Bay Wickham ve Bay Collins'i kullanarak talipleri kıyaslarlar. Kıyaslamalar birinci partiden itibaren başlar (7-11 sahne).

18. Bay Collins Anne'ye patronu Leydi Catherine de Bourgh'un kendisine evlenmesi gerektiğini söylediğini belirtir. Jane'i sorduğunde Anne onun nişanlı olduğunu söyler. Bay Collins Lizzy ile ilgilenmeye başlar. 3. Rakip, 2. Talip 19. Bingley'in Netherfield Park'ındaki evinde bahçe partisi davetiyesi gelir. 20. Partide Collins, Lizzy'nin peşinden koşar. Lizzy adamı başka bir yöne göndermesi için Darcy'ye baskı yapar. 3. Rakip	Parti aynı zamanda da yazarların muhtemel aşıklar olan Lizzy ve Darcy arasındaki güçlü rekabeti de gösterir (sahne 8, 10, 11). Ancak bunu tüketmek yerine, cümleyi tutup kızkardeş Jane ve Bay Bingley arasındaki 1. alt olay örgüsünü verirler (12-15 sahne). Alt olay örgüsünü verdikleri için rakip olmalarına rağmen Lizzy Darcy'i tanımaya zaman bulur (sahne 17).
21. Darcy, Lizzy'ye okçuluk dersi verir ve kızın kendisinden daha iyi olduğunu keşfeder. Lizzy, Wickham'ı göstererek, Darcy'ye zengin ve yakışıklı bir adamın fakir bir adamla tanışmayı kabul etmemesi konusunda ne düşündüğünü sorar. Darcy centilmenlerin davranışlarını açıklamak zorunda olmadıklarını söyler. Rakip	Ailenin mal ve mülkünü alacağından ailenin tamamına rakip olan 2. talip olan Bay Collins'in cümlesini verirler (sahne 18). Bay Collins tam bir salaktır, ve bu durum, zengin biriyle evlenmeye karşılık severek evlenmek olan Lizzy ve o dünyada yaşayan diğer kadınların merkezi çatışmasının altını çizer.
22. Lizzy evin içinde Mary'nin herkesin önünde kötü bir şekilde şarkı söylediğini görür. Bayan Bingley alay ederek Lizzy'ye ailesiyle ilgili iltifatlarda bulunur. Keşif, 2. Rakip 23. Darcy, Lizzy'yi verandada ağlarken görür, Wickham'a sadık olmasını takdir ettiğini söyler. Ancak Darcy ve Lizzy, Anne'nin Jane'in elbette Bingley ile evleneceğini söylediğini duyunca, Darcy çekip gider ve Lizzy ona ilk sadakat testinden geçemediğini söyler. Rakibin Keşfi 24. Bay Collins, Lizzy'e evlilik teklif eder. Lizzy hayır der ama o bunu evet olarak anlar. Keşfi 25. Anne, Babanın Lizzy'i ikna etmesi gerektiğini söyler ama Baba Lizzy'nin Bay Collins ile evlenmesini istemediğini söyler. 26. Anne, Bingley'in Jane'e yazdığı mektubu açıp okur. Bingley ve Darcy'nin Londra'ya gittiğini öğrenince perişan olur. Jane oturup ağlar. Keşif 27. Wickham Lizzy'ye kiliseye gittiğini ama Darcy'nin babasının vasiyetini ihmal ettiğinden Wickham'ı paradan uzak tuttuğunu söyler. Yanlış Keşif	İkinci parti (20-23 sahne) yazarların bir kaç cümleyi bir araya getirmesine sebep olur: Darcy ve diğer talipler olan Wickham ve Bay Collins Lizzy ve Darcy arasındaki ahlaki sav, Jane ve Bingley arasındaki 1. alt olay örgüsü, kadın rakip Bayan Bingley ve onu Darcy'nin önünde küçük düşürerek bir rakip haline gelen Lizzy'nin kız kardeşlerinin alt olay örgüleri. Bütün toplumun ve bütün karakterlerin bir arada olduğu çok önemli bir birarada olma sahnesidir.

28. Lizzy, Jane'in ağladığını görür çünkü Bingley başka bir kadınla ilişki yaşadığını anlatan bir mektup göndermiştir. Keşfi

29. Bayan Lucas ve Charlotte, Charlotte'un Bay Collins ile evleneceğini söyleyince, Charlotte bu evin leydisi olacağından Anne çok kızar. Keşif, Alt Olay Örgüsü 5

30. Lizzy, Charlotte'a bir süre daha evlenmemesi için yalvarır, ancak Charlotte bunu kabul etmez.

31. Charlotte ve Bay Collins evlendikten sonra Lizzy onları ziyaret eder. Leydi Catherine gelir. Dost/Sahte Rakip.

32. Leydi Catherine, Collins'e emirler verir. Çok serttir, Charlotte ondan korkar.

33. Darcy akşam yemeğinde onlara katılır. Leydi Catherine, Lizzy ve kız kardeşlerinin nasıl büyütüldüğüne şaşırır.

34. Lizzy piyano çalarken, Leydi Catherine, kızı Anne'in ve Darcy'nin birlikte olacağından emin olduğunu söyler.

35. Lizzy kızgın bir şekilde Charlotte'a, Bingley'in Jane'i terk etmesinin sebebinin, Darcy'nin onu imkansız bir evlilikten kurtarması çalışması olduğunu söyler.

36. Darcy, aileleri aynı seviyeden olmasa da Lizzy'ye benimle evlenir misin der. Lizzy kabul etmez çünkü ona kibirli olduğunu, Wickham'a kötü davrandığını ve kız kardeşinin mutluluğunu engellediğini söyler. Keşif, Ayrılış

37. Lizzy eve dönünce Jane'den Lydia'nın Wickham'la kaçtığını ama evlenmediklerini öğrenir. Babası onları bulmak için Londra'ya gider. Darcy gelir. Keşif, Alt Olay Örgüsü 2

38. Darcy, Lizzy'ye kız kardeşine bunları yapan kişinin Wickham olduğunu söyler. Yardım etmeyi teklif eder ama Lizzy olan oldu der, Darcy gider. Lizzy, Jane'e Darcy'ye aşık olduğunu fark ettiğini söyler. Keşif, kısmi Kendini Keşif

39. Bayan Bingley, Lydia'nın bulunduğunu ve Bay Bennet'in artık onları aramadığını belirten mektubu mutlu bir şekilde okur. Mektup bitince aldığı bu habere bozulur.

Bingley ve Jane'in arasındaki 1. alt olay örgüsünün ayrılmasından (sahne 26 ve 28) sonra, Lizzy bir kez daha belirgin bir şekilde yenilir (sahne 29): Lizzy'nin en iyi arkadaşı ve dostu olan Charlotte'un, ikinci talip olan aptal Bay Collins ile evlenmesi (alt olay örgüsü 5).

Sırada şaşırtıcı bir keşif vardır: Darcy Lizzy'ye aşk olduğunu söyler ve evlilik teklif eder (sahne 36). Bunun arkasından bir ayrılık olur çünkü iki karakter de psikolojik açıdan acı çekmektedir ve gurur ve önyargı konularında ahlaki açıdan zayıftırlar.

40. Aile harekete geçmeye hazırdır. Baba dayının Lydia'yı bulduğunu ve şaşırtıcı bir biçimde Wickham'ın azıcık bir para istediğini öğrenir. Keşif

41. Lydia ve Wickham kasabaya gelip evlendiğini söylerler. Wickham dayısının ölümüyle zengin olduğunu söyler. Keşif

42. Lizzy, Darcy ile evlenmeyeceğine dair Leydi Catherine'e söz vermez ve Leydinin Darcy'yi malvarlığından mahrum etmesinin umrunda olmadığını söyler. Leydi Lizzy'ye Darcy'nin kız kardeşine neler yaptığını hatırlatır. Keşif

43. Evin dışına çıkıca Leydi, Darcy'ye Lizzy'nin yorumlarını anlatır. Lizzy'nin ona uygun olduğunu çünkü Darcy'nin kendisini ayakta tutacak birine ihtiyacı olduğunu söyler. Darcy mutluluktan havalara uçar. İzleyicinin Keşfi

44. Darcy eve Bingley ile ilgili bir haberle girer.

45. Bahçede Darcy ve Lizzy, Bingley'in Jane'in elini öptüğünü görür. Lizzy Darcy'yi yanlış değerlendirdiğini fark eder ama Darcy küstahça davrandığı için özür diler. Lizzy'ye tekrar evlilik teklifinde bulunur ve öpüşürler. Alt Olay Örgüsü 1 Kendini Keşif, Kendini Keşif, Çifte Keşif

46. Anne pencereden Lizzy ile Darcy'nin öpüştüklerini babaya gösterir ve Lizzy'nin bir yılda 10.000 kazanacağını, zavallı Jane'in de sadece 5.000 ile geçineceğini hayal eder.

47. Diğer odada bir adam flüt çalarken Mary şarkı söyler, Kitty de başka bir adamla flört eder. Üç kızı evlendiğinden, diğer iki kızı da evlililiğin eşiğine geldiğinden anne çok heyecanlıdır. Alt Olay Örgüsü 3 ve 4 Evlilikler

Örgü, izleyicinin Wickham'ın aslında bir rakip olduğunu (sahne 37), Darcy'nin iyi olduğunu (sahne 38), kahramanın Darcy'yi sevdiğini keşfetmesini (sahne 38), Wickham ve kız kardeş Liydia'nın evlenmesini (sahne 41), Jane ile Bingley'in "evlenmesini" (sahne 45), kahramanın Darcy ile "evlenmesini" (sahne 45) ve 3 ve 4 alt olay örgüsü olan kız kardeşlerin evlilik sözü vermesini (sahne 47) keşfetmesiyle başlayan keşif dizisiyle sona erer. Tootsie'deki olay örgüsünden söz ederken bahsettiğim döngülü keşif dizisi buydu işte. Bu türden olay örgüsü yoğunluğu aşk öykülerinde çok azdır ve izleyici açısından büyük bir artıdır.

• Sosyal fantezi sahne örgüsü: *Şahane Hayat* (It's a Wonderful Life) ("The Greatest Gift" isimli kısa öykü: Philip Van Doren Stern, Senaryo: Frances Goodrich, Albert Hackett ve Frank Capra, 1946)

Şahane Hayat (It's A Wonderful Life) **Sahne Örgüsü:**

1. Bütün kasaba dua etmektedir, iki melek kendilerinden alt düzeydeki bir melek olan Clarence'a George'a yardım etmesini buyurur. George başarılı olursa Clarence kendi kanatlarına kavuşacaktır. Hayalet, Öykünün Geçtiği Yer, Sorun/Gereksinim 2. 1919 yılında delikanlı olan George kardeşi Harry'i kırılan buzun içine düşmekten kurtarmıştır. Öykünün Geçtiği Yer 3. Genç George, Gower'ın eczanesinde çalışmaktadır. Violet ve Mary oradadır. George, Gower'ın oğlunun öldüğünü okur. Gower, George'dan ilaçlarını getirmesini ister ancak George o ilaçların zehirli olduğunu görür. Öykünün Geçtiği Yer 4. George babasından tavsiye almaya çalışır ama babası insanların ipotek borcunun ödeme tarihini uzatmak için Potter'la tartıştığı için meşguldür. Ara Rakip 5. Gower, George'a tokat atar ancak George ona hatasını açıklar. 6. 1928: Yetişkin George yolculuğa çıkmadan evvel Gower'dan ücretsiz bir şekilde bavul alır. Arzu 7. George sokakta polis Bert'e, taksi şoförü Emie'ye ve Violet'e selam verir. Dostlar 8. George ve Harry akşam yemeğinden önce eğlenirler. George babasına İnşaat ve Kredi Birliği'nde çalışmak istemediğini söyler. Hayalet, Öykünün Geçtiği Yer 9. George, Harry'nin mezuniyet töreninde Sam ve büyüyüp güzelleşmiş Mary'i görür. Onunla dans ederken havuza düşerler. Arzu (2.)	Yazarlar öyküye, gökyüzündeki bir anlatıcının (bir melek) kahramanın kriz anını anlattırarak başlıyor (sahne 1). Bu da yazarlara öykünün geçtiği yeri, yani kasabayı sunmasına izin veriyor ve öykü dramatik bir yoğunlukla başlıyor. Yazarlar, izleyiciyi ağır dramayla (intihar) ödüllendireceğine söz verdiği için geriye girip kahramanın geçmişini açıklıyorlar. En önemlisi de, öykünün sonunda George'un yaşamasaydı kasabanın nasıl bir yer olacağını gördüğü fantezi sonucu hazırlamasıdır. Bütün kasabayı kapsayan bu açılan şemsiyenin ardından kahramanın çocuk olduğu zamanları görürüz (2-5 sahne). Bu sahneler sadece kahramanın asıl karakterini açıklamakla kalmaz, kasabadaki önemli karakteri de gösterir. Çocukluk sahneleri aynı zamanda karakter ve davranışlarının bağlantı ağını da gösterir. Sonra sahne örgüsü kahramanın yetişkin olduğu zamana atlar, kasabadan gitmek ve dünyayı görmek istediğini söylediği cümleye gelir (sahne 6). Küçük karakterlerin çoğu yetişkindir (7-9 sahne) ve izleyici bu insanların çocukken neyse büyüyünce de öyle kaldıklarını görür.

10. George ve Mary eve yürüyerek dönerler, yolda şarkılar söylerler, Sycamore'daki eski bir eve taş atarlar. George onu tam öpecekken, Mary'nin elbisesinin kuşağı düşer ve çıplak şekilde çalıların arkasına saklanır. George babasının kalp krizi geçirdiğini öğrenir. Arzu 1 ve 2, Plan	Sırada her bir sahnenin aynı modelle ilerlediği bir sekans vardır: 1) kahraman gitmek istediğini belirten arzusunu söyler, 2) hüsranlar onu kasabada tutar, ve 3) ikinci bir çelişen arzu onu kasabaya daha da esir eder. Örneğin, George kasadan gitmek istemektedir ancak babası ölür ve İnşaat ve Kredi'nin başına geçmek zorunda kalır (Sahne 10 ve 11).
11. Potter kurul toplantısında İnşaat ve Kredi Birliği'ni kapatmak istediğini söyler. George onu destekler. George kendisi işletirse şirketin kapanmayacağını öğrenir. Rakip, Keşif, Arzu ve Plan 1 bozulur	Gitmeye hazırdır ama eve kardeşi Harry gelir, başka bir kasabada büyük bir iş teklifi almıştır (sahne 12 ve 13).
12. George ve Amcası Billy, Harry'yi tren istasyonundan alırlar. Harry'nin yanında eşi vardır ve George'a iş teklif eder. Keşif	George Mary'ye aşık olur, kasabanın Büyük Bunalımı atlatmasına yardımcı olur, Potter'la kavga eder, Bailey Parkını kurar ve çocukları olur (15-25 sahneleri).
13. George verandada amcasıyla birlikte oturur. Annesi Mary'yi görmesi gerektiğini söyler.	
14. George sokakta Violet'e rastlar ancak Violet ormana girmek istemez.	
15. George zoraki bir şekilde Mary'nin evine girer. Tartışırlar. Sam arar. George fabrikasını Bedford Falls'ta açmayı önerir. Mary'yi öper. Keşif	
16. George ve Mary evlenir.	
17. İnşaat ve Kredi Birliği binasında Billy amca bankanın borcunu istediğini söyler. Potter, George'un müşterilerine bir dolara 50 sent teklif eder. George insanlara Potter'ın teklifini kabul etmemeleri gerektiğini söyler, insanlar George'un kendine ait parasından ödünç alır. Keşif, Hamle	
18. George ve diğerleri günün sonunda bıraktıkları 2 doları kutlar. Mary George'u arar ve Sycamore'da buluşalım der.	
19. Bert ve Ernie eski eve poster yapıştırır. Mary evi tamir etmiştir. Keşif	
20. George, Martini ailesinin Potter'ın kurduğu barakadan Bailey Part'taki yeni bir eve taşınmasına yardım eder. Plan 2	

21. Vergi memuru Potter'a işini George'a kaptırmak üzere olduğunu söyler. 22. George ve Mary, zengin Sam ve eşine merhaba der. 23. Potter, Georce'a 20 bin dolarlık bir iş teklif eder George kabul etmez. Keşif 24. George Potter'ın teklifini düşünür ve aklına hayalleri gelir. Mary hamile olduğunu söyler. Keşif 25. Daha fazla bebek, evin tamir edilmesi, George'un cesaretini kaybetmesi, savaş, adamların kavgaları. Harry kahraman gibi bir gemiyi kurtarır. George hava akını gözcüsüdür. Hamle (kayboluyor) 26. O sabah George, Harry'nin şeref madalyasını yazan gazeteleri dağıtır. O sırada Washington DC'de bulunan Harry'yle telefonda konuşur. Banka müfettişi muhasebe defterlerine bakmak için oraya gelir. 27. Billy amca bankada 8 bin dolar yatırırken Potter'ı teşvik eder. Yanlışlıkla parayı Potter'a verir. İzleyicinin Keşfi 28. İnşaat ve Kredi'de George Violet'e para yardımı yapar. Amca Billy 8 bin doları kaybettiğini söyler. Keşif, Rakip/Sahte Dost George ve amcası sokaklarda parayı arar. 29. Amcasının evine giden George ümitsizdir. Ya o ya da amcası hapse girecektir ama George kendisinin girmeyeceğini söyler. 30. George eve gelince çocukları tersler ancak kızı Zuzu'nun hasta olduğunu öğrenir, yanına gider, kızının öğretmenini arayıp hem öğretmenini hem de kocasını azarlar. Evdeki eşyaları kırıp döker ve evden çıkıp gider. Mary, Billy amcayı arar. Dostun Saldırısı	Sahne örgüsü özgün bir şey yapar: otuz yılı kapsayan bir süreçten sonra yazarlar bir günü kapsayan bir sekansı verir (26-33 sahneleri). Açılış sahnesinde bahsedilen krize, yani George'un intiharına yol açan olayları gösterirler. Sahneler, meleğin konuşmasını kapsamaz ve yazarlar açılıştaki sözü verilmiş heyecanı teslim eder (sahne 33).

31. George, Potter'dan yardım ister. Potter arkadaşlarına başvur der. George teminatının olmadığını, sadece sigorta poliçesi olduğunu söyler. Hamile

32. Martini'lerin evinde George yardım istedikten sonra öğretmenin kocası ona yumruk atar.

33. George arabasıyla bir ağaca çarpar. Köprüye gider. Tam intihar edecekken adamın teki nehre atlar. George da peşinden atlar ve onu kurtarır. Belirgin Yenilgi, Keşif

34. Clarence, George'un hayatını kurtardığını söyler. George'a yardım ederek kanatlarına sahip olacaktır. Georga'a doğmamış olsaydı neler olabileceğini göstermeye karar verir. George dudağının kanamadığını, duymayan kulağının gayet düzgün bir şekilde duyduğunu ve giysilerinin ıslak olmadığını fark eder. Keşif

35. George arabasının ağaç önünde olmadığını görür. Meydan Okumak ve Keşif

36. Martini artık Nick'in barıdır. Nick, George ve Clarence'ı dışarıya atmak üzeredir. George dışırıda bir dilenci görür. Bir çcuğu zehirlediği için 20 yıl hapis yatan Bay Gower'dır. Nick onları karşı sokağa atar. Meydan Okuma ve Keşif

37. Dışarıda George, Clarence'a çatlak der. Mary'yi görmeye gider.

38. George çirkinleşmiş Potterville'de dolaşır. Violet bir fahişe olmuştur, Ernie ise kötü bir taksi şoförüdür. George'un Sycamore'deki evi ise hayaletli bir ev gibidir. George polis Bert'le kavga eder ve kaçar. Meydan Okuma ve Keşif

39. George'un annesi yaşlanmıştır ve George'dan şüphe eder. Billy amcanın delirdiğini söyler. Meydan Okuma ve Keşif

Öykünün kilit sahne sekansı gelir: Clarence George'e onun yaşamadığı alternatif bir şimdi zaman ve alternatif kasabaya gösterir (34-41 sahneleri). Burası, dünyayı kuracak yatırım zamanının -George'un kasaba insanlara olan bağlılığı- ödendiği yerdir.

Yazarlar George'un bütün küçük karakterlerin olumsuz olarak gördüğü bir dizi keşif yapar (36, 38, 39, 41 sahneleri). George ve izleyici George'un yaptığı bağlantıları görür ve bu bağlantılar büyük bir ağdır.

40. George artık mezarlık haline dönmüş Bailey Park'ı gezer. Harry'nin mezarını görür. Ölümü Ziyaret Etmek 41. George kütüphaneye giderek Mary'yle konuşmaya çalışır. Mary evde kalmıştır, korktuğu için oradan kaçar. George de peşinden koşarken polis Bert onu vurur. Kavga 42. George köprüde yaşamak için yalvarır. Bert yanına gelir ve onu George olarak görür. George vecde gelir. Elinde Zuzu'nun çiçeği vardır. Kendini Keşif 43. George Bedford Falls'ta mutlu mesut koşar. Keşif 44. Evde şerif onu beklemektedir. George Mary ve çocuklarına sarılır. Arkadaşları para dolu çantalarla gelir. Harry de gelir. Bir çan çalar ve George, kanatlarına kavuştuğu için Clarence'ı tebrik eder. Yeni Denge ve Yeni Toplum Sahne Yapımı ve Senfonik Diyalog	Öykü, George'un gerçek zamana dönmesiyle biter ancak çok para kaybetmiş olmasına rağmen mutludur. Kasaba onu kurtardığı için George bağlantı ağının karşılığını almıştır (42-44 sahneleri). Bu, sosyal fantezinin bağlı olduğu büyük sosyal karşıtlarının çoğunu gösteren bir sahne örgüsüdür. Genel sekans yoğundur ve sahneler arası bitişiklik mükemmeldir.

10
SAHNE YAPIMI VE SENFONİK DİYALOG

Sahneler aksiyonların yer aldığı yerdir. Kelimenin tam anlamıyla. Açıklama ve diyalog kullanarak önerme, yapı, karakter, ahlâki sav, öykünün geçtiği yer, sembol ve sahne örgüsününün bütün öğelerini izleyicinin tecrübe ettiği öyküye tercüme edersiniz. Burası, öykünün canlandığı yerdir.

Sahne tek bir zaman ve yerde meydana gelen aksiyon olarak açıklanır. Ancak sahneyi meydana getiren şey nedir? Nasıl işler?

Sahne, minik öyküdür. Yani iyi bir sahnede kendini keşif hariç 7 yapı adımı vardır. Sahnede kendini keşif adımı yerine bir şaşırtma, sürpriz veya keşif olur.

SAHNE YAPIMI

Herhangi bir sahneyi yapmak için kendinize iki amaç edinmelisiniz:

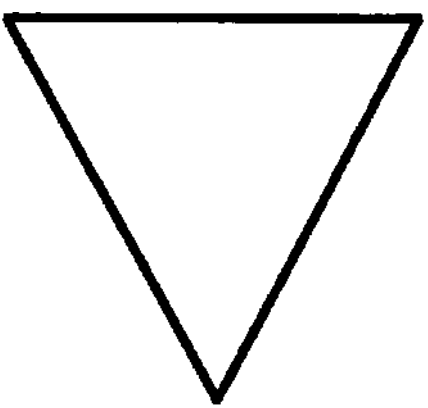
- Kahramanın genel gelişimine nasıl sığacağını ve gelişmesini nasıl ilerleteceğini belirleyin.
- İyi bir minik öykü olmasını sağlayın.

Bu iki amaç her şeyi belirler ve ve en önemlisi kahramanın genel gelişiminin eğmecidir.

Kilit nokta: Sahneyi baş aşağı bir üçgen olarak düşünün.

Sahnenin başı sahnenin tamamının neyle ilgili olduğunu çerçevelemelidir. Sonra da en önemli kelime veya sonunda söylenen diyalog gibi tek bir noktaya doğru ilerlemelidir.

Başlangıç: sahnenin geniş çerçevesi



Sonuç: anahtar kelime veya cümle.

Harika bir sahne kurmak için ayrıntılı bir şekilde çalışacağınız ideal dizilişe bakalım:

1) Bu sahne (karakter eğmeci olarak da bilinen) kahramanın gelişmesinde nereye uygundur ve gelişimi nasıl ilerletir?
2) Bu sahnede hangi sorunlar çözülecektir veya ne başarılacaktır?
3) Sorunları çözmek için hangi strateji kullanılabilir?

4) Arzu: Hangi karakterin arzusu sahneyi sürükler? (Bu karakter kahraman da olabilir, başka bir karakter de.) Bu karakter neyi istemektedir? Bu arzu sahnenin omurgasını oluşturur mu?
5) Bitiş noktası: Karakterin aruzusu nasıl çözülür? Bitiş noktasını baştan bilirseniz, sahnenin tamamına odaklanabilirsiniz.

Arzunun bitiş noktası, sahnenin en önemli kelimesi veya cümlesinin yer aldığı nokta olan baş aşağı üçgen noktasıyla örtüşür. Arzunun bitiş noktasının anahtar kelime veya cümleyle birleştirilmesi izleyiciyi bir sonraki sahneye iten nakavt vuruşunu oluşturur.

Rakibin arzusu ve çatışma noktası: Kimin arzuya karşı olduğunu ve iki (veya daha fazla) karakterin ne için kavga ettiğini bulun.

Plan: Arzusu olan karakter amacına ulaşmak için bir plan yapar. Bir sahnede karakterin kullanabileceği iki tür plan vardır: doğrudan ve dolaylı.

Karakter doğrudan plan yaptığında istediğini doğrudan söyler. Karakter dolaylı plan yaptığında bir şeyi istediğini söylerken aslında başka bir şeyi istemektedir. Rakip olan karakter iki tepkiden birini verir. Ya aldatmacayı ve oynanan oyunu fark eder veya aldanır ve birinci karakterin gerçekten istediği şeyi ona verir.

Karakterin kullanması gereken planı bulmak için şu sabit kuralı unutmayın: Doğrudan yapılmış plan çatışmayı artırır ve karakterleri ayırır. Dolaylı plan ise çatışmayı indirgeyip karakterleri bir araya getirir ancak aldatmaca ortaya çıktıktan sonra daha büyük bir çatışmaya sebep olur.

Planın karakterin öykü boyunca değil, sahne içinde amacına ulaşmak için kullandığı bir plan olduğunu unutmayın.

Çatışmanın oluşması: Çatışmayı kırılma noktasına veya bir çözüme ulaştırın.

Şaşırtma veya keşif: Genellikle karakterler ve/veya izleyici sahne içinde meydana gelen olaya şaşırır ya da karakterlerden biri diğerine hakkında ne düşündüğünü açıklar. Bu, sahne içinde bu türden kendini keşif anıdır ancak final değlidir ve yanlış olabilir.

Dikkat: Gerçekçi olmaya çalışan çoğu yazar sahneyi erken başlatıp ana çatışmaya doğru ilerletir. Bu durum sahneyi gerçekçi kılmaz, donuk bir hale getirir.

Kilit nokta: Başarmaya gereksinim duyduğunuz kilit yapı öğelerinin hiçbirini kaybetmeden sahneyi mümkün olan en geç sürede başlatın.

KARMAŞIK VEYA ALT METİN

Alt metin klasik olarak şu şekilde açıklanır: karakterlerin gerçekten istediklerini söylemedikleri bir sahne. Bu doğru olabilir ancak size nasıl yazmanız gerektiğini söylemez.

Alt metin hakkında bilmeniz gereken ilk şey, aklıselimin yanlış olmasıdır; alt metin sahneyi yazmanın en iyi şekli olmayabilir. Alt metin karakterleri genellikle korkmuş, acı çeken veya düşündüğünü ya da istediğini söylemekten çekinen karakterlerdir. Öteki yandan belirli karakterlere ve içinde bulundukları sahneye uygunsa kesinlikle alt metin kullanın.

Alt metin sahnesi iki yapı öğesine bağlıdır: arzu ve plan. Azami alt metin için:

Sahne içindeki pek çok karaktere gizli bir arzu verin. Bu arzular başka birinin arzusuyla doğrudan çatışma içinde olmalıdır. Örneğin A, B'ye âşıktır, ancak B gizlice C'ye âşık olmuştur.

Gizli arzuları olan karakterler istediklerini almak için dolaylı bir plan kullanmalıdırlar. Gerçekte başka bir şeyi isterken, farklı bir şey istediklerini söylerler. Başkalarını kandırmaya çalışabilir veya bariz bir dalavere yapıp istediklerini alması için yaptığı hilenin çekici gelmesini umut ederler.

DİYALOG

Sahneyi inşa ettikten sonra yazmak için açıklama ve diyalog kullanırız. Bir güzel sanat olan açıklama, senaryoyla ilgili bir kitabın içeriğinde yer almaz. Ancak diyalog yer alır.

Diyalog, yazma araçlarının içinde en çok yanlış anlaşılan araçtır. Diyalogun öyküdeki fonksiyonu yanlış anlaşılmış bir kavramdır; çoğu yazar diyalogun normalde öykü yapısının yaptığı ağır işi yapmasını bekler. Ortaya da yapmacık, zorlanmış ve sahte bir diyalog çıkar.

Ancak diyalogla ilgili en tehlikeli kavram hatası çok az iş yapmasını beklememektir; iyi bir diyalogun gerçek bir konuşma olmasıyla ilgili hatalı bir inançtır.

Kilit nokta: Diyalog, gerçek bir konuşma değildir; gerçekmiş gibi gelen fazlasıyla seçici bir dildir.

Kilit nokta: İyi bir diyalog gerçek hayattaki konuşmalardan daha entelektüel, zeki, eğretilemeli ve daha iyi tartışılan bir konuşmadır.

En az entelektüel ve eğitilmiş karakter bile yapabileceğinin en yüksek seviyesinde konuşur. Karakter yanlış olsa bile gerçek hayatta olduğundan daha güçlü ve etkili bir şekilde yanlıştır.

Sembol gibi diyalog da küçük bir tekniktir. Yapının, karakterin, temanın, öykünün geçtiği yerin, sembolün, olay örgüsünün ve sahne örgüsünün üzerine katmanlandırıldığında öykücünün en hafif aracıdır. Ancak çok büyük bir etki de bırakır.

Diyalog en kolay bir müzik türü olarak anlaşılabilir. Müzik gibi diyalog da ritim ve tonla yapılan bir iletişimdir. Yine müzik gibi diyalog da aynı anda birkaç 'parça'yı harmanladığında en iyi haline gelir. Sorun, çoğu yazarın diyalogu sadece bir parça olan 'melodi'de yazmasıdır. Bu, öyküde neler olduğunu açıklayan diyalogdur. Tek parçalı diyalog, vasat yazmanın işaretidir.

Güzel bir diyalog melodi değil, üç ana parçada aynı anda meydana gelen senfonidir. Bu üç parça öykü diyalogu, ahlâki diyalog ve anahtar kelime veya cümlelerdir.

Parça 1: Öykü Diyalogu/Melodi

Müzikteki melodiye benzeyen öykü diyalogu, konuşmayla ifade edilen öyküdür. Karakterlerin yaptıklarını anlatan konuşmadır. Diyalogun aksiyonun aksine olduğunu düşünmeye meyilliyizdir; "ayinesi iştir kişinin, lafa bakılmaz" deriz. Ancak konuşmak da bir aksiyondur. Karakterler ana aksiyon cümlesi hakkında konuştuğunda öykü diyalogunu kullanırız. Diyalog en az kısa sürelerle olsa bile öyküyü taşıyabilir.

Öykü diyalogunu, sahne inşa ediyormuş gibi yazarız:

Sahnenin lider karakteri olan 1. karakter (kahraman olmak zorunda değildir) arzusunu söyler. Yazar olarak arzunun bitiş noktasını bilmek zorundasınız çünkü bitiş noktası sahnenin diyalogunun (omurga) bağlı olduğu cümleyi verecektir. 2. karakter arzu lehinde konuşur. 1. karakter istediğini elde etmek için doğrudan veya dolaylı planı kullanan bir diyalogla cevap verir.

Bu ikisinin arasındaki konuşma sahne ilerledikçe alevlenir ve öfke veya çözüm içeren nihai kelimelerle biter.

Sahnenin bir aksiyon hakkındaki diyalogdan, olmakla ilgili bir diyaloga gelişmesini sağlamak ileri bir diyalog tekniğidir. Yani karakterlerin yaptığı şeyleri anlatan diyalogdan, karakterlerin ne olduğunu anlatan diyaloga geçmek demektir. Sahne en sıcak noktaya geldiği anda karakterlerden biri "sen..." şeklinde bir cümle söyler. Sonra da "sen bir yalancısın", "sen ahlâksızsın" veya "sen kazandın" gibi diğer karakterle ilgili düşüncelerini açıklar.

Bu değişim sahneyi derinleştirir çünkü karakterler aniden gerçekte nasıl insan olduklarını açıklayan aksiyonları hakkında konuşmaya başlarlar. "Sen..." diye iddiada bulunan karakter doğruyu söylemek zorunda değildir. Ancak bu basit açıklama izleyicinin bu noktaya kadar bu karakterler hakkında düşündüklerini değerlendirmesini sağlar. Bu teknik sahne içinde bir çeşit kendini keşiftir ve genellikle buna değerlerle ilgili konuşmalar da dâhildir. Aksiyondan olmakla ilgili konuşmaya geçiş çoğu sahnede mevcut değildir, ama kilit sahnelerde genellikle yer alır. Bu geçişi, *Hüküm* filmindeki bir sahnedeki bir örneğine bakarak göreceğiz.

• *Hüküm*

(Roman: Barry Reed; senaryo: David Mamet, 1982)

Bu sahnede kurbanın eniştesi olan Bay Doneghy avukat Frank Galvin'i kendisine sormadan veraset teklifini kabul etmemekle suçlar.

İÇ MAHKEME KORİDORU - GÜNDÜZ

DONEGHY: Dört yıl... Karım her gece kız kardeşine yaptıklarına ağlayarak uyudu.

GALVIN: Sana yemin ederim, davayı kazanacağıma inanmasaydım teklifi reddetmezdim.

DONEGHY: Ne diyorsun sen, neye inandın? Ben çalışan biriyim... Karımı kent dışına çıkarmaya çabalıyorum. Seni tuttuk, sana para ödüyoruz ve ben karşı taraftan onların 200 bin dolar teklif ettiğini öğreniyorum.

GALVIN: Bu davayı kazanacağım... Bay Doneghy... Jüri karşısına sağlam bir savla çıkacağım. Ünlü bir doktor uzman tanığım var, sekiz yüz bin dolar kazanacağım...

DONEGHY: Siz beyler... Siz hepiniz aynısınız. Hastanedeki doktorlar, siz, "sizin için şunu yapacağım" dersiniz; sonra bir halt edemez ve dönüp "elimden gelen her şeyi yaptım ama olmadı. Çok üzgünüm" dersiniz. Bizim gibiler de hayatlarının geri kalanında sizin hatalarınızla yaşarlar.

Parça 2: Ahlâki Diyalog/Harmoni

Ahlâki diyalog, doğru ve yanlış aksiyonla ve değerlerle ilgili veya neyin değerli bir hayat yaşamaya sebep olduğunu gösteren konuşmadır. Müzikte buna harmoni denir. Melodiye derinlik, doku ve kapsam ekler. Başka deyişle ahlâki diyalog öyküdeki olaylarla alakalı değildir. Karakterlerin o olaylara karşı davranışlarıyla alakalıdır.

Ahlâki diyalogda:

- karakter teklif eder veya karar alır.
- karakter başkalarının canını yaktığı için bu kararı reddeder.

Sahne karakterlerin pozisyonunu desteklemek için sebeplerini öne sürdüğü saldırı ve savunmalarla devam eder.

Ahlâki diyalog sırasında karakterler sürekli değerlerini, sevdiklerini ve sevmediklerini ifade ederler. Bir karakterin değerlerinin aslında düzgün yaşamanın daha derin vizyonunu ifade etmek olduğunu unutmayın. Ahlâki diyalog en ileri seviyede iki veya daha fazla aksiyonla birlikte iki veya daha fazla hayatla ilgili savları kıyaslamanızı sağlar.

Parça 3: Anahtar Kelimeler, Cümleler, Sloganlar ve Sesler/Tekrarlar, Değişkenlik, Ana Motif

Anahtar kelimeler, cümleler, slogan ve sesler diyalogun üçüncü parçasıdır. Bunlar, sembol veya tema açısından özel bir anlamı olan sözlerdir; vurgulamak için ara sıra belirli enstrümanları kullanan

senfoniye benzer. Bu anlamı çıkarmak için kullanacağınız hile, karakterlerin kelimeyi normalde olduğundan daha fazla söylemesidir. Tekrar özellikle de çoklu içerikte, izleyici üzerinde sağlam bir etki bırakır.

Slogan, öykü boyunca pek çok kez tekrar ettiğiniz tek bir cümlelik diyalogdur. Kullandıkça yeni anlamlar kazanır ve öykünün imzası haline döner. Slogan öncelikle temayı ifade etmek için kullanılan bir tekniktir. Bazı klasik sloganlar şöyledir: *Kazablanka*'dan "gördüğünüz bütün şüpheli şahısları tutuklayın", "hiç kimse için kendimi riske atmam", "gözün aydın olsun, güzelim". *Yıldız Savaşları*'ndan "Güç seninle olsun". *Baba* fiminde iki slogan vardır: "Ona reddedemeyeceği bir teklifte bulunacağım" ve "şahsi değil, iş".

Sonsuz Ölüm, sloganı nasıl kullanacağımızla ilgili bize klasik bir örnek vermektedir. Cümle ilk kez dile getirildiğinde özel bir anlamı yoktur. Treni soyduktan sonra Butch ve Sundance bir ekibi atlatamaz. Butch uzaktaki adamlara bakar ve "bu herifler kim?" diye sorar. Daha sonra ekip iyice yaklaşır, Sundance aynı soruyu sorar ve sesinde bir umutsuzluk ipucu vardır. Öykü ilerledikçe Butch ve Sundance'ın asıl görevinin 'bu herifler'in kim olduğunu bulmak olduğu barizleşir. O herifler, kahramanların kolaylıkla atlatabileceği sıradan bir ekip değildir. Onlar, toplumun gelecekteki halidir. Butch'ın, Sundance'ın ve izleyicinin daha önce görmediği doğudaki bir şirket patronunun kiraladığı Amerika'nın batısından gelen çok ünlü kanun adamlarıdır. Ancak Butch ve Sundance bu adamların kim olduğunu tam zamanında anlamayazlarsa öleceklerdir.

SAHNELER

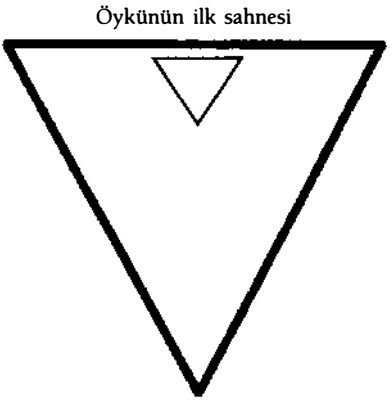
Sahne yapımı ve senfonik diyalogun temel prensiplerini uygulayan ve değiştiren farklı sahnelere bakalım.

Açılış

Açılış sahnesi öyküdeki her karakterin ve her aksiyonun temelidir, o yüzden de yazması en zor olanıdır. Baş aşağı üçgendeki ilk sahne öykünün tamamıdır, öykünün geniş içeriğinin etrafına bir çerçeve koyması gerekir. İlk sahne izleyiciye öykünün genel olarak ne ol-

duğunu anlatır. Ancak dramatik açıdan ikna eden ve öyküye başlangıç vuruşunu yapan karakterleriyle ve aksiyonlarıyla kendisinin minik bir öyküsü de olmalıdır.

Bu yüzden ilk sahneyi, öykünün daha büyük baş aşağı üçgeninin içinde yer alan başka bir baş aşağı üçgen olarak düşünmek faydalı olacaktır.



Öykünün etrafına çerçeve koyarken, açılış sahnesi de kimlik ve rekabetin tematik kalıplarını öne sürer. Ancak bu büyük kalıplar belirli karakterlere dayandırılmalıdır ki sahne izleyiciye teorik veya nasihat veriyormuş gibi görünmesin.

Açılış sahnesinin prensiplerini öğrenmek için en iyi yöntem aksiyon halinde görmektir. *Sonsuz Ölüm*'ün ilk iki sahnesine bakalım.

• *Sonsuz Ölüm*
(William Goldman, 1969)

Sonsuz Ölüm'ün ilk iki sahnesi sinema tarihindeki en iyi açılışlardan biridir. Yazar William Goldman'ın sahne yapımı ve diyalogu izleyiciyi hemen yakalayıp memnun ettiği gibi öykünün tamamım belirleyen kalıpları ve rekabetleri ortaya koyar.

Açılış Sahnesi: Butch Bankada

İlk sahnede bir adam (izleyici bu adamın kimliğini henüz bilmemektedir) kapanmakta olan bir bankayı gözetler.

Karakter eğmecindeki pozisyon: Bu, açılış sahnesidir ve ana karakter olan Butch'a ilk bakıştır. Aynı zamanda kahramanın sürecinde bir adımdır: Eski Batı'da sonunda ölecek bir soyguncu.

Sorunlar: Öykünün geçtiği yeri, özellikle de Amerika'nın batısındaki türü neredeyse bitmiş kanunsuzları tanıtmak.

İki arkadaşın birincisi olan ana karakteri tanıtmak.

Kahramanların Batı gibi yaşlandığını ve neredeyse ortadan kaybolduğunu önermek.

Strateji: Anahtar tematik kalıbı tanıtan prototip Butch ve Sundance'ın yaşamını yaratır.

Öykünün tamamının temel sürecini tek bir sahnede belli eder.

Hafif ve eğlenceli olduğunu söylerken daha karanlık bir geleceği önerir.

Soyacak banka arayan bir adamı gösterir ancak soyulacak banka bulmanın eskiye göre daha zor olduğunu belli eder.

En baştan bu adamın kim olduğunu söylemeyerek izleyiciyi kandırır. Yazar izleyiciyi bu adamın banka soyguncusu olduğunu düşünmeye zorlayarak nihai şakayı daha da komik bir hale getirir, ancak daha önemlisi kahramanı kendine güvenen bir düzenbaz ve dilbaz olarak açıklar.

Arzu: Butch soyacağı bankayı gözetlemek istemektedir.

Bitiş noktası: Bankanın güvenliğinin çok sıkı olduğunu keşfeder ve banka akşam olduğu için kapanmaktadır.

Rakip: Güvenlik görevlisi, bankanın kendisi.

Plan: Butch güzel görünüyor diye bankayla çalışmak istediğini söyleyerek numara yapar.

Çatışma: Banka sanki canlıymış gibi Butch'ın etrafında kapanır.

Şaşırtma ve keşif: Bankaya bakan adam soymak için orayı gözetlemektedir.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Estetiğe karşılık pratik olma. Elbette estetik bir bankaya özellikle de orayı soyacak biri tarafından uygulandığında çok esprili oluyor.

Ancak bu rekabet filmin sonunda gülecek kadar iyi olmuyor. Bu, öyküdeki esas değer farkıdır. Öykünün geçtiği yer gittikçe daha pratik bir yer haline gelmektedir ancak Butch ve Sundance stil sahibi insanlardır, hızlıca kaybolan bir yaşam biçiminin hayranlarıdırlar.

Anahtar kelimeler veya görüntüler: Parmaklıklar kapanır, zaman sona erer, ışıklar kapanır, yer kapanmaktadır.

Sahnedeki diyalog can alıcı noktaya ilerler ve sahne anahtar kelime ve cümleyle biter: "Güzellik için ödenecek düşük bir meblağ". Ancak can alıcı noktayla ana karakterle ilgili keşfin aynı anda meydana gelmesi sahnedeki hiledir: adam dilbaz bir üçkâğıtçıdır (banka soyguncusu). Cümlenin iki anlamı vardır ve birbirlerine zıttır. Bir yandan bu adam bankanın güzel görünmesiyle ilgilenmemektedir; o sadece bankayı soymak istemektedir. Diğer yandan cümle adamı açıklamaktadır; stil sahibidir ve stil sahibi olması kendisini öldürecektir.

Sonsuz Ölüm

AÇILMA

BÜTÜN EKRAN derin bir karanlık içindedir. Hemen hemen. Üst sağ köşe beyazdır, bakınca göze batan bir beyazlık.

ÇEKİME DEVAM.

Karanlığın aslında bir binanın kenarı olduğu ortaya çıkar, binanın gölgesi yere vurmaktadır, beyazlık ise öğleden sonraki güneşin ışığıdır. Ancak bu noktada gördüğümüz şeyin ne olduğunu anlamıyorsak, sorun değil. O anda bir ADAMIN gölgesi parlak, beyaz köşeyi doldurur. Gölge uzar.

KESME

Bir ADAM binanın etrafında boş boş dolaşır. O adam BUTCH CASSIDY'dir ve sıkboğaz edilecek biri değildir. Otuz beş yaşındadır, kahverengi saçları vardır ancak çoğu insan gibi onu anlatmam gerekse, onu sarışın olarak hatırlıyorum. Çok güzel ve hızlı konuşuyor, hayatı boyunca lider biri olmuş ancak bunun sebebini ona sorsanız, sebebini söylerse lanetleneceğini söyler.

KESME

BUTCH: bir pencerenin önünde durur, göz atar.

KESME

PENCERE: Ağır bir şekilde ve ihtişamla parmaklıklarla kapalıdır.

KESME

BUTCH: parmaklıklara sert bir şekilde bakar. Pencereden bakmak için yaklaşır, baktığı anda HIZLI KESMELER olur. (Butch bankayı gözetlemektedir, gözleri içeride bir yerden bir yere bakarken yapı-

ğı şey aslında bankanın zayıf yönlerini bulmaktır. Ancak bu noktada ne yaptığını anlayamayız, fakat bu sorun değildir.)

KESME

BİR KAPI: Kalın, metalden yapılmış ve güçlü bir kapı.

KESME

On becerikli parmak tarafından sayılan KÂĞIT PARA.

KESME

Güvenlik üniforması giymiş bir ADAMIN KILIFINDA BİR SİLAH.

KESME

DUVARIN YUKARISINDA BİR PENCERE: Birincisinden daha ağır ve ihtişamlı bir şekilde parmaklıklarla kapatılmış.

KESME

BANKA KASASININ KAPISI: Parlayan parmaklıkların arkasında duruyor ve o kadar güvenli ki üzerinde saatli kilit var.

KESME

BUTCH gözleriyle yeri kontrol ediyor. Sonra da bankanın etrafında yürümeye başlıyor ve mutlu değil.

KESME

BANKANIN GÜVENLİK GÖREVLİSİ: Bankanın kapanma saati gelmiş, o yüzden güvenlik görevlisi metalden bölmeleri çarparak kapatıyor, çıkan ses çok yüksek ve tiz.

KEŞFE DEVAM

BUTCH güvenlik görevlisinin yaptığı işleri izliyor.

BUTCH: Eski bankaya ne oldu? Ne güzeldi.

GÜVENLİK GÖREVLİSİ (bölmeleri çaparak kapatmaya devam ederken): Devamlı soygun yedi.

KESME

BUTCH yolun karşısına doğru yürümeye başlar, dışarıda "Macon's Salonu" yazan bir binanın ağılına doğru yürür. Sokağın ortasında durup arkasına, bankaya bakar. Yeni, çirkin, gecekondu gibi, fonksiyonel ve tank gibi inşa edilmiş.

KESME

BUTCH: YAKIN ÇEKİM

BUTCH (güvenlik görevlisine bağırarak): Güzellik için ödenecek düşük bir meblağ.

BUTCH'IN YAKIN ÇEKİMİNDEN:

GEÇİŞ

2. Sahne: Sundance ve Poker Oyunu

Bu sahnede Macon adındaki bir adam başka bir adama kartlarda hile yaptığını söyler. Macon adama parayı bırakıp çıkmasını söyler. Adam, namlı Sundance Kid'dir ve Macon canlı kurtulmuştur.

Karakter eğmecindeki pozisyon: Bu sahne Sundance'ın, yani sonunda ölecek bir soyguncunun eğmecindeki açılış pozisyonudur ve bu sahne aynı zamanda Butch'ın açılış karakterine detaylar ekler.

Sorunlar:

1) İki dostun ikinci liderini tanıtmak ve Butch'tan nasıl farklı olduğunu göstermek.
2) İki adamı hareket halinde iki dost olarak göstermek; bunların ötesinde de bu iki adamın bir takım olduğunu göstermek.

Strateji:

Goldman olay örgüsü üzerinde etkisi olmayan başka bir prototip Butch ve Sundance sahnesi yaratır. Tek amacı bu iki adamı şipşak bir çekimle açıkça tanıtmaktır.

Birinci sahneye zıt olan bu prototip sahne çatışma ve krizle karakterleri açıklar çünkü kriz gerçeği anında açıklar.

Bu ikinci sahne öncelikle Sundance'ı açıklar, ancak Sundance'e tamamen zıt bir şekilde davrandığı için Butch'ı da açıklar.

İki adamın müzisyenler gibi takım olarak çalıştığını gösterir. Sundance çatışmayı yaratır, Butch ise teskin eder. Sundance çok konuşan biri insan değil, ancak Butch ağzı laf yapan, klasik bir düzenbaz, hilekâr.

Kriz sahnesi yaratmak için Goldman klasik western öykülerinin temposu olan izleyici beklentili poker oyunuyla başlar, sonra da bunu tersine çevirir. Bu, normal bir hesaplaşma değil, hile yaptığı söylenen adamın gururunu savunmak için kullandığı ahmak bir yöntemdir. Sonrasında Goldman klasik sahneyi tekrar tersine çevirir ve daha da üstün bir western kahramanı yaratır; bu ahmak herifin aslında çok iyi olduğu ortaya çıkar.

Goldman'ın sahne için kullandığı kilit strateji: Sundance'ın kimliğiyle hem izleyiciyi hem de Sundance'ın rekabetini kandırır.

Arzu: Macon, Sundance'ın bütün parasını almak ve onu korkutarak salondan atmak istemektedir.

Bitiş noktası: Macon madara olmuştur ancak Sundance silahtaki ustalığını gösterdiğinde doğru seçimi yaptığını görür.

Rakip: Sundance, sonra da Butch.

Plan: Macon dalavere yapmaz. Sundance'a ya çekip gitmesini ya da ölmesini söyler.

Çatışma: Poker oyununda Macon ve Sundance birbirlerine meydan okur ve çatışma silahlı çatışmaya doğru yönelirler; ikisinden biri sonunda ölecektir. Butch anlaşma yapmaya çalışarak çatışmayı durdurmaya uğraşır ama başarılı olamaz.

Şaşırtma ve keşif: Goldman'ın sahneyi keşiflerin etrafına inşa etmesi, sahnenin tamamının kilidini oluşturur. Hem izleyiciyi hem de Macon'ı kandırmak için bilgiyi saklar. Sundance'ı daha zayıf bir poziyonda başlatır, ancak Sundance bir çocuk gibi hile yapmadığı konusunda ısrar ettiği için durumu daha da alevlendirir. Butch, Sundance'a yaşlandığını, elden ayaktan düştüğünü söyleyince, Sundance izleyicinin gözünde daha da zayıflar.

Ancak durum tersine döndüğü anda Sundance'ın izleyici üzerindeki etkisi çok büyüktür. Sahnenin sonunda silahını nasıl kullandığını görünce onun aksiyon kahramanı olduğunu anlarlar. Aslında büyüklüğünü gösteren şey, izleyiciyi kandırması ve kaybetmek istiyormuş gibi görünmesidir. O kadar büyük bir karakterdir.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Bu durum savaşçı kültürün aşırı bir örneğidir: halk önünde müsabaka, fiziksel yetenek ve cesaret yarışması, bir adamın adı, gücü ve ünü. Butch bu türden bir çıkmaza düşmez; Sundance'tan bir üst sosyal seviyedendir. Herkesin hayatta kalmasını ve birbiriyle anlaşmasını ister.

Anahtar kelimeler: Yaşlanmak, tam olmasa bile zamanın geçmesi.

Müsabakadaki diyalog çok yavandır, karakterler tek bir cümle söyler ve bu cümleler birbirlerine sözlü saldırılarda bulunan kavgacıların duyusunu çoğaltır. Daha da önemlisi dil fazlasıyla biçimlendirilmiş ve nüktedandır, hassas ritme ve stand-up komedyeninin gösterisinin zamanlamasına sahiptir. Aksiyon adamı olan Sundance bile sözlü özün ustasıdır. Macon ona, "Başarının sırrı ne?" diye sorar. O da hemen cevap verir: "Dua." Sundance'ın filmde söylediği ilk cümle bir kelimeden ibarettir ve kelimenin biçimi ve kendinden emin cüreti Sundancc'ı mükemmel bir şekilde açıklar.

Sahnenin ortasında Butch ve Sundance'ın bu bariz ölümcül zorluğu tezgâhlamasıyla buldukları çözümün saçmalığı yer alır. Sundance zayıf bir pozisyonda görünüyor olmasına rağmen, "Kalmamızı isterse gideriz," der. İnanılmaz bir şekilde Butch bu teklifi Macon'a götürür ancak "burada kalır mıyız diye sormaya ne dersin?" ve "bunu veya başka bir şeyi kastetmek zorunda değilsin" diyerek durumu yumuşatmaya çalışır. Kafasında tanıdık western durumunu tersine çevirerek kahramanların gücünü izleyiciye göstermekle birlikte, Butch ve Sundance, gücünü bir takım olarak gösterir ve bunu komik bir şekilde yaparlar.

Bu uzun kurgudan sonra Butch, "Benden günah gitti, Sundance," diyerek can alıcı noktayı çat diye ortaya koyar. Ve Goldman bir kez daha cümlenin anahtar kelimesi olan "Sundance"ı cümlenin sonuna koyar. Aniden iktidar pozisyonları yer değiştirir, korku saçan Macon artık korkmaya başlamıştır ve Butch ve Sundance arasındaki komik ekip işi hızlıca final noktasına doğru yol alır. Macon, "Neden kalmıyorsunuz?" diye sorar ama Butch her zamanki gibi nazik ve hürmetkâr bir şekilde, "Teşekkürler ama yolcu yolunda gerek," diye cevap verir.

Sahne Macon'ın Sundance'e nasıl bu kadar iyi olduğunu sorması ve Sundance'ın cevap vermesiyle biter. Sundance fiziksel yeteneğini dikkate şayan bir şekilde göstererek cevap verir ve izleyicinin Sundance'ın kelimeleriyle ilgili tahminlerini teyit eder. Ancak bir kez daha öykünün kilit tematik cümlesi, bu açılış sahnesinin üçgeninin son noktasını oluşturur ve filmin tamamının nihai noktasını öne sürer. Butch, "Dediğim gibi rahatım," der. Bariz bir şekilde kinayeli olan bu yorum, Sundance'ın az önce yaptığı fiziksel gösteri ışığında kesinlikle yanlıştır. Ancak ilerleyen bölümlerde geriye bakıldığında izleyici bu iki adamın rahat olduğunu ancak farkında olmadıkları için de öldüklerini görecektir. Bu mükemmel yazılmış bir sahnedir.

Sonsuz Ölüm
BIYIKLI BİR ADAM: YAKIN ÇEKİM
KEŞFE DÖNÜŞ
MACON'IN SALONU

Bir binanın içidir, dekorasyon yoktur ve boştur, o yüzden daha büyük bir boyut etkisi vermektedir. Aksiyon sadece BIYIKLI ADA-

MIN kâğıtları dağıttığı yirmi bir oyununda vardır. (Oyun oynamaya hazır olan başka masalar da kurulmuştur, marka ve kartlar düzgün bir şekilde konmuştur, ancak pencerelerden giren güneş ışığından anlayacağımız gibi öğleden sonra olduğu için masalar boştur.)

KESME

YİRMİBİR OYUNU: Bıyıklı adam kâğıtları başka bir OYUNCU'ya dağıtmaktadır.

OYUNCU: Vur (bıyıklı adam bir kâğıt atar). Yokum. (Masadan uzaklaşır. Tereddüt eder.) Bana kredi açar mısınız, Bay Macon?

KESME

JOHN MACON: İyi giyinmiş, yakışıklı görünen bir adamdır. Otuz yaşında bile değildir, ancak güçlü bir şekilde iktidar ve olgunluk izlenimi bırakmaktadır – zor bir yerden gelmiştir, yolu uzundur ve o hızlıca katetmiştir. Hep söylediğini bilen biri olmuştur.

MACON (kafasını hayır anlamında sallar): Kurallarımı biliyorsun, Tom. (Dönüp bıyıklı adama bakar.) Herkesi temizledin galiba, dostum. Başladığından beri tek bir el bile kaybetmedin.

KESME

BIYIKLI ADAM: Hiçbir şey söylemez.

KESME

MACON: Başarının sırrı nedir?

KESME

BIYIKLI ADAM

SUNDANCE: Dua.

KESME

MACON gülümsemez.

MACON: Sadece sen ve ben oynayalım.

KESME

MACON VE BIYIKLI ADAM: Bıyıklı adam hızlıca kâğıtları dağıtır ancak aşırı hızlı davranmaz. Bahis ve kartlara bakış hızlıca yapılır.

MACON: Vur. (Başka bir kart alır.) Bir kez daha.

(Başka bir kart daha gelir.) Çok fazla...

Bıyıklı adam parayı almak için uzanır.

KESME

MACON: Artık gülüyordur.

MACON: Tam bir mezarlık kumarbazısın, dostum. Farkındayım, çünkü ben de iyiyimdir. Ama nasıl oluyorsa hileni yakalayamadım.

KESME

BIYIKLI ADAM söylenen şeyi duymazdan gelmek için elinden geleni yapıyor. Dikkatli bir şekilde kazancını istiflemeye devam ediyor.

KESME

MACON ayağa kalkıyor. Üzerinde iki silah var. Büyük ellerini silahların yanına getiriyor, rahat ve hazır.

MACON (parayı göstererek): Para kalıyor, sen gidiyorsun.

KESME

BIYIKLI ADAM: Üzülmüş bir şekilde oturuyor, sandalyeye yığılmış. Kafasını eğmiş.

KESME

BUTCH oyun masasına doğru yürüyor, yürürken de konuşmaya başlıyor.

BUTCH: Burada daha fazla kardeş muamelesi göremeyeceğiz galiba.

KESME

MACON orada ayakta duruyor, elleri silahların üstünde.

MACON: Eğer sen de onunlaysan, buradan kaybolsanız iyi edersiniz.

KESME

BUTCH VE BIYIKLI ADAM: Butch bıyıklı adamı çekiştirir ama o kımıldamaz. Onu çekiştirirken Macon'a konuşur.

BUTCH: Evet efendim, teşekürler efendim, hemen işimize bakıyoruz (hemen bıyıklı adama bakar ama kıpırdamaz). Gelecek misin?

KESME

BUTCH bıyıklı adamın kulağına eğilir. Hızlıca bir şey fısıldar.

BIYIKLI ADAM: Hile yapmıyordum...

BUTCH (adamı çekiştirmeye çalışarak): Hadi...

BIYIKLI ADAM: Hile yapmıyordum.

KESME

MACON biraz sabırsızlanır.

MACON: Ölebilirsin. İkiniz de ölebilirsiniz.

KESME

BUTCH VE BIYIKLI ADAM: Bir öncekinden daha alçak ve hızlı bir şekilde:

BUTCH: Duydun mu? Senin yüzünden artık bana kızacak...

BIYIK ADAM: Kalmamızı isterse gideriz.

BUTCH: Nasıl olsa gideceğiz.

BIYIKLI ADAM: Burada kalmamızı istemeli.

BUTCH: Sana meydan okuyacaktır.

BIYIKLI ADAM: Duymak istediğim buydu.

BUTCH: Anlasana. Kaybedecekmiş gibi görünmüyor.

BIYIKLI ADAM: Bana gerçekten güven verdin.

BUTCH: Ben rahatım ama olan sana olur. Her geçen gün yaşlanıyorsun dostum. Kural bu.

Ama Bıyıklı Adam oradan ayrılmaz ve Butch bunun farkına varır.

KESME

BUTCH DOĞRULUR, Macon'a doğru gider.

BUTCH: Burada kalır mıyız diye sormaya ne dersin?

MACON: Ne?

BUTCH: Bunu veya başka bir şeyi kastetmek zorunda değilsin. Sadece sor. Söz veriyorum gideriz...

Macon, Butch'ın yolundan çekilmesi için sert bir ifade takınır.

KESME

BUTCH bir dakikalığına tereddüt eder. Bıyıklı Adama bakar. Bıyıklı Adam sandalyesinde kıpırdamadan oturur. Butch kafasını sallar sonra da aradan çekilir.

BUTCH (yavaşça): Benden günah gitti, Sundance.

Son kelime yankılanırken MACON'A ZUM. Macon ümitsiz bir şekilde saklamak zorunda olduğu bir sırra sahip. Gerçekten korkuyor.

KESME

Bıyıklı adamın adı SUNDANCE KID. Bir dakika boyunca daha kımıldamadan sandalyede oturur, kafası aşağıdadır. Sonra yavaşça kafasını kaldırır. Gözleri parıldar. Macon'ın gözlerine ölü gibi bakar. Bakmaya devam ederken ayağa kalkar. Onda da silah vardır.

KESME

MACON: Elinden gelenin en iyisini yapan cesur biri olarak dimdik durur ve gözlerini kaçırmaz.

KESME

SUNDANCE: Hiçbir şey söylemez.

KESME

MACON artık yavaştan panik olmaya başlar.

MACON: Hile yaptığını söylediğimde Sundance Kid olduğunu bilmiyordum.

KESME

SUNDANCE: Hiçbir şey söylemez. Gözlerini MACON'IN ELLERİNE diker.

KESME

MACON'IN ELLERİ: Silahlarına yakındır.

KESME

SUNDANCE: Hiçbir şey söylemez. Sadece bekler ve bakmaya devam eder.

KESME

MACON: Sana silah çekersem beni indirirsin.

KESME

SUNDANCE: O da mümkün tabii.

KESME

BUTCH, Macon'a doğru yürür.

BUTCH: Kendi ipini çekiyorsun. Neden sadece burada kalmamızı rica etmiyorsun?

KESME

MACON: Konuşmaya başlar ama durur.

KESME

BUTCH: Yapabilirsin... Kolay olur. Hadi. Hadi!

KESME

SUNDANCE: Gereksiz hareketlerde bulunmaz. Sessiz bir şekilde ayakta durur, gözleri parlayarak bakmaya devam eder, hazırdır.

KESME

MACON (kendini zorlayarak): Neden kalmıyorsunuz?

KESME

BUTCH VE SUNDANCE

BUTCH: Teşekkürler ama yolcu yolunda gerek.

Oyun masalarının arasından geçerek kapıya doğru yürürler.

KESME

MACON onların gidişini izler.

MACON: Hey Kid. (biraz daha yüksek sesle) Ne kadar iyisin?

KESME

Sundance ve Macon'ın arasında duran BUTCH'ı görürüz ama uzun sürmez.

KESME

SUNDANCE sol eliyle silahını tutup çıkarır ve ateşler, ses patlar.

KESME

Sundance ateş ettiği için MACON'ın silahı yere düşer.

KESME

SUNDANCE ateş etmeye devam eder.

KESME

Sundance ateş etmeye devam ettiği için Macon'ın silahlarını koyduğu kemer yere yılan gibi düşer. Sonra da silah susar.

KESME

JOHN MACON şimdiye kadar kimsenin görmediği kadar derin oh çeker.

KESME

SUNDANCE ayaktadır, silahları susmuştur.

KESME

BUTCH VE SUNDANCE: Butch, Macon'ın silah kemerine bir süreliğine bakar, kafasını sallar.

BUTCH (kapıya doğru yönelince Sundance'a): Dediğim gibi, rahattım.

Ve giderler.

SAHNE YAZIM TEKNİĞİ: İLK CÜMLE

Öykünün açılış cümlesi, açılış sahnesinin ilkelerini alıp tek bir cümleye sıkıştırır. İlk cümle öykünün en geniş açıklamasıdır ve öykünün neyle ilgili olacağını çerçeveler. Aynı zamanda dramatik bir güce sahip olmalıdır. Üç klasik açılış cümlesine bakalım. Açılış cümlesini takip eden cümleleri de ekledim, böylece cümlenin yazarın sahne ve öyküyle ilgili genel stratejisine nasıl uyduğunu görün.

• *Aşk ve Gurur*

Karakter eğmecindeki pozisyon: Kahraman bile tanıtılmadan önce öykünün geçtiği yer, özellikle de koca arayan kadın dünyası anlatılır.

Sorunlar:

Jane Austen okuyucuya bunun bir komedi olduğunu anlatmak zorundadır.

Öykünün geçtiği yerle ilgili önerilerde bulunmalı ve kurallarını göstermelidir.

Okuyucuya bu öykünün bir kadının ağzından anlatılacağını bildirmelidir.

Strateji: Evrensel bir gerçeği ve bir fedakârlık hareketini belirten, eleştirecek kadar ciddi bir ilk cümleyle başlar ancak aslında bencillik dolu bir hareketle ilgili bir fikirdir. Birinci cümlenin içeriği okuyucuya öykünün evlilik, erkeklerin peşinden koşan kadınlar ve aileleri ve bu dünyada evliliğin paraya bağlı olmasını anlatır.

Öykünün genel arenasını birinci cümlede komik bir şekilde sunan yazar öykü boyunca açılış ilkesini oynayan bir aileye geçer. Bu açılış cümlelerinde birazcık bile gereksiz konuşma olmadığına dikkat edin.

• *Aşk ve Gurur*

Parası pulu olan her bekâr erkeğin kendine bir yaşam arkadaşı seçmesinin kaçınılmaz olduğu, herkesçe benimsenen bir gerçektir.

Yeni bir bölgeye taşman böyle bir adamın duyguları ya da görüşü bilinmese de, bu gerçek çevredeki ailelerin zihinlerine o kadar yerleşmiştir ki, gene adamın kızlarından birinin mutlaka tapulu malı olarak görülür.

Bir gün Bayan Bennet, "Sevgili Bay Bennet, duydunuz mu Netherfield Konağı sonunda kiraya verilmiş," dedi.

Bay Bennet duymadığını söyleyince, eşi şu cevabı verdi: "Ama doğru. Bayan Long biraz önce buradaydı ve her şeyi anlattı."

Bay Bennet cevap vermedi.

"Kimin kiraladığını bilmek istemiyor musunuz?" diye seslendi hanımı sabırsızlanarak.

"Görünüşe göre bana söylemeye can atıyorsunuz sevgilim, dinlemekten başka seçeneğim var mı ki?"

Bu cevap Bayan Bennet'ın devam etmesi için yeterliydi.

• *David Copperfield*

Karakter eğmecinde pozisyon: Yazar hikâye anlatıcısı kullanarak eğmecin sonunda yer alan bir kahraman yaratır ancak öykünün en başında ondan söz eder. Sonuç olarak kahraman öykünün açılışında çok gençtir ancak belirli bir bilgeliğe sahiptir.

Sorunlar:

Bir adamın yaşam öyküsünü anlatırken neresinden başlayıp nerede bitirirsiniz?

İzleyiciye onlara anlatacağınız öykünün türünü nasıl açıklarsınız?

Strateji:

Birinci şahıs anlatıcı kullanın. Ona bölüm başlığında "BEN DOĞDUM" dedirtin. İki küçük kelime. Ancak bunun etkisi büyük olacaktır. Bu etkili bölüm başlığı, kitabın açılış cümlesidir. Öyküyü anlatan kendi hayatının bayrağını diker. "Ben önemliyim ve bu harika bir öykü olacak," der. Aynı zamanda kahramanın doğmasıyla başla-

yan bir rüştünü ispat etme öyküsünü efsane biçiminde anlatacağını belirtir. Bu öyküde büyük bir ihtiras vardır.

Dickens bu kısa ancak çok etkili cümleden sonra, "Kendi hayatımın kahramanı olacak mıyım?" cümlesiyle devam eder. Kahramanın öykü bakımından ne düşündüğünü ve hayatının potansiyelini nasıl kullanacağıyla ilgili endişelerini hemen söyler. Sonra da hemen doğduğu ana döner ki bu fazlasıyla küstahtır. Bunu özellikle yapar çünkü bunun dramatik bir yanı vardır; gece yarısı ziller çalarken doğmuştur.

Bu açılış stratejisinin bir diğer sonucuna dikkat edin: izleyici öyküye sıkıca sarılır. Yazar, "Sizi uzun ama büyüleyici bir geziye çıkarıyorum. O yüzden arkanıza yaslanın, rahatlayın ve sizi bu dünyaya götürmeme izin verin. Pişman olmayacaksınız," der.

- *David Copperfield*

  BEN DOĞDUM

  Kendi hayatımın kahramanı olacak mıyım, yoksa bu mertebeyi bir başkası mı alacak, bunu şu sayfaların göstermesi gerekiyor. Hayatıma, hayatımın başlangıcından başlamış olmak için bir cuma gecesi, tam on ikide doğduğumu belirteyim. (Bana böyle dediler, ben de inandım.) Dediklerine göre, saatin çalmasıyla benim de ağlamaya başlamam bir olmuş.

  Hastabakıcı hemşire de, şahsen tanışmamız ihtimalinden aylarca önce benimle pek ilgilenen komşu ebeler de, doğum günümü, saatini dikkate alarak, birincisi, hayatta mutsuz olacağımı, ikincisi, hayalleri, ruhları görmeye hak kazanacağımı ileri sürmüşlerdi. Onların inancına göre, hangi cinsten olursa olsunlar, cuma gecesinin geç saatlerinde doğan bütün çocuklarda bu iki özellik olurmuş.

- *Çavdar Tarlasında Çocuklar*

Karakter eğmecinde pozisyon: Holden Caulfield sanatoryumdadır ve geçen yıl başına gelenleri hatırlar. Dolayısıyla gelişmesinin sonundadır, ancak kendi öyküsünü anlatarak nihai içgörüye sahip olacaktır.

Sorunlar:

Kendisiyle ilgili bu öyküye nereden başlamalı ve öyküye neleri eklemelidir?

Kendisini anlatmak yerine öyküsünü anlatarak okuyucuya kim olduğunu anlatmak ister.

Öyküyü ve karakteri ilgilendiren tema ve değeri ifade etmek.

Strateji:

Birinci şahıs kullanın, bu okuyucuyu kahramanın aklına yerleştirir ve ona bunun rüştünü ispat etme öyküsü olduğunu söyler. Ancak kahraman öyküsünü sanatoryumdan anlattığı ve argoyla konuştuğu için, izleyici bunun rüştünü ispat etme öyküsünün tersi olduğunu anlayacaktır.

Öykü anlatıcısının kendisine muhalif olmasını sağlayarak okuyucuyu şaşırtın. Önceden okuyucuyu uyarın ve bunun, yumuşak ve düzme bir çocuğun sıradan öyküsü olmadığını, Holden'ın sempati toplamak için yalakalık yapmayacağını söyleyin. Öyküyü anlatan bu kişinin saçma sapan şeyler anlatmayacağını ima edin. Başka bir deyişle, doğruyu bildiği gibi anlatması, onun ahlâki zorunluluğudur.

Uzun ve dereden tepeden bir cümle olsun ki cümlenin biçimi kahramanın kim olduğunu ve olay örgüsünün ne olacağını ifade etsin.

Hemen aşağılayarak rüştünü ispat etme öykülerinin 19. yüzyıl versiyonu olan *David Copperfield*'a işaret edin. Bu, okuyucunun öyküyü anlatanın söylediği her şeyin *David Copperfield*'ın zıddı olduğunu anlamasını sağlayacaktır. Büyük bir olay örgüsü ve büyük bir macera yerine, küçük bir olay örgüsü, belki de anti-olay örgüsü ve küçük bir macera olmalı. Aynı zamanda ihtiras konusunda ipucu verin: Yazar 19. yüzyılda yazılmış kadar iyi bir 20. yüzyıl rüştünü ispat etme öyküsü yazacağını ima etmektedir.

En önemlisi, okuyucu kahramanın kılavuz değerinin ve öyküyü nasıl anlattığının 'sahte olmadığı'nı bilecektir. Gerçek karakterler, gerçek duygular ve gerçek değişime hazır olun.

> *Çavdar Tarlasındaki Çocuklar*'ın açılışı:
>
> Anlatacaklarımı gerçekten dinleyecekseniz, herhalde önce nerede doğduğumu, rezil çocukluğumun nasıl geçtiğini, ben doğmadan önce annemle babamın nasıl tanıştıklarını, tüm o David Copperfield zırvalıklarını filan da bilmek istersiniz, ama ben pek anlatmak istemiyorum. Her şeyden önce, ben bu zımbırtılardan sıkılıyorum. Sonra, onlarla ilgili en ufak bir söz etsem, bizimkilere inmeler iner. Böyle konularda ikisi de çok alıngandır, özellikle de babam. Bizimkiler

iyiliğine iyidirler -ben onu demiyorum- ama felaket alıngandırlar yani. Ayrıca, size o lanet özgeçmişimi olduğu gibi anlatacak filan değilim. Ben size yalnızca, iyice yamulup buraya getirilmeden önce, geçen Noel'de başıma gelen manyaklıkları anlatacağım.

DOĞRUDAN YAPILAN PLANI KULLANMAK

Bir sahnedeki çatışmayı artırmanın asıl tekniği, arzu cümlesini söyleyen karakterin istediğini almak için doğrudan yaptığı planı kullanmaktır. Doğrudan yapılan plan kullanıldığında aldatmaca yoktur. Birisi istediği şeyi söyler, hatta bunu talep eder. Normalde sahnedeki rakip bunu kabul etmez ve çatışma bu noktada başlar.

Doğrudan yapılan planın klasik bir örneği olan *Hüküm*'e bakalım.

• *Hüküm*

Bu sahnede Avukat Frank Galvin'in, müşterisinin, doktorların ihmali yüzünden komaya girdiği ameliyathanede bulunan hemşirenin tanıklığına ihtiyacı vardır.

Karakter eğmecinde pozisyon: Frank'in tek ihtiyacı kendine olan saygısını geri kazanmak ve adil davranmaktır. Öykünün bu noktasında Frank'in dava için gösterdiği çabalar boşa gitmiştir ve kefaretle ilgili son şansını kaybetmek üzeredir.

Sorunlar: Davada şimdiye kadar neler olup bittiğini açıklayın ve yüzeyin altında bir şeylerin döndüğünü ima edin.

Strateji: Frank kendisiyle işbirliği yapmak istemeyen, üstelik karşı taraf için de tanıklık eden tanığı sorgulamış mıdır?

Arzu: Frank, hemşire Rooney'in kendisi adına tanıklık etmesini veya tanıklık etmemesinin sebebini açıklamasını istemektedir.

Bitiş noktası: Hemşire ona fahişe der ve kapıyı suratına kapatır.

Rakip: Hemşire Rooney.

Plan: Frank hemşireden tanıklık etmesini ister, kabul etmeyince de onu tehdit eder.

Çatışma: Frank hemşireye sorular sordukça çatışma artar ve hemşire sır ortaya çıkacak diye gittikçe korkmaya başlar.

Şaşırtma ve keşif: Hemşire Rooney birini korumaktadır.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Frank, doktorlar müşterisinin hayatını kararttığı için hemşirenin tanıklık etmek zorunda olduğunu söy-

ler. Hemşire ona zaten başka bir doktorun tanıklık ettiğini, Frank'in müşterisinin başına gelen olaylarla hiçbir alakasının olmadığını söyler.

Anahtar kelimeler: özen, vefa, fahişe, dolar.

Hüküm

İÇ MARY ROONEY'NİN EVİ - GÜNDÜZ

Hemşire üniforması giymiş ve sert görünen bir kadın olan MARY ROONEY kapıyı açar.

Galvin koridordadır.

GALVIN: Merhaba. Ben Frank Galvin. St Catherine Labour'e karşı açılan davada Deborah Ann Kaye'i temsil ediyorum.

MARY ROONEY: Konuşmak istemediğimi söylemiştim.

GALVIN: Yalnızca bir saniye sürecek. Deborah Ann Kaye. Neden bahsettiğimi biliyorsunuz. Dava mahkemeye gidiyor. Baş tanığımız Dr. David Gruber, kim olduğunu biliyor musunuz?

MARY ROONEY: Hayır.

GALVIN: Massachussets Yerel Yönetimi baş anesteziolojist yardımcısı. Doktorlarınız, Towler ve Marx'ın müvekkilimi hastaneye mahkûm ettiklerini söylüyor. Bunu kanıtlayabiliriz. Bilmediğimiz, bunu neden yaptıkları. Ameliyathanede neler oldu? Bunu bilmek istiyoruz. Bir şey oldu. Ne olduğunu siz biliyorsunuz. Ona yanlış anestezi verdiler. Ne oldu peki? Telefon çaldı da birinin dikkati mi dağıldı? Nedir?

MARY ROONEY: Doktorunuz tanıklık yapacak ya. Bana ihtiyacınız yok ki.

GALVIN: Ameliyat odasında olan birine ihtiyacımız var. Davayı kazanacağız. Buna hiç kuşku yok. Sorun kazanacağımız şeyin büyüklüğü.

MARY ROONEY: Size söyleyecek bir şeyim yok.

GALVIN: Ne olduğunu biliyorsunuz.

MARY ROONEY: Hiçbir şey olmadı.

GALVIN: Neden onlar için tanıklık yapmıyorsunuz?

Rooney kapıyı kapatmaya çalışır ama Galvin onu engeller.

GALVIN: Size celp çıkarabilirim. Sizi tanık kürsüsüne çıkartabilirim.

MARY ROONEY: Bana ne soracaksınız?

GALVIN: Müvekkilimi kim bir bitkiye çevirdi?

MARY ROONEY: Bunu ben yapmadım.

GALVIN: Öyleyse kimi koruyorsunuz?

MARY ROONEY: Koruduğumu kim söylüyor?

GALVIN: Ben söylüyorum. Kimi? Doktorları mı? Onlara ne borcunuz var?

MARY ROONEY: Hiçbir şey borçlu değilim!

GALVIN: Öyleyse neden tanıklık yapmıyorsunuz?

MARY ROONEY: Beni sıkıştırıyorsunuz.

GALVIN: Pek sanmıyorum. Sizi kürsüye çıkardığım zaman görün.

MARY ROONEY: Belki bunu yapmanız daha iyi olur (kapıyı kapatmaya başlar; durur). Sizler hep aynısınız. İnsanların incinmesi umurunuzda değil. Paraya değer verirsiniz. Hepiniz satılıksınız! Hiçbir şeye bağlılığınız yok, hiçbir değeriniz yok. Hepiniz satılıksınız!

ÇATIŞAN DEĞERLER

Drama, kafa tokuşturan iki bireyin ürünü değildir; savaşa giren bireylerin değerlerinin ve fikirlerinin ürünüdür. Çatışan değerler ve ahlâki sav, ahlâki diyalogun biçimleridir. Değerlerin çatışması insanların inandığı şeyler üzerine kavga etmesidir. Diyalogdaki ahlâki sav ise doğru ve yanlış hareketlerin kavgasıdır.

Çoğu zaman öykü diyalogunun arkasında değerler çatışmaya girer, çünkü bu çatışma konuşmayı bariz bir şekilde tematik olmaktan uzak tutar. Ancak öykü iki farklı yaşam biçiminin yarışmasına dönerse, diyaloglarda değerlerin karşılıklı kavga etmesi önemli bir hale gelir.

Değerleri karşılıklı kavga ettiğinde, çatışmayı karakterlerin hakkında kavga edebileceği belirli bir davranış biçimi üzerine yerleştirmek gerekir. Ancak belirli bir hareketin doğru veya yanlış olmasına odaklanmaktansa, karakterler iyi veya değerli bir yaşam biçimi konusunda kavga ederler.

• *Şahane Hayat*

(Kısa öykü: Philip Van Doren Stern; senaryo: Frances Goodrich, Albert Hackett ve Frank Capra, 1946)

Şahane Hayat sadece bir kasabanın dokusunu harika bir şekilde detaylı olarak gösterme konusunda yetenekli olmakla kalmaz, iki fark-

lı yaşam biçiminin değerlerini göstermekte de çok başarılıdır. George ve Potter'ın İnşaat ve Kredi Birliği'nin geleceğiyle ilgili tartıştıkları sahne filmdeki en önemli savdır. Yazarlar değerleri ve aslında içinde yaşadığı mantık sistemini detaylı bir şekilde ifade ettiği için Potter'ı daha da büyük bir rakip olarak yazmışlardır. Ve bu değerler George'un değerlerinin tersidir.

Sosyal bir fantezi olarak bu, şahsi seviyede iki insanın arasında geçen bir tartışma değildir. Bu, bütün bir toplumun nasıl yaşaması gerektiğiyle ilgilidir. Dolasıyla bu diyalog politik değildir. Bu, insan politikasıdır; insanların liderlerin altında nasıl yaşayacağıyla ilgilidir. Burada gerçekten mükemmel olan şey, yazarların bu büyük resmin aşırı derecede duygusal ve şahsi konuşmasını sağlamasıdır. Tek bir aksiyona, İnşaat ve Kredi Brliği'nin kapatılmasına odaklanıp kahramanın babasının ölmesiyle bunu şahsi bir hale getirmişlerdir.

Karakter eğmecinde pozisyon: Babası öldükten sonra George hayatta duyduğu tek arzusunda (dünyayı gezmek ve bina inşa etmek) ilk kez hayal kırıklığı yaşar ve ailesi ve arkadaşları için ilk kez kendini feda eder. Artık rüyalarını yaşamak için üniversiteye gidecektir.

Sorun:

Kasabanın ve Amerika'nın değerlerini nasihat vermeden savunmak.

Strateji:

1) Kahraman ve ana rakip kasabadaki her şeye kredi veren bir kurumun, İnşaat ve Kredi'nin geleceğini ve kurumu kuran adamın ölmüş olmasını tartışmalıdır.
2) Bütün felsefi tartışmayı, kahramanın monolugunun son cümlesinde yer alan tek bir kelimeye, 'zengin' kelimesine odaklayın.

Arzu: Potter İnşaat ve Kredi Birliği'ni kapatmak istemektedir.

Bitiş noktası: George onu durdurduğu için başarısız olur.

Rakip: George

Plan: Potter İnşaat ve Kredi Birliği'nin kapanması için doğrudan telefon açar, George doğrudan ona rakip olur.

Çatışma: Potter kurumdan konuşurken, George'un babası hakkında konuşmaya başlayınca çatışma alevlenir.

Şaşırtma ve keşif: Genç George herkesi kızdıran bu adamla karşılıklı kavga edebilecek durumdadır.

Ahlâki sav ve/veya değerler:

Bu iki adamın arasındaki değiş tokuş yakından teftişe değer çünkü çatışan değerlere klasik bir örnektir. Bu monologların nasıl sıralandırıldığına dikkat edin. Bu adamlar çok spesifik tartışmalar yaparlar, iki farklı siyaset ve felsefe sistemini temsil ederler.

Potter'ın savı ve değerleri:

İşadamı olmakla büyük idealleri olan bir adam olmak arasında önemli bir fark vardır.

Sağduyunun olmadığı büyük idealler kasabanın tamamını yok edebilir.

Potter izleyicinin bildiği ve sevdiği dostane taksi şoförü Ernie Bishop'a gider. Ernie izleyiciye risk alan bir adam olmadığını göstermiştir, ancak Potter, George'la samimi olduğu için ev yaptırmak için parası olduğunu iddia eder.

Potter bu türden işlerin sonucu verimli işçi sınıfı değil, tedirgin ve tembel ayak takımı olur der. Potter'in değer sisteminin fesat çıkarımı şöyledir: Amerika sınıflı bir toplumdur ve Potter aşağı sınıftaki insanları yönetmekte sakınca görmez. Bu noktada diyalog çok uzağa gidebilir: Potter sadece kabile reisi olmakla kalmaz, kötü bir kapitalisttir de.

Potter, George'un temsil ettiği şeye saldırarak kavgayı bitirir: romantik bir hayalperest ve kasabayı içinde yaşamayı değer bir hale getiren toplumsal bir aracı.

George'un savı ve değerleri:

1) George bir noktayı kabul ederek harika bir açılış hareketi yapar: Babası işadamı değildir, kendisi de İnşaat ve Kredi Birliği'nin verdiği tek bir kuruşa tamah etmez.
2) Sonra da tartışma konusunu babasına getirir. Babasının özverili olduğunu söyler, gerçi babasının özverili olması hem George'un hem de Harry'nin üniversiteye gitmesine engel olmuştur.
3) Potter'a onun sahasından saldırır ki bu da iştir. Babasının insanlara Potter'ın barakalarından kurtulması için yardım ettiğini, onları daha iyi bir vatandaş ve müşteri haline getirdiğini, toplumun mal varlığının ve refahının artmasına sebep olduğunu söyler.
4) Küçük adamın kahramanlığını öne sürerek tartışmayı bir üst seviyeye çeker. Potter'ın 'tembel ayak takımı' dediği insanlar

toplumda en çok çalışan, para ödeyen, yaşayan ve ölen insanlardır. Kısaca onlar toplumun gücü, yüreği ve ruhudur. Eğer toplum bütün insanların hayatını yaşadığı bir yerse, o zaman hiç kimse aşağı sınıftan olmakla suçlanamaz.

5) George tartışmayı en önemli konuyla, yani bir insanoğlunun devredilemez haklarıyla bitirir. Babası insanlara insan gibi davranmıştır, ancak Potter insanlara kendisinin seçtiği yerlere güdülen akılsız hayvanlar gibi davranır. Başka deyişle Potter onları para kazanmak için kullanır.

Kilit nokta: Yazarlar herkesi kapsayan savı -sıradan insanın hakları- savunur, aynı zamanda anahtar cümle ve anahtar kelimeyle en şahsi seviyeye odaklanırlar.

George, Potter'ın bütün bunları yaptığını çünkü kendisinin sapkın, hüsran dolu, yaşlı bir adam olduğunu söyler. Bu cümle, sadece Potter'ı açıkladığı için değil, hüsran dolu olmanın George'un en bariz karakteristik özelliği olmasıyla da çok önemlidir.

Artık sıra son cümlededir, sahnenin bitiş noktasındadır: "Bence o (babam) öldüğünde sizden çok daha zengindi!" 'Zengin' kelimesinin iki farklı değeri vardır. Daha bariz olanı -bir insanın kazandığı para- Potter'ı açıklar. Daha derin olanı, yani diğerlerine yapılan şahsi katkıysa George'u açıklar.

Anahtar kelime: zengin.

Şahane Hayat

İÇ BAILEY İNŞAAT VE KREDİ BİNASI - GÜNDÜZ

POTTER: Peter Bailey bir işadamı değildi. Onu bu öldürdü. Büyük idealleri olan biriydi. Ama sağduyunun olmadığı idealler bu şehri mahvedebilir (masadan kâğıtları alır). Ernie Bishop'a verilen krediye bakalım. Bilirsiniz işte, bütün gün takside oturan boş kafalı şu adam. Bankanın kredi başvurusunu reddettiğini biliyorum, ama buraya geliyor ve ona 5 bin dolarlık bir ev yapıyoruz. Neden?

George ofisin kapısındadır, montu ve kâğıtlar elindedir, gitmeye hazırdır.

GEORGE: Onunla ben ilgilendim, Bay Potter. Bütün belgeler, maaşı, sigortası orada. Ona kefil olabilirim.

POTTER: Arkadaşınız mı?

GEORGE: Evet efendim.

POTTER: Bir çalışanla bilardo oynayınca bile gelip borç para alabiliyorsunuz. Bu bizi nereye götürür? Tutumlu bir çalışan sınıf yerine hoşnutsuz bir ayaktakımı. Hepsi de Peter Bailey gibi hayalperestlerin kafalarını imkânsız hayallerle doldurduğu için. Bence...

George montunu bırakır, masaya gelir, Potter'ın babası hakkında söylediği cümleye kızmıştır.

GEORGE: Bir dakika. Durun, Bay Potter. Babamın işadamı olmadığını söylediğinizde haklıydınız. İnşaat ve Kredi Birliği'ne neden başladığını bilmiyorum ama onun karakterine bir şey söyleyemezsiniz çünkü hayatı boyunca... Billy amcayla bu işe başladıkları günden beri kendini hiç düşünmedi. Harry'yi okula göndermek için para biriktirmedi, ama insanlara sizin bataklıklarınızdan kurtulmak için yardım etti. Sorun ne? Hepiniz işadamısınız. Bu onları daha iyi vatandaş ve müşteri yapmaz mı?

Ne dediniz? Güzel bir evde yaşamaları için bekleyip para biriktirmeleri mi gerekiyor? Ne kadar beklesinler? Çocukları büyüyüp evden ayrılana kadar mı? 5 bin doları biriktirmek ne kadar zaman alıyor, biliyor musunuz? Bunu unutmayın. Sözünü ettiğiniz ayaktakımı bu cemiyetteki bütün işleri yapan takım. Güzel evlerde yaşayarak çalışmaları ve ölmeleri çok mu? Her neyse, babam böyle düşünmüyordu. Onun için onlar insandı ama sapkın, hüsran dolu ve yaşlı bir adam olan sizin için onlar birer sürü. Bence o öldüğünde sizden çok daha zengindi.

RAKİBİN AHLÂKİ GEREKÇESİ

İyi öykü yazmanın işaretlerinden biri de rakibin diyalogunda davranışlarının ahlâki gerekçesini verdiği en az bir sahne yazmaktır. Bu rakibi kötü bir güç değil de, gerçekten insanoğlu gibi gösterecek tek ve büyük faktördür.

Bu türden bir sahne, ahlâki diyalogun bir versiyonudur. Bu sahneyi güzel yazmanın hilesi rakibe en güçlü savı vermektır; ancak bu savda çok büyük bir hata da olmalıdır ki tartışmayı sona erdirsin. Aynı zamanda rakibin ahlâki savı, kahramanın temel ahlâki sorununun bir değişkenliği olmalıdır. Rakibin ahlâki savının iki örneğine bakalım.

• *Hüküm*

Bu sahnede rakip avukat Ed Concannon, başka birine ne pahasına olursa olsun kahraman Frank Galvin'i yenmek ve davayı kazanmak için ikisinin işbirliği yapması gerektiğini söylemektedir. Yazar David Mamet rakibe güçlü ancak hatalı bir pozisyon verdiği için bu sahne harikadır. Ancak daha önemlisi, yazar diyalogdaki ahlâki savı, çarpıcı olay örgüsü temposuna bağlar. Sahnenin sonunda izleyici Concannon'ın Frank'in kız arkadaşı Laura'yla konuştuğunu keşfeder. Bu 22 adımın 16. adımıdır; izleyicinin Frank'in rakibi/sahte dostunu keşfetmesidir. Ahlâki savla olay örgüsünün bu kombinasyonu, hem sahnede hem de öykünün tamamında fazlasıyla duygusal bir etki bırakır.

Karakter eğmecinde pozisyon: Bu, rakibin sahnesidir; o yüzden Concannon'ın kahramanın karakter eğmecinde pozisyonu yoktur. Harika bir sahne olmasının sebeplerinden biri de yazar Mamet'in rakip/sahte dostun Laura'nın karakter eğmecinde yer alıyormuş gibi yazmasıdır. Laura'nın eğmeci, Frank'in eğmecinin bir değişkenliğidir. Laura ahlâki açıdan düşmüş bir avukattır ve o an işvereni kazanmak için adi bir davranışta bulunmayı talep ettiğinde Laura kendisinin ahlâki açıdan düşüşte olduğunu keşefeder.

Sorunlar:

Rakibe konuşma gibi gelmeyen bir ahlâki sav vermek.

Bir yandan savın hatasını göstererek rakibe mümkün olan en güçlü savı vermek.

Strateji:

Concannon'ın konuştuğu kişiyi gizlemek. Karakterin keşfini, rakibin monologunun doruk noktasına yerleştirmek.

Karakterin Frank'e en yakın kişi olan Laura olmasına izin vermek ve rakibin savı güçlü olsun diye Laura'nın geçmişinin de Frank gibi olmasını sağlamak.

Frank'e karşı yapacakları adi numarayı hasıraltı edip kazanmanın faydalarını konuşsunlar.

Arzu: Concannon dostuna davranışlarının gerekçesini vermek ister.

Bitiş noktası: Laura'ya ödeme yapar ve onu işaret ederek gerekçesini bitirir.

Rakip: Laura hiçbir şey söylememiş olmasına rağmen Concannon'ın davasını kazanmak istediği kişiye ima edilen rakiptir.

Plan: Concannon sebepleri söyleyerek doğrudan bir plan yapar.

Çatışma: Bu sahnede çatışma yoktur. Ancak Concannon'ın konuştuğu kişinin kimliği belli olmadığı için gerilim vardır.

Şaşırtma veya keşif: Concannon sadece kendi davranışlarının gerekçesini vermemektedir. Aynı zamanda Frank'in kız arkadaşının davranışlarının da gerekçesini vermektedir.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Concannon kazanmak için yapılacak her şeyin mübah olduğunu iddia etmektedir. Savına kazanmak olan kilit değeri ifade ederek başlar, ikinci değerse paradır. Sonra da bu değerlerin yanında getireceği diğer değerleri sayar.

Anahtar kelimeler: kazanmak, hoşgelmek.

Monologu okurken her şeyin baş aşağı üçgenin güzel noktasına gittiğini görün. İzleyici ahlâki gerekçeleri duyduktan sonra Concannon'ın konuştuğu kişinin bu dakikaya kadar Frank'in en iyi dostu olduğunu sandığı Laura olduğunu keşfeder. Concannon, Laura'nın hayaleti ve ahlâki düşüşüyle ilgili bir cümle söylediğinde monolog şahsi olmaya başlar: "Evliliğini bitirdin. Geri dönüp hukuk mesleğini icra etmek istedin." Concannon sözünü şaşırtıcı bir şekilde bitirir: "Dünyaya geri dönmek istedin. İyi ki döndün." Bu, Laura'nın burnunu ahlâki bir pisliğe sürmek gibidir ve izleyici de kendini pislenmiş hisseder.

Hüküm

İÇ. CONCANNON'IN OFİSİ - GECE

Yumuşak ve loş ışık. Concannon bir koltukta oturur. Elinde kırmızı kaplı bir dosya vardır. Konuştuğu kişi görünmemektedir.

CONCANNON: Ne hissettiğini biliyorum. İnanmıyorsun ama, biliyorum. Sana senin yaşındayken öğrendiğim bir şeyi söyleyeceğim. Bir davaya hazırlanıyordum ve yaşlı White bana "Ne yaptın?" diye sordu. (duruş) Ve ben de, "Elimden geleni yaptım," dedim. O zaman dedi ki, "Sana elinden geleni yapman için değil, kazanman için para veriyorlar". (duruş) İşte bu büronun dönmesinin bedeli, (duruş) fakirler için yaptığımız ücretsiz işlerin bedeli, uygulamak istediğin türdeki hukuk mesleğinin bedeli. Benim vis-

kimin ücreti. Senin elbiselerinin ücreti. Şimdi olduğu gibi arkamıza yaslanıp felsefe tartıştığımız boş zamanlarımızın bedeli. (duruş) Bu davayı kazanmamız için para ödeniyor.

Laura onun önünde konuşmadan oturmaktadır.

CONCANNON: Evliliğini bitirdin. Geri dönüp hukuk mesleğini icra etmek istedin. Dünyaya geri dönmek istedin. İyi ki döndün.

• *Şüphenin Gölgesi*

(Öykü: Gordon McDonell; Senaryo: Thornton Wilder, Sally Benson ve Alma Reville)

Şüphenin Gölgesi şimdiye kadar yazılmış en iyi gerilim senaryosudur. Amerika'da küçük bir kasabada yaşayan kız kardeşini ziyarete gelen açıkgöz Charlie dayının öyküsüdür. Charlie dayının yeğeni olan genç Charlie dayısına tapar ancak Şen Dul Katili olarak bilinen seri katil olabileceğine de inanır.

Thornton Wilder'ın senaryosu üstün bir gerilim yaratmak için drama tekniklerini gerilim türüyle birleştirmeye bir örnektir. Bu yaklaşım Charlie dayının işlediği cinayetler için sunduğu ahlâki gerekçelerin yer aldığı ünlü sahnede görülebilir. Çok iyi bir yazar olmayan kişi, katili doğası gereği kötü olduğu için gerekçe göstermeye ihtiyacı olan mantıksız, kötü bir canavar olarak gösterebilirdi. Ancak bu, öyküyü ölüm makinesinin tarihçesine indirirdi.

Wilder bunun yerine katile detaylı ve anlaşılabilir ahlâki bir sav vermiş ve adamı daha da korkunç bir hale getirmiştir. Charlie dayı hepimizin halının altına süpürmeye çalıştığı Amerikan yaşamının karanlık bel altına -para kapmaya çalışmak ve çoğunluğun asla gerçekleştiremediği Amerikan Rüyası'na- saldırır.

Karakter eğmecinde pozisyon: Rakibin öyküde kendisine ait bir karakter eğmeci yoktur. Ancak bu sahne kahramanın gelişmesinin çok önemli bir noktasında meydana geliyor. Genç Charlie bir zamanlar taptığı dayısından fazlasıyla şüphelenmektedir. Ancak o an eskiden duyduğu ilgisiyle yeni duyduğu tiksinti arasında bocalar. Nasıl ve neden olduğunu öğrenmek için çıldırır.

Sorun: Rakip suçunu kabul etmeden gerekçesini nasıl sunar?

Strateji: Bütün aileyi akşam yemeğinde bir araya getir, böylece gerekçeler aile içinde ve günlük yaşamın, normal Amerikan yaşamının bir parçası olsun. Charlie dayının kız kardeşi Bayan Newton ona Ka-

dınlar Kulübü'nde konuşma yapmasını rica eder, böylece Charlie dayının yaşlı kadınlara dalmak için doğal bir sebebi olur. Sonra da olağandan ürkünç olan doğar.

Arzu: Charlie dayı yeğenine kadınlardan, özellikle de yaşlı kadınlardan nefret etmesine gerekçe sunmak ve onu da korkutmak istemektedir.

Bitiş noktası: Çok ileri gittiğini fark eder.

Rakip: Yeğeni genç Charlie.

Plan: Charie dayı genel olarak şehirdeki kadınlarla ilgili felsefi düşüncelerini söylerek dolaylı bir plan yapar.

Çatışma: Genç Charlie karşığılında bir kez saldırmış olmasına rağmen Charlie dayısının kadınlardan nefret etmesi çatışmayı alevlendirir.

Şaşırtma veya keşif: Açıkgöz Charlie dayı çoğu yaşlı kadının öldürülmesi gereken hayvanlardan daha iyi olmadığını düşünür.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Charlie dayının ahlâki savı korkutucu derecede kesindir. Yaşlı kadınların işe yaramaz olduğunu söyler. Sonra onları para meraklısı duygusal canavarlara dönüştürür. Böyle şişko ve yaşlı hayvanları yaşadıkları ıstıraptan kurtarmakta ahlâki açıdan haklı olduğunu söylerek savını sonlandırır. Rakibinin değerleri faydalılık ve insanlarken, onun değerleriyse para, duygusallık, faydasızlık ve hayvanlardır.

Anahtar kelimeler: para, evli kadınlar, faydasız, hırslı, hayvanlar.

Bu diyalog gittikçe korkunç olur çünkü hem sıradandır hem de cinayetle ilgilidir. Sıradan karı koca konusuyla başlar. Ancak kadınların hayvan gibi olmasına doğru ilerler. Anahtar son cümlenin bir soru olduğuna dikkat edin. Charlie dayı bu kadınların öldürülmesi gerektiğini söylemez. Yeğenine ne yapmak gerektiğini sorar ve korkunç mantığının gücü yeğenin başka bir şey söylemesine izin vermez.

Şüphenin Gölgesi

İÇ. YEMEK ODASI – GECE

Charlie dayı kadehlere şarap dökmektedir. Havadan sudan konuşurken şarap dökme işini titiz bir şekilde yapmaktadır.

CHARLIE DAYI: Dinleyici kim olacak?

BAYAN NEWTON: Benim gibi kadınlar. Evleriyle meşgul kadınlar.

BAY NEWTON: Kadınlar kulübü!

ROGER: Bir süreliğine astrolojiydi.

ANN: Bir kez daha kulüp açarsam okuma kulübü açacağım. Haznedar olup bütün kitaplara alacağım.

Charlie dayı kadehleri dağıtır.

GENÇ CHARLIE – YAKIN ÇEKİM

Şarap bardağını alır. Dikip yarısını içer. Charlie dayıya bakar. Charlie dayı bir dakikalığına düşüncelere dalar, sonra derin ve içlerden gelen bir hınçla şunları söyler:

CHARLIE DAYI: Böyle yerlerde kadınlar meşgul oluyor. Şehirlerde durum farklı. Orta yaşlı dullar, kocaları ölmüş. Hayatlarını servet biriktirmek için çalışmaya adamış kocalar. Ve sonra ölüp paralarını aptal karılarına bırakıyorlar. Karılar ne yapıyor, o işe yaramaz kadınlar? Her gün binlercesini en iyi otellerde yiyip içip para yerken görüyorsun. Gece gündüz briç oynayıp para kaybederken... Parayı koklarken görüyorsun. Mücevherlerinden başka hiçbir şeyle gurur duymazlar. Korkunç, solgun, şişman ve açgözlü kadınlar.

Genç Charlie aniden dayısının sözünü keser.

GENÇ CHARLIE: Ama onlar yaşıyorlar! Onlar birer insan!

Dayısı sanki yeni uyanmış gibi yeğenine bakar.

CHARLIE DAYI: Öyle mi? Öyle mi, Charlie? Onlar insan mı, yoksa şişman, hırıldayan hayvanlar mı? Peki hayvanlar çok şişmanlayıp yaşlanınca ne oluyor? (Aniden sakinleşir. Güler.) Konuşmamı burada yapıyor gibi oldum.

GENÇ CHARLIE sinirle çatalını alır. Aşağıya bakmaya başlar. Bayan Newton'ın şunları söylediğini duyarız.

BAYAN NEWTON: Kulübümde kadınlar hakkında böyle konuşma! Linç edilirsin. O hoş Bayan Potter orada olacak. Bana seni soruyordu.

MONOLOG

Monolog, öykü anlatıcılarının gereçlerinin arasında en paha biçilmez tekniktir. Diyalog, yazarın iki veya daha fazla karakter arasındaki çatışma sayesinde doğruyu veya duyguyu yakalamasına izin verir. Monolog ise bir karakterin içindeki çatışma sayesinde doğruyu veya duyguyu yakalamaya yarar.

Monolog karakterin aklındaki mini öyküdür. Başka bir minyatür biçimidir, karakterin kim olduğunun özetidir, asıl mücaledesidir ve öykü boyunca içinden geçtiği süreçtir. Karakterin aklını derin ve detaylı olarak izleyiciye göstermek için kullanılır. Veya karakterin çektiği acının yoğunluğu göstermek için kullanılır.

İyi bir monolog yazmak için her şeyden önce tastamam bir öykü anlatmanız gerekir, yani her zamanki gibi 7 adımı atmak ve anahtar kelime veya cümleyle bitirmek demektir.

• *Hüküm*

David Mamet *Hüküm*'deki savaş sahnesini bitirmek için monolog kullanır. Kahramanın jüriye verdiği kapanış savının parçası olduğu için Mamet sıradan Amerikan filmlerinde olduğu gibi 'gerçekçi' bir ortamda monolog kullanması nedeniyle kendisini haklı çıkarmak zorunda değildir. Bu monolog güzel yapılmıştır çünkü öncelikle öykünün tamamını anlatır. İkinci olarak da iki öykü anlatır: savunduğu kadının yolu ve kendi hayatının yolu.

Karakter eğmecinde pozisyon: Frank zaten kendisiyle ilgili bir keşif yaşamıştır. Ancak bu eğmecinin son adımıdır; mahkemede davayı kazanarak kendi keşfini ispatlar.

Sorun: Dramatik gücü azami olsun diye davayı nasıl özetlersiniz?

Strateji: Frank'in şahsi gelişmesini gizlice açıklayarak jürinin ahlâki eylem yapmasını sağlayın.

Arzu: Frank adalet için jüriyi ikna etmek istemektedir.

Bitiş noktası: Jürinin her üyesinin doğruyu yapmak isteyen bir insanoğlu olduğunu anlar.

Rakip: Her gün bize vurup bizi zayıflatan zengin ve güçlü olanlar.

Plan: Planı yüreğinden konuşmak ve adaletin gerçekleşmesini sağlamaktır.

Çatışma: Monolog doğru olanı bilmek ve yapmak için mücadele eden, aynı zamanda bunu jüriden isteyen bir adamı gösterir.

Şaşırtma veya keşif: İzleyici Frank'in sadece dava hakkında konuşmadığını anlar. Kendisinden de bahsetmektedir.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Frank'in adaletli hareket etmek için sunduğu ahlâki sav 7 adımlı tastamam bir öyküdür. Kaybolmuş, kendini güçsüz kurbanlar gibi hisseden insanlarla başlar (zayıf yön). İnsanlar, kendilerini ezen zengin ve güçlü insanların (rakip) istedikle-

rinin tersini ister (arzu). Gücümüz olduğunu anlarsak, kendimize inanırsak (keşif), adaletli davranırız (ahlâki karar).

Anahtar kelimeler: adalet, inanmak.

Hüküm

İÇ. MAHKEME SALONU - GÜNDÜZ

Galvin jürinin önündedir.

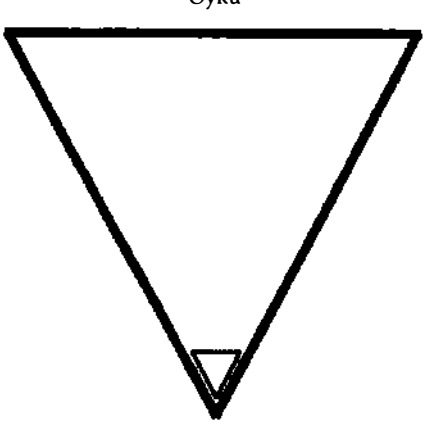
GALVİN: Bir sürü zaman kaybettik. Şöyle diyoruz: "Tanrım, lütfen bize neyin doğru, neyin gerçek olduğunu söyle?" Adalet yok. Zengin olan kazanır, fakirler güçsüzdür. İnsanların yalan söylemelerinden bıkarız. Ve belli bir süre sonra yılarız. Biraz yorgun, kendimizi düşünürüz... Kurbanlar olarak. (sessizlik) Ve kurbanlar oluruz. (sessizlik) Zayıflar... Zayıflar oluruz. Kendimizden, inançlarımızdan kuşkulanırız. Kuramlarımızdan kuşkulanırız. Ve kanundan kuşku duyarız. (sessizlik) Ama bugün kanun sizsiniz. Kanun sizsiniz. Kitaplar değil, avukatlar değil. Mermer bir heykel değil ya da mahkemenin süsleri. Bunlar yalnızca bizim adil olma arzumuzun sembolleri. (sessizlik)
Onlar, aslında bir dua. Coşkulu ve korkulu bir dua. (sessizlik) Benim dinimde şöyle denir: "İmanın varmış gibi hareket et, sana iman verilecektir." (sessizlik) Eğer... Eğer adalete inancımız varsa, yalnızca kendimize güvenmeye ve (sessizlik) adaletli davranmaya ihtiyaç duyarız. (sessizlik) Adaletin kalplerimizde olduğuna inanıyorum.

KAPANIŞ

Çehov her türlü tiyatro oyununun en önemli kısmı son doksan saniyesidir demiştir. Çünkü final sahnesi, öykünün doruktaki çakışkan noktasıdır. Arada sırada son sahnede keşif şeklinde bir olay örgüsü yer alır. Ancak genellikle olay örgüsü işi çoktan halledilmiştir. Final sahnesi açılış sahnesi gibi olur, öykünün tamamının minyatürü gibidir. Yazar bir kez daha tematik kalıpların altını çizer ve izleyici karakterlerin sunumunun daha büyük bir dünyanın yöntemi olduğunu anlar. Kısaca izleyici tematik keşif yaşar.

Harika bir kapanış sahnesi yazmak için şunları anlamalısınız: 1) Bu, öykünün tamamının baş aşağı üçgeninin noktasıdır, 2) sahnenin

kendisi baş aşağı bir üçgendir ve içinde anahtar kelime veya cümlesi vardır.



İyi yapıldığında final sahnesi size dorukta bir huni etkisi yapacaktır: Sondaki anahtar kelime veya cümle, izleyicinin yüreğinde ve aklında büyük bir patlamaya sebep olur ve öykü bittikten sonra bile içlerinde çınlar.

Öyküdeki en can alıcı noktada sahne yapımı ve diyalogun nasıl işlediğini görmek için harika final sahnelerine bakalım.

• *Güneş de Doğar*
(Ernest Hemingway, 1926)

Bu öykü Avrupa'da gezen bir arkadaş grubunun ve savaş yarası yüzünden sevdiği kadınla birlikte olamayan bir adamın dolambaçlı yolunu takip eder. Bu mümkün olmayan büyük bir aşktır, o yüzden de karakterler, hayatın, merakla elde edilen kolay başarıdan başka bir şeyin olmadığı bir noktaya doğru sürüklenirler. Amaçları yoktur, tuzakların farkındadırlar ancak tuzaktan kaçış yolunu bulamazlar.

Final sahnesi, prototip *Güneş de Doğar* sahnesidir. Akşam yemeğini yedikten sonra Jake ve Leydi Brett Ashley tekrar harekete geçer, taksiye binip bir yere giderler. Sahne bitiş noktasına doğru giderken Brett, en doruk Brett cümlesini söyler: "Ah Jake, birlikte gerçekten

çok iyi zaman geçirebilirdik." Çok sıradan, hatta düşüncesizce söylenmiş bu cümle, öykünün tamamını sembolize eder. Büyük romantik trajedinin 'mış gibi'leri, iyi zaman geçirmeye indirgenmiştir.

Bu cümle, Jake'in söylediği şu cümleyle kaplanır: "Evet. Böyle düşünmen ne güzel." Sadece yarası yüzünden değil, illüzyon görmesine sebep olacak kadar hassas olduğu için talihsizdir ve Jake sonsuza kadar mahkûm olmuştur.

Güneş de Doğar

Birinci kattaki kafeteryadan inip sokağa çıktık. Garson bize taksi çağırmak için gitti. Çok sıcak ve parlaktı. Sokağın ilerisinde, taksilerin park ettiği ağaçlı ve çimenli küçük bir meydan vardı. Taksi bize doğru geldi, garson da arabanın camından sarkmıştı. Ona bahşiş verdim, taksiciye gideceğimiz yeri söyledim ve Brett'in yanına oturdum. Taksi ilerlemeye başladı, arkama yaslandım. Brett bana yaklaştı. Birbirimize çok yakın oturuyorduk. Ona sarıldım, o da bana yaslanarak rahatladı. Çok sıcak ve parlaktı ve evler çok parlak beyaz görünüyordu.

Gran Via'ya döndük.

"Ah Jake," dedi Brett, "birlikte gerçekten çok iyi zaman geçirebilirdik".

Önümüzde ata binmiş, haki renkli giyinmiş bir polis trafiği yönlendiriyordu. Copunu kaldırdı. Taksi aniden yavaşladı ve Brett'i bana daha da yaklaştırdı.

"Evet," dedim. "Böyle düşünmen ne güzel."

• *Yedi Samuray*

(Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto, Hideo Oguni, 1954)

Yedi Samuray'da öykü anlatıcısının becerisi en yüce sanatın zorlaştırılmış seviyesine çıkartılmıştır. Bu, en güzel senaryolardan biridir, adeta bu kitapta anlatılmış bütün teknikleri ustalıkla kullanmıştır. Final sahnesi izleyiciyi şoke eder ve o kadar ilham doludur ki, insanlara çok fazla içgörü bağışlaması mümkündür.

Bu öyküde fedakâr ve savaş yeteneklerini seven yedi samuray bir köyü eşkiyalardan korumak için bir araya gelir. Çırak sayılan genç bir samuray olan Katsushiro köylü bir kız olan Shino'ya âşık olur. Artık savaş bitmiştir; samuraylar ve köylüler savaşı kazanmıştır. Ancak büyük savaşçılardan dördü tepedeki mezarlarda yatmaktadır. Shino genç

savaşçı Katsushiro'ya arkasını dönmüş ve ürün ekmek için diğer çiftçilere katılmıştır.

Hayatta kalan samuraylardan biri olan Shichiroji ve lider samuray Kanbei, Katsushiro'nun kalbinin kırılmasına şahit olur; çiftçiler yeni hayatlar ekerken, dört mezar tepede yer almaktadır. Adam yeni bir içgörüye sahip olur. Zafer kazanmış olmalarına rağmen samurayların kaybettiğini bilir. İnsanların arasındaki derin fark bir anlığına kaybolur ve dört ölü savaşçının kahramanlığı rüzgâr parçası kadar uzun sürer.

Kısaca verildiği için o an kötü ifade edilmiş bir kendini keşif gibi görülebilir. Ancak pek çok sebepten o şekilde değildir. Öncelikle, kendilerine yabancı olan bir avuç köylüyü kurtarmak için yedi samurayın kırk eşkiyayla savaştığı destansı mücadeleden sonra meydana gelir. Yani aşırı derecede duygusal bir şaşırtma vardır. İkinci olarak bu büyük bir keşiftir; öykünün sonunda meydana gelir ve *Altıncı His* ve *Olağan Şüpheliler* filmlerinin şoke eden keşiflerine benzer. Son olarak da kahramanın çoğu yönden güzel olan bütün bir sosyal dünyanın ölümünü gördüğü tematik bir keşiftir.

Yedi Samuray

DIŞ. KÖY-GÜNDÜZ

Kanbei kafasını indirip yere bakar. Kameraya doğru birkaç adım atar ve durur, arkasındaki tarlalara bakar. Sonra önüne dönüp Shichiroji'nin yanına gider.

KANBEI: Bir kez daha kaybettik.

Shichiroji şaşırır. Soru soracakmış gibi Kanbei'ya bakar.

KANBEI: Bu topraklarda çiftçiler kazanır, biz değil.

Kanbei kameraya arkasını döner ve yukarıya bakar; Shichiroji aynısını yapar; kamera mezarlığın olduğu tepeyi gösterir. İki samuray kaybolur ve kamera gömülmüş samurayların gökyüzüne yansımış siluetlerini gösterir. Çifçilerin ürün ekme müziklerinin üzerine samuray müziği çalmaya başlar, rüzgâr mezarlıkların üzerindeki tozu savurur.

• *Muhteşem Gatsby*

Muhteşem Gatsby en çok kapanış sahnesiyle ünlüdür. Gatsby ölmüştür. Nick büyük şehirdeki başarı aramasının yanlış olduğunu an-

lar ve orta batıya dönmeye karar verir. Son sayfada Nick, Doğu kıyısındaki zengin yerleşme bölgesine son kez bakar.

Fitzgerald'ın final sekansını dikkatli çalışmak gerekir. Nick büyük konakların sezon için kapandığını söyler. Bu öyküye özgü bir gerçektir ve Gatsby'nin ölümünden çok önce ölmüş zengin tarafların sahte ütopyasının sona ermesini sembolize eder. Sonra geçmişe doğru gider ve Nick adanın Amerika'nın kurulduğu döneminde hayal eder. O zamanlar cennetten bir köşe olan ada bir potansiyeldir, "yeni dünyanın körpe ve yeşil göğsüdür..." ve "bütün insanların son ve en büyük düşüdür..." Bu, bugünkü adayla geçmiş ada arasında yapılmış sade bir kıyaslamadır, Gatsby, Daisy ve Tom gibi gerçek insanların gerçek arzuları, verimli ormanları, çok süslü, anlamsız partilerin yapıldığı büyük evle ilgili sahte saplantılara dönüştürmüştür.

Fitzgerald bu kıyaslamayle tek bir kişiye, Gatsby'ye odaklanır, Gatsby'nin arzusu Daisy'nin rıhtımının sonundaki yeşil ışığı lazer gibi gösterir. Gatsby, klasik mitoloji kahramanları gibi, başladığı yer olan orta batıdaki 'karanlık ovalar'da bunların hepsine sahip olduğunu bilmeyen sahte bir hayalcidir.

Fitzgerald sahnenin ve öykünün sonundaki üçgende bir noktayı bitirirken, bu sahte arzunun sembolünün yeşil ışık olduğunu söyler. Kahramanın arzusunu elde ettiği yanlış bir şekilde biten pek çok öykünün tersine, Fitzgerald öyküyü asla bitmeyen bir arzuyla bitirir. Yazdığı son cümle öykünün tamamının tematik keşfidir: "Evet, akıntıya karşı kürek çekerek çabalarız; ama aslında durmadan geriye, geçmişe doğru sürüklenip gideriz."

Muhteşem Gatsby

Büyük sahildeki mekânların çoğu artık kapandı, sesin etrafında tur atan feribotun gölgeli, hareket eden parıltısı hariç, ışık bile yoktu. Ay yükseldikçe önemsiz evler erimeye başlarken, bir zamanlar Hollanda gemicilerinin canı için hemen orada çiçeklenen o eski ada gözlerimin önünde yavaş yavaş belirdi – yeni dünyanın o körpe, o yemyeşil göğsü... Ortadan yok olmuş ağaçları, Gatsby'nin evine yol olmuş ağaçlar bir zamanlar bütün insanların son ve en büyük rüyasına fısıltılarla girmişti; insanoğlu, büyüsü çabuk bozulan kısa bir an için, bu kıtanın karşısında soluksuz kalmış, tarihte son defa ola-

rak hayranlık gücüne eş bir şeyle yüz yüze gelip, ne anladığı, ne de dilediği bir güzelleme tutkusuna kapılmış olmalı.

Orada oturmuş o eski, o unutulmuş dünyayı kara kara düşünürken, Daisy'lerin rıhtımının oradaki yeşil ışığı Gatsby'nin ilk defa gördüğünde duyduğu o hayranlık düştü aklıma. Onca zaman ardından koştuğu düş, uzatsa hani elini, tutacak. Ne çare çare bilmiyordu o düşün çoktan gerilerde kaldığını.

Gatsby her yıl önümüzde biraz daha gerileyen o yeşil ışığa, o zevk verici geleceğe inanıyordu. Kaçırdık o vakit elimizden onu, ama ziyanı yok – yarın daha hızlı koşacak, kollarımızı daha ilerilere uzatacağız... Ve bir sabah, aydınlıklar içinde...

Evet, bizler böyle akıntıya karşı kürek çekerek çabalarız; ama aslında durmadan geriye, geçmişe doğru sürüklenip gideriz.

• *Sonsuz Ölüm*

Sinema tarihindeki en iyi açılış sahnelerinden birine sahip olan *Sonsuz Ölüm* aynı zamanda en iyi kapanış sahnelerinden birine sahiptir. Çoğu yönden final sahnesi, ilk iki sahnesinin ayna imajı gibidir.

Karakter eğmecinde pozisyon: Fazlasıyla sempatik olan bu adamların değişemeyecekleri gerçeği aslında onların trajedisidir. Öğrenemezler. Çok hızlı gelen yeni dünya onlara fazladır. Onlar sadece ölebilirler.

Sorun: Kahramanların ana özelliklerini ifade eden ve öğrenmeye çalışmamalarının sonucunu gösterecek bir bitişi nasıl yaratırsınız?

Strateji: Goldman ilk sahnede yaptığı gibi son sahnede de kahramanları her şeyin çevresini sardığı küçük bir odaya sokar. İkinci sahnede yaptığı gibi karakterleri onları açıklayan bir krizin içine iter. Öncelikle kendilerine aşırı derecede güvenerek ölümle yüzleşmelerini göstererek onları açıklar. Butch sıradaki olayı planlamıştır bile. İkinci olarak kriz onların farkını gösterir: Butch'un kafasında fikirler vardır, Sundance ise her zamanki gibi onları beladan kurtarmak zorundadır.

Butch mühimmat almak için dışarıya çıkarken Sundance'ın da onu koruduğu sahnede Goldman tekrar ikilinin takım işini ne kadar güzel yaptığını gösterir. Sundance, Macon'ın silahını vurarak yere düşürdüğünde etkiliydiyse, fıldır fıldır dönüp gördüğü bütün polisleri vurduğunda açıkça büyüleyiciydi. Ancak izleyicinin bu ekibi sevme-

sinin sebebi bu iki adamın komik bir şekilde çalışmalarıdır. Heyecanlı Butch ile havalı ve şüpheci Sundance'ın hiç bitmeyen komik atışmaları izleyiciye bu takımın cennette yapılmış bir evlilik olduğunu gösterir.

Ancak Goldman ana temayı ve karakter değişiminin eksikliğini gösteren sahnede bir kontrast daha kurar; bu iki adam gelmekte olan dünyayı görememektedir. İkilinin Butch'un geleceği savuşturmakla ilgili son fikri üzerinde komik bir şekilde atışırken Goldman onları çapraz kesme şeklinde çeker. Kahramanların bildiği ve izleyicinin bildiği arasındaki artan aşırı kontrast, başından beri orada olan şeyin altını çizer: Butch ve Sundance özel hayatlarının ötesini göremezler. Çok sempatiklerdir ancak zeki değillerdir.

Bu kontrastla izleyicinin final keşfi meydana gelir: Süpermen bile ölmek zorundadır. Ve onların ölümü bize acı vermez mi?

Son cümle, sahnenin ve öykünün anahtar cümlesidir. Butch, Sundance'a can düşmanları Lafors'u görüp görmediğini sorar, Sundance hayır diye cevap verir. Butch, "İyi, ben de bir an başımız belada sanmıştım," diye cevap verir.

Butch'un mühimmat almak için dışarıya çıktığı, Sundance'ın da onu koruduğu sahneye gidelim. Mermiler yüzünden delik deşik olan ikili yan yana oturup silahlarını doldururlar. Dışarıda Bolivya askerleri kasaba meydanındaki polislere katılır. Yüzlerce adam sokaklarda ve çatılarda yerini alır.

Sonsuz Ölüm

ASKERLERLE DOLU BİR DUVAR

Komutan yaklaşır, grup süngü takar ve ortada tiz bir metal sesi vardır.

BUTCH: Bir dahaki durağımızla ilgili harika bir fikrim var.
SUNDANCE: Duymak istemiyorum.
BUTCH: Söylediğimde fikrin değişecek.
SUNDANCE: Kes!
BUTCH: Peki, peki.
SUNDANCE: Senin harika fikirlerin getirdi bizi buraya.
BUTCH: Unut onu!
SUNDANCE: Senden başka fikir istemiyorum.
BUTCH: Peki.

SUNDANCE: Tamam.
BUTCH: Avustralya.
KESME
SUNDANCE: Butch'a bakar.
KESME
BUTCH: Gizli gizli düşündüm... Sana söylüyorum şimdi. Avustralya.
KESME
BUTCH VE SUNDANCE
SUNDANCE: Bu mu senin müthiş fikrin?
BUTCH: Oh evlat, düşündüm taşındım... Bu çıktı.
SUNDANCE: Avustralya buradan iyi değildir.
BUTCH: Ah, başladık yine.
SUNDANCE: Tek bir şey söyle bana.
BUTCH: Avustralya'da İngilizce konuşuyorlar.
SUNDANCE: Öyle mi?
BUTCH: Bu doğru, bay akıllı. Yabancılık çekmeyiz. Avustralya'da atlar var. Saklanabileceğimiz bir sürü yer var. Havası iyi, güzel plajları var. Yüzmeyi öğrenebilirsin.
SUNDANCE: Yüzmek önemli değil. Bankalardan ne haber?
BUTCH: Onlar kolay. Rahat, kıvamında ve lezzetli.
SUNDANCE: Bankalar mı, kadınlar mı?
BUTCH: Birinden olduğunda, öbüründen de olur.
SUNDANCE: Yol uzun, değil mi?
BUTCH (bağırarak): Sana da her şey mükemmel olacak.
SUNDANCE: Oraya kadar gidip de rezil bir şey bulmak istemiyorum.
BUTCH: En azından bir düşün,
SUNDANCE: Peki, olur. Düşüneceğim.
YAKINDAN – BUTCH VE SUNDANCE.
BUTCH: Hey, bekle biraz.
SUNDANCE: N'oldu?
BUTCH: Dışarıda Lafors'u görmedin, değil mi?
SUNDANCE: Lafors'u mu? Hayır.
BUTCH: Bu iyi. Bir an başımız belada sanmıştım.
KESME
GÜNEŞ batar.
KEŞFE DÖNÜŞ
ASKERLER hazırdır.
KESME
BİR GRUP ADAM duvara tırmanır.

KESME

BAŞKA BİR GRUP ADAM duvara tırmanır, tüfekler hazırdır.

KESME

BUTCH VE SUNDANCE ayağa kalkar, kapıya doğru yürürler.

KESME

Daha fazla asker duvarlara tırmanır.

KESME

BUTCH VE SUNDANCE güneşin batmasıyla dışarıya çıkar ve tüfeklerin patlamasının çok yüksek sesi duyulur.

KAMERA BUTCH VE SUNDANCE'I DONDURUR.

Korkunç yaylım ateşi devam eder. Sesi daha da fazladır. Butch ve Sundance donmuş bir şekilde dururlar. Ancak tüfeklerin sesi daha da fazla duyulur. Butch ve Sundance donmuş şekilde durmaya devam ederler. Sonra da ses azalmaya başlar.

Ses azalmaya başlayınca, renk de yavaşça azalır, Butch ve Sundance'ın yüzleri değişmeye başlar. New York sekansındaki şarkı çalmaya başlar. Butch ve Sundance'ın yüzlare değişmeye devam eder; renkliyken, öykünün başındaki gibi siyah ve beyaz olur. Tüfeklerin yaylım ateşi çok az duyulur ve onları tarihe gönderir.

FİNAL KARARMA.

Harika filmler olan *Kazablanka* ve *Baba* filmlerini çalışarak sahne yapımı ve diyalog tekniklerine son bir kez bakmak istiyorum. Bu filmler öykü anlatma sanatının başyapıtlarıdır ve sahne yapımları ve diyalogları mükemmeldir. Sahne yazmanın başarısı, bir sahneyi kahramanın gelişiminin eğmecine yerleştirmeye bağlı olduğundan, bu iki filmin başlangıç, orta ve finallerini keşfetmek istiyorum.

• *Kazablanka*

Rick'in Açılış Sahnesi

Öykünün geçtiği yerin detaylı bir sunumundan sonra kamera Kazablanka'da herkesin buluşma yeri olan Rick'in Americain Cafe'sinin içine girer. İzleyici Rick'i ilk kez burada görür.

Karakter eğmecinde pozisyon: Rick kuşkucu ve bencil bir fırsatçıyken dava için kendini feda eden bir mücadeleci olduğunu söylediğinde açılış pozisyonundadır.

Sorunlar:

Rick'in hem muhteşem varlığını hem de çok fazla acı çektiğini ve hoşnutsuzluğunu aynı anda izleyiciye nasıl aktarırsınız?

Onda çok güçlü bir hayalet olduğunu ima edin.

Öykünün geçtiği yerin çıkış vizesiyle alakası olduğunu detaylı olarak belirtin.

Vizeler Rick'in eline geçsin ama Alman kuryenin ölümünden sorumlu olmasın.

Strateji:

Rick öyküye yalnız başlasın, kendisiyle satranç oynasın.

Daha az gücü ve statüsü olan Ugarte'nin, Rick'e satrançla ilgili bir şey söylemesini sağlayın.

Rick'in ilk an kızmasını sağlayın, ne olduğunu açıklamadığı bir hayalet yüzünden başının belada olduğunu söylesin.

Ugarte çıkış vizeyle ilgili işi açıklasın ve vizeleri korusun diye Rick'e versin.

Arzu: Ugarte anlaşmayı yapana kadar vizelerin Rick'te olmasını ister. Aynı zamanda Rick'in saygı duymasını da ister.

Bitiş noktası: Rick vizeleri alacağını ve Ugarte'ye de biraz saygı göstereceğini kabul eder.

Rakip: Rick.

Plan: Ugarte arkadaş edinmeye çalışır ve Rick'in üstünlüğünü anlar.

Çatışma: Ugarte Rick'le çatışmaya girmek istemez, o yüzden Rick sözlü saldırıda bulunduğunda boynunu gösterir.

Şaşırtma veya keşif: Dalkavuk Ugarte iki Alman kuryeyi öldürmüş ve çok değerli vizeleri eline geçirmiştir.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Bu sahnedeki ahlâki sav, ikisi de ahlâki pozisyon almadığı için özgündür. Bunun yerine ikisi de daha büyük bir ahlâksızlık için tartışırlar. Ugarte geçimini fakir mülteciler üzerinden kazandığı için parazit gibidir. Rick sadece Ugarte'nin ucuz bir parazit olmasına itiraz eder. Ugarte'nin vizeleri almak için iki adamı öldürdüğünü anladığında, bu iğrenç küçük adama duyduğu saygı artar.

Ahlâki sav stratejisinin iki amaca ulaştığına dikkat edin: İzleyiciye Rick'in kendisini daha güçlü ve kıyak gösteren ciddi ahlâki bozuklukları olduğunu anlatır. Rick sempatik bir karakter değildir. Acı dolu, bencil bir adamdır ve başkalarının kendisi hakkında düşüncelerini umursamaz.

Ancak bu sahnedeki ahlâki sav sadece Rick'in ahlâki açıdan zayıflığını ve gereksinimini göstermek için yapılmamıştır. Yazarlar Rick'in karakterindeki derin bir çelişkiyi açıklamak zorundadır; o kuşku dolu bir fırsatçıdır, ancak içinde derinlerde iyilik ve edep vardır. Bütün iyi karakterlerin büyük potansiyeli vardır, bu da Rick'inkidir.

Yazarlar bu gömülü potansiyeli, hor gören Ugarte vasıtasıyla ifade ederler. Ugarte Rick'e aşırı derecede önemli vize belgelerini emanet eder. Öykünün daha başlarında Ugarte'nin güveni hırsızlar arasında onur olabilir. Ancak Rick'in öykünün sonunda soylu olması için gereken altyapısıdır.

Anahtar kelime: bedel.

Bu sahnedeki diyalog biraz zayıftır, karakterlerin her biri birer cümle söyler, konuşma laklak etmeye benzer. Aynı zamanda biçimlendirilmiş ve zekicedir. Rick konuya hemen girer ve çok akıllıca konuşur, başkalarını kırdığına bakmaksızın doğal konuşmalarıyla insanları eğlendirir.

Kazablanka

İÇ. RICK'İN AMERICAIN KAFESİ - GECE

UGARTE: Rick biliyor musun, seni gören de hep böyle davrandığınızı sanır.

RICK: Yapmadığımı nereden biliyorsun?

UGARTE: Bilmiyorum. Ama ilk geldiğinizde, sandım ki...

RICK: Ne sandınız?

UGARTE: Benim düşünmeye ne hakkım var ki?

Rick satranç tahtasının başına oturur ve kendisiyle oynuyormuş gibi yapar.

UGARTE: Oturabilir miyim?

Rick'in karşısına oturur.

UGARTE: Şu iki Alman kuryenin öldürülmesi çok kötü.

RICK: Şanslıymışlar. Dün, sıradan memurlardı. Bugün, şerefli ölüler.

UGARTE: Söylediğim için kusura bakma ama sen çok alaycı birisin.

RICK: Seni affediyorum.

UGARTE: Teşekkürler. Benimle bir içki içecek misin?

RICK: Hayır.

UGARTE: Müşterilerle içmediğini unuttum. Bir duble daha, lütfen.

GARSON: Evet efendim.

UGARTE: Beni küçümsüyorsun, değil mi?

RICK: Düşünecek olsaydım, haklı olduğunu söylerdim.

UGARTE: Neden ama? Benim yaptığım işe karşısın, ha? Bir de mültecileri düşün. Eğer onlara yardım etmezsem, burada ölecekler. O kadar kötü değil. Onlara bir yolunu bulup, çıkış vizeleri veriyorum.

RICK: Parasıyla, Ugarte. Parasıyla.

UGARTE: Bir de, Renault'nun fiyatını veremeyenleri düşün. Ben yarı fiyatına veriyorum. Bu, o kadar asalakça mı, yani?

RICK: Asalakça olmak fark etmez de, indirilmiş fiyata razı olamam.

UGARTE: Bu akşam, bu işle bütün bağım kesilecek. Ve nihayet bu Kazablanka'dan ayrılacağım.

RICK: Kendi vizen için kime rüşvet vereceksin? Renault'ya mı, kendine mi?

UGARTE: Kendime. Kendime vermek daha mantıklı geldi. Bak, Rick. Bunun ne olduğunu biliyor musun? Belki de senin bile hiç görmediğin bir şey. General de Gaulle'ün imzaladığı transit geçiş mektupları. İptal edilmez. Sorgulayamazsın da. Bu akşam onları, düşünebileceğimden fazlasına satacağım. Sonra da, addio, Kazablanka. Kazablanka'da çok arkadaşım var, ama beni sen küçümsediğin için güvenebileceğim tek kişi sensin. Benim için bunları saklar mısın?

RICK: Ne kadar süreliğine?

UGARTE: Bir saat. Belki biraz daha fazla.

RICK: Bütün gece kalmasını istemem.

UGARTE: Korkma. Lütfen sende dursun. Sağol. Sana güvenebileceğimi biliyordum. Garson, beklediğim kişiler var. Beni arayan olursa, hemen geleceğim.

GARSON: Evet efendim.

UGARTE: Rick, umarım şimdi benden etkilenmişsindir. Şansımı senin çarkında değerlendireceğim.

RICK: Bir dakika. Alman kuryelerde transit geçiş mektupları olduğu söyleniyor.

UGARTE: Bunu ben de duydum. Zavallılar.

RICK: Haklısın, Ugarte. Senden biraz daha etkilendim.

Rick ve Louis'in İlk Sahnesi

Öykünün başlarında yer alan bu sahnede Binbaşı Strasser'in gelip Ugarte'nin yakalanmasından önce Rick ve Komiser Louis Renault tatlı bir muhabbete girişirler.

Karakter eğmecinde pozisyon: Rick ve Louis'in arasındaki ilişkinin gelişmesinde karşılıklı vefanın bitirilip öykünün final sahnesinde 'evliliğin' olmasını sağlayan ilk andır.

Bu sahne, sahneyi genel karakter eğmecinde nereye koyacağınızı belirlemenin mükemmel bir örneğidir. Bu filmdeki ilk sahne değildir, o yüzden de öykünün akışında başka bir adım gibi görünür. Sırf Rick'in eğmecinin bitiş noktasıyla başlayarak, o eğmeçte çok önemli açılış adımı olduğu görünüz.

Sorunlar:

İzleyiciye Louis'in Rick kadar zeki olduğunu ve Rick'e arkadaş olmaya uygun olduğunu göstermeniz gerekiyor.

Louis'in en az Rick kadar ahlaki gereksinimi olduğunu gösterin.

Rick'in hayaletiyle ilgili daha fazla bilgi verin. Şüpheci olduğunu, eskiden hem iyi hem de kahraman olmuş zor bir adam olduğunu gösterin.

Strateji:

Louis, Rick'i sorgulamalı; Louis'in işinin bir kısmının Laszlo'yu durdurmak bahanesiyle geçmişiyle ilgili bilgi verilmeli. Bu, ana karakterle ilgili izahat vermenin mükemmel bir yöntemidir çünkü donuk veya hissiz olmaz. Aynı zamanda Rick'in yaptığı işten çok iyi para kazandığı için çok duygusal ve idealist görünmediği konusunda ısrarcı olduğunu da gösterir.

Rick ve Louis'in, Laszlo'nun kaçacağı konusunda iddiaya girmesini sağlayın. Bu ikisine de aynı arzu cümlesini verir ve onların şüpheciliğini ve bencilliğini gösterir; ikisi de Nazileri yenmek için mücadele eden birinin arayışını para yarışmasına döndürecektir.

Laszlo ve Ilsa'yla ilgili bilgi verin, böylece sahneye çıktıklarında biliniyor olsunlar.

Komiser Louis ile Nazi Binbaşı Strasser arasındaki karmaşık ve kafa karıştırıcı iktidar ilişkisi hakkında daha fazla bilgi verin.

Arzu: Louis, Rick'in geçmişini öğrenmek ister. Sonra da Laszlo'nun kaçmasına yardım etmemesi için Rick'i uyarmak ister.

Bitiş noktası: Rick ona hiçbir şey söylemeyecektir ve Laszlo'nun kaçıp kaçmamasının umurunda olmadığını iddia eder.

Rakip: Rick.

Plan: Louis Rick'e direkt geçmişini sorar ve ne olursa olsun Laszlo'yu yalnız bırakmaması konusunda onu uyarır.

Çatışma: Rick ve Louis, Laszlo'nun kaçıp kaçmayacağı konusunda farklı düşünmektedirler. Ancak Rick bu konuda iddiaya girerek çatışmaya girmekten uzak durur.

Şaşırtma veya keşif: Henüz görmediğimiz özgürlük mücadelecisi Laszlo olağanüstü güzel bir kadınla gelmektedir. Kurnaz ve şüpheci Rick de eskiden özgürlük için savaşmıştır.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Bu mübadele, ahlâki davranışlarla alakalı değildir. İki adam Laszlo'nun kaçması gerektiği konusunda değil, kaçıp kaçmayacağı konusunda iddiaya girerler. Aslında Rick, Laszlo'ya yardım etmeyeceği konusunda ısrar eder; Habeşistan ve İspanya'da 'cumhuriyetçiler'in saflarında savaştığında bunu ahlâki sebeplerle yapmaz. Rick aynı zamanda Laszlo'nun tek bir vize alacağını, yanındaki kadını Kazablanka'da bırakacağını söyler.

Bu sahnedeki belirgin değer zıtlığı para ve bencillik ile aşk ve doğrular için kendini düşünmeden mücadele etmek arasındadır.

Anahtar kelimeler: romantik, duygusal.

Kazablanka

DIŞARISI. RICK'İN AMERICAIN KAFESİ - GECE

Rick, Louis'le birlikte kafenin önünde oturmaktadır. Uzaktaki havaalanından bir uçak havalanır.

RENAULT: Lizbon uçağı. O uçakta olmak ister miydin?

RICK: Neden? Lizbon'da ne var?

RENAULT: Amerika'ya giden gemi. Amerika'ya neden dönmüyorsun diye düşünüyordum. Kilisenin paralarıyla mı kaçtın? Bir senatör karısıyla mı kaçtın? Birini öldürdüğünü düşünmek isterdim. Bana bu romantik gelir.

RICK: Üçünün karışımı.

RENAULT: Seni Kazablanka'ya getiren ne?

RICK: Sağlığım. Kazablanka'ya deniz için geldim.

RENAULT: Deniz mi? Ne denizi? Burası çöl.

RICK: Bana yanlış bilgi verildi.

RENAULT: Ne?

Muhabbet gelen krupiye yüzünden kesilir. Rick'in yukarıdaki ofisinde devam eder.

RENAULT: Rick, Laszlo Amerika'ya gitmemeli. O, Kazablanka'da kalacak.

RICK: Nasıl yapacak, merak ediyorum.
RENAULT: Neyi?
RICK: Kaçışını.
RENAULT: Ama sana söyledim...
RICK: Yeter. Toplama kampından kaçtı. Naziler onu Avrupa'da izliyor.
RENAULT: Kovalamaca bitiyor.
RICK: Yirmi bine bahse girelim, bitmez.
RENAULT: Ciddi misin?
RICK: Daha yeni yirmi dedim. Geri istiyorum.
RENAULT: Şunu on yapalım. Ben fakir, yoldan çıkmış bir polisim.
RICK: Peki.
RENAULT: Anlaştık. Ne kadar zeki olduğu fark etmez; vize ona hâlâ lazım. Yoksa iki mi diyeyim?
RICK: Neden iki?
RENAULT: Yanında bir kadın var.
RICK: Bir tane alacak.
RENAULT: Sanmam. Kadını gördüm. Marseilles'de ve Oran'da bırakmadıysa, onu Kazablanka'da da bırakmayacaktır.
RICK: Belki, senin kadar romantik değildir.
RENAULT: Fark etmez. Ona çıkış vizesi yok.
RICK: Laszlo'nun kaçışına yardım edeceğim fikrine nereden kapıldın?
RENAULT: Çünkü ilgisiz kabuğunun altındaki yüreğin çok duygusal. İstersen gülebilirsin. Senin kayıtlarını biliyorum. İki konu üzerinde durmak istiyorum. 1935'te, Habeşistan'a silah taşıdın. 1936'da, İspanya'da cumhuriyetçiler safında savaşmıştın.
RICK: Her iki olayda da iyi para almıştım.
RENAULT: Kazanan taraf daha fazla verebilirdi.
RICK: Belki. Laszlo'yu burada tutmaya kararlısın.
RENAULT: Öyle emir aldım.
RICK: Anlıyorum. Gestapo'nun emri.
RENAULT: Sevgili Ricky, Gestapo'nun etkisini abartıyorsun. Ben onlara karışmam, onlar da bana karışmaz. Kazablanka'da, ben kaderimin patronuyum. Ben...
AIDE: Binbaşı Strasser burada, efendim.
RICK: Ne diyordun? Affedersin.

Rick ve Ilsa'nın İlk Sahnesi

Bu sahne, Rick ve Ilsa'nın baş başa kaldığı sahnedir ve Ilsa'nın Rick'i Paris'te terk ettiği andan itibaren ilk kez konuşacaklardır. Ilsa, Rick'in peşinden kafeye döner. Rick alkol almaktadır ve Paris'te geçirdikleri zamanları anımsar.

Karakter eğmecinde pozisyon: Bu, Ilsa'yla ilişkisinin gelişmesinde Rick'in açılış safhasıdır; acı dolu bir bencillikten, davanın yararı uğruna aşkı feda etmeye gider.

Sorunlar: Yazarlar Rick'in çektiği acının yoğunluğunu ve Ilsa'nın aşkını ve açıklama gereksinimini göstermek zorundadırlar. Ancak o an açıklamayı yaparak büyük keşfi dökmesine izin veremezler. Olay örgüsünün büyük kilidi budur: Bilgiyi izleyiciye nasıl verdiğinizle birlikte nasıl tutacağınız da önemlidir.

Strateji:

İki karaktere sahneyi sürüklemesi için çatışma oluşturacak çok güçlü arzular verin.

Rick, Ilsa'ya saldırmalı ancak onu doğrudan suçlamamalıdır.

Ilsa'nın canını daha çok yaksın diye bu saldırıyı şık bir şekilde yapın.

Öykü olarak neler olduğundan bahsetsinler ve öyküleri boy ölçsün.

Arzu: Ilsa, Rick'e neler olduğunu anlatmak istemektedir ancak Rick onun canını yakmak istemektedir.

Bitiş noktası: Ilsa onu neden terk ettiğini anlatamadan Rick onu kovar.

Rakip: İkisi de birbirine rakiptir.

Plan: Ilsa doğrudan Rick'le konuşmak ister. Ancak Rick onu engellediğinden Ilsa neler olduğunu anlatmak için bir öyküyü kullanır.

Çatışma: Rick acı doludur. Ilsa'ya saldırarak karakter gelişimi kötüleşir.

Şaşırtma veya keşif: Ilsa, Victor Laszlo'yla ilişkisini ve ona duyduğu ilgiyi değerlendirir. Ancak Rick Ilsa'nın Laszlo'ya âşık olmadığını anlamaz.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Bu sahnede ikisi de çok güçlü olan ahlâki savlarını sunar. Ilsa kendisine yeni bakış açıları kazandıran ve takdir ettiği bir iş yapan o adama sadık kalmaktan söz eder. Ancak

Rick o kadar çok acı doludur ki Ilsa'nın söylediklerini duyamaz ve Ilsa'ya fahişe gibi davrandığını söyler.

Önceden her türlü erdemi görmezden gelen Rick'in o an aşkın erdemi hakkında tutkulu bir şekilde konuştuğuna dikkat edin. Bu çelişki Rick'in izleyiciye nasıl göründüğünün anahtarıdır. Rick çok klastır ancak sinema tarihindeki yıldız gibi parlayan ana karakterlerin hepsinden daha fazla ve derin bir şekilde âşıktır.

Anahtar kelime: öykü.

Bu sahnedeki diyalog şıktır. Rick duygusal açıdan yıkılmış olsa bile kelimelerini akıllıca bir şekilde seçer ve saldırır. Rick ve Ilsa'nın arasındaki konuşma şakalaşarak başlar. Sonra Rick başlarına gelenleri anlatmaya başlar ve söylediği cümlelerin sayısı artar. "Ama ben saydım. Her allahın gününü. Daha çok, son günü hatırlıyorum. O acıklı sonu. Yağmur altında, bir peronda bekleyen, yüreği tekmelenmiş, komik suratlı adamı."

Ilsa, Rick'e ilham dolu bir öykü anlatmaya çalışır ancak bunu anlatmak için bol bol konuşması gerekecektir. Rick ona adi bir seks öyküsüyle saldırır ve onu kovar.

Bu sahnedeki baş aşağı üçgenin final noktası neresidir? Rick'in deli gibi söylediği aşağılayıcı cümledir: "Söylesene, beni kimin için terk ettin? Laszlo mu, yoksa arada başkaları da mı vardı? Yoksa anlatan tiplerden değil misin?"

- *Kazablanka*

İÇ. RICK'İN AMERICAIN KAFESİ - GECE

Rick içmektedir. Ilsa kafeye girer.

ILSA: Rick, seninle konuşmalıyım.

RICK: İlk içkimi içmek için seni bekledim. Al.

ILSA: Yapma, Rick. Bu akşam olmaz.

RICK: Özellikle bu akşam.

ILSA: Lütfen yapma.

RICK: Neden Kazablanka'ya geldin? Başka yerler de var.

ILSA: Senin burada olduğunu bilseydim, gelmezdim. İnan, doğru söylüyorum. Bilmiyordum.

RICK: Sesinin değişmemesi tuhaf. Hâlâ kulaklarımda. "Richard, sevgilim, seninle her yere giderim. Bir trene binip, hiç durmayacağız."

ILSA: Yapma, Rick. Neler hissettiğini anlıyorum.

RICK: Neler hissettiğimi anlıyor musun? Ne kadar zaman geçti, tatlım?

ILSA: Günleri saymadım.

RICK: Ama ben saydım. Her allahın gününü. Daha çok, son günü hatırlıyorum. O acıklı sonu. Yağmur altında, bir peronda bekleyen, yüreği tekmelenmiş, komik suratlı adamı.

ILSA: Sana bir hikâye anlatabilir miyim, Rick?

RICK: Sonu acıklı mı bitiyor?

ILSA: Sonunu henüz bilmiyorum.

RICK: Anlat. Belki anlatırken aklına bir son gelir.

ILSA: Oslo'dan Paris'e yeni gelmiş bir kızın hikâyesi. Bu kız, arkadaşlarının evinde, hayatı boyunca, hakkında bir şeyler işittiği bir adamla tanışır. Bu, çok cesur ve mükemmel bir adamdır. Bu adam ona bilgi, düşünce ve ideal dolu bir dünyanın kapılarını açar. Kız bu adam sayesinde çok şey öğrenir ve yaşar. Aşk olduğunu hissettiği duygularla ona hayranlık duymakta ve adeta ona tapmaktadır.

RICK: Evet, çok güzel. Bir kere, bir hikâye duymuştum. Aslında pek çok hikâye duymuşumdur. Salondaki zayıf piyanodan yükselen nameler, onlara yetermiş. "Bayım, ben çocukken bir adamla tanışmıştım," diye başlar hep. Anlattığımız hikâyelerden hiçbiri komik değil. Söylesene, beni kimin için terk ettin? Laszlo mu, yoksa arada başkaları da mı vardı? Yoksa anlatan tiplerden değil misin? Ilsa çekip gider.

Rick ve Louis'in Kapanış Sahnesi

Kazablanka'nın final sahnesi sinema tarihindeki en önemli sahnelerden biridir. Rick, Ilsa'ya duyduğu aşkı feda eder ve kocası Victor Laszlo'ya yardım etmesi için Ilsa'yı onunla gönderir. Sonra da biçim açısından aynısı olan eski rakibi Louis'le yüzleşir.

Karakter eğmecinde pozisyon:

Burası, Rick'in kendini adamış özgürlük savaşçısı ve vatansever olmasının bitiş noktasıdır.

Yapısal açıdan sahnede iki tane keşif vardır, Louis ve Rick'in değişimi vardır.

Burası, Rick'in Louis'le olan ilişkisinin bitiş noktasıdır çünkü ikisi de dost olurlar.

Sorunlar:

Final sahnesini mümkün olan en dramatik etkiyle nasıl verirsiniz?

İki karakterdeki büyük değişimi sıkmadan ancak inanılır bir şekilde nasıl verirsiniz?

Strateji:

Louis'in değişimiyle ilgili keşfi tutup filmin en sonunda yeni bir dostluk ekibi yaratın.

İki keşif kullanarak hem Rick'in hem de denginin ışığı görmesini sağlayın. İkisi de ahlâki açıdan büyük değişimler yaşarlar ancak zor adam özelliklerini kaybetmezler ve aşırı duygusallığı engellerler.

Arzu: Louis savaşta Rick'e katılmak ve harika görünen bu arkadaşlığa başlamak ister.

Bitiş noktası: Rick bu macerada ona hoşgeldin der.

Rakip: Rick'in kaçması ve iddia konusunda Rick'in ve Louis'in rakipliği devam ediyormuş gibi görünür ancak Louis buna bir ayar yapar.

Plan: Louis gerçek niyetini saklar, Rick'in çıkış vizesi veya iddia konusunda Rick'e bela açacakmış gibi görünür.

Çatışma: Rick'in kaçışı ve Louis'in Rick'e borçlu olduğu para konusunda anlaşırlar. Ancak Louis duruma şık bir çözüm bulur.

Şaşırtma veya keşif: Louis, Rick'i ispiyonlamayacaktır, hatta ona katılmak istemektedir. Ancak bu Rick'in kazandığı 10 bin franka patlayacaktır.

Ahlâki sav ve/veya değerler: İkisi de vatansever olmanın zamanının geldiğini kabul ederler. Ancak parayı da tamamen unutmazlar.

Anahtar kelimeler: vatansever, arkadaşlık.

Final sahnesi tek bir noktaya doğru ilerler: arkadaşlık. Rick gerçek aşkını kaybeder ama harika ve ona eşdeğerde bir arkadaş kazanır. Bu sahne büyük keşfin ortaya çıkması için tasarlanmıştır: Louis'in Rick'in yeni ahlâki eylemine katılması. İkisinin arasındaki diyalog fazlasıyla zeki ve sofistikedir.

Diyalogla ilgili dikkat etmeniz gereken son durum şudur. Sahne aşırı derecede zeki olmasına rağmen yoğun değildir. Yazarlar kocaman öyküyü birkaç kısa cümleyle anlattıkları için izleyici fazlasıyla etkilenir. Rick asil eylemini gerçekleştirir. Bir diyalog geçer ve Louis asil eylemini gerçekleştirir. Louis, Rick'in kaçışını kapsayan anlaş-

mayı teklif eder. Üç kısa cümle. Rick iddiadan söz eder. Üç kısa cümle. Louis kaçışla iddiayı birleştirir. Bir cümle. Rick neyin olduğunu anlar. Ve son cümle sonsuza kadar sürecek arkadaşlıkla alakalıdır. Bu kombinasyonlar filmin final sahnesinde çok büyük bir etki bırakır. Yazarlar Çehov'un öykünün son doksan saniyesiyle ilgili kuralını nasıl uygulayacaklarını anlamışlardır.

• *Kazablanka*

DIŞ. HAVAALANI-GECE

RENAULT: Sadece duygusal değilsin, aynı zamanda vatansever oldun.
RICK: Belki de. Tam zamanıymış gibime geldi.
RENAULT: Haklı olabilirsin.

Renault suyu çöpe atar. Rick ve Renault uçağın kalkışını izler ve uçak siste gözden kaybolur. Birlikte yürümeye başlarlar.

RENAULT: Bir süre Kazablanka'da görünmesen iyi olur. Brazzaville'de bağımsız bir Fransız kışlası var. Orayı ayarlayabilirim.
RICK: Transit mektuplarım mı? Bir seyahate çıkabilirim. Ama bu bizim iddiamızı değiştirmez. Bana hâlâ 10 bin frank borçlusun.
RENAULT: Bu 10 bin frank, masraflarımızı karşılar.
RICK: 'Masraflarımız' mı?
RENAULT: Hıı hı.
RICK: Louis, sanırım bu güzel bir arkadaşlığın başlangıcı olacak.

• *Baba*

Baba filminin yazarlarının sahneleri nasıl kurguladığını ve bu mükemmel filmin diyaloglarının nasıl yazıldığını görmek için öykünün tamamına bakmamız gerekir. Film boyunca yer almasını istedikleri öykü stratejisini veya sürecini açıklayabileceğimiz yöntemlerden birkaçı şöyledir:

1) İktidarın bir kraldan ötekine geçişi.
2) Farklı niteliklere sahip üç kardeşin kral olmaya çalışması.
3) Saldırı altındaki bir ailenin hayatta kalmak ve kazanmak için düşmanlara saldırması.

Yazarların öykü boyunca takip ettiği büyük tematik kalıpların bazısına bakalım. Birincisi, kimlik kalıbıdır. Bu, normalde farklı düşündüğümüz öykü öğeleridir ancak yazarların daha derin bir seviyeden göstermek istediği kalıpla aynıdır. En önemli üç tanesi şöyledir:

- İş olarak mafya ailesi.
- Ordu olarak mafya ailesi.
- Kâfir olan kutsaldır, kutsal olan kâfirdir: 'Tanrı' şeytandır.

Sonra da rekabet kalıbına, yazarların kıyaslayıp çatışmaya yerleştireceği kilit öğelere odaklanmalıyız. Rekabetin ana kalıpları şöyledir:

- Aileye karşılık kanun.
- Aile ve şahsi adalete karşılık Amerika'nın yasal adaleti.
- Göçmen Amerika'ya karşılık orta ve elit Amerika.
- Erkeklere karşılık kadınlar.

Sahne yazımı sürecini çalışırken sanki bu sahneleri biz yazıyormuşuz gibi atmamız gereken son adım, öykü boyunca çatışmalarda karşımıza çıkacak değerleri ve sembolleri veya anahtar kelimeleri belirlemektir. Öykünün tamamına bakarak hangi obje veya imgelerin asıl ve canlı olduğunu görün. Sonra da onları ayırıp tekrar ederek altını çizin. *Baba*'da şu değer ve semboller iki ana gruba ayrılır:

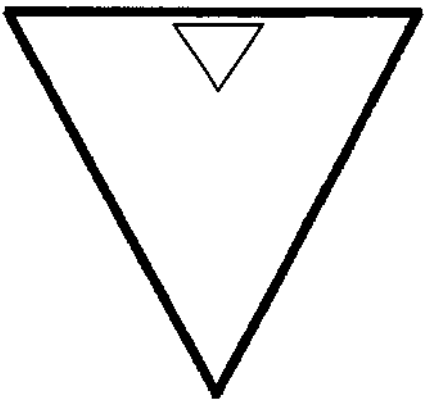
Onur, aile, iş, görünüş, suça
karşılık
Özgürlük, ülke, ahlâki ve yasal eylemler

AÇILIŞ SAHNESİ

Sıradan bir yazar büyük ve şiddet dolu bu öyküye hızlı bir başlangıç vermek için *Baba* filmine olay örgüsü sahnesiyle başlar. Olay örgüsünün başlama vuruşunu vermek için sahneyi kesinlikle diyalogla yazar. Ancak Mario Puzo ve Francis Coppola sıradan yazarlardan değillerdir. Hem öykünün hem de sahnenin baş aşağı üçgen ilkesini kullanarak, öykünün tamamını çerçeveleyen ve sahnenin sonunda tek bir noktaya odaklanan açılışta prototip baba yaşamını yaratmışlardır.

Karakter eğmecinde pozisyon: Bu öykü bir kralın sonunun gelmesi ve yenisinin yerini almasını anlattığı için, açılış sahnesi yeni kralın (Michael) başlangıç noktasını işaretlemez. Mevcut kralla (Don Corleone) başlar, onun ve varislerinin ne yaptığını gösterir.

Öykünün ilk sahnesi



Sorunlar:

Demokraside yaşayan 'kral'ı anlatan öykünün açılış sahnesi mükemmel olmalıdır.

Baba'yı tanıtın, neler yaptığını gösterin.

Özgün mafya sisteminin nasıl çalıştığını göstermeye başlayın, buna karakterlerin hiyerarşisi ve kurallar da dâhil olsun.

İzleyiciye öykünün destansı kapsamını anlatın, böylece ana tematik noktalardan birini en baştan anlasınlar: Bu ailenin dünyası hor gördüğü bir azınlık mahallesi değildir, bir ülkenin yerine geçen bir yerdir.

Öykü boyunca yazarların örmek istediği kimlik ve rekabetin tematik kalıplarını gösterin.

Strateji:

Baba'nın hâkim gibi davrandığı ve özgün egemenliğine güç uyguladığı prototip yaşamıyla başlayın.

Bu elzem Baba sahnesini, öykünün geçtiği daha büyük ve karmaşık bir yere, bir düğüne yerleştirin; bu düğünde yer alan sistemin birer parçası olan bütün karakterler bir araya gelir ve ailenin temel öğesi vurgulanır.

Arzu: Bonasera, Don'un kızını döven delikanlıları öldürmesini ister. Bonasera bu dünyada küçük bir karakterdir. Ancak mafya sistemini bilmez. O yüzden de izleyiciden biri gibidir. Yazarlar onu sahneyi sürüklesin diye kullanırlar; böylece hem o hem de izleyici siste-

mi öğrenir ve bu dünyada girmenin ve bağlantı kurmanın nasıl olduğunu hissederler. Bu arada adamın adı ve soyadı "iyi geceler Amerika" şeklinde çevrilebilir.

Bitiş noktası: Don, Bonasera'yı tuzağa düşürür.

Rakip: Don Corleone.

Plan: Bonesera doğrudan bir plan yapar ve Don'dan iki delikanlıyı öldürmesini ister ve buna karşılık kaç para istediğini sorar. Bu doğrudan yaklaşımın cevabı "hayır" olacaktır.

Don, bu adamı ağına dolamak için dolaylı bir plan yapar ve Bonasera'nın geçmişte kendisine nasıl davrandığını hatırlatarak onun kendisini suçlu hissetmesini sağlar.

Çatışma: Bonasera'nın eskiden yaptığı ve yapmaya devam ettiği saygısızlığa kızan Don onun teklifini kabul etmez. Bu sahnede çatışmanın çıkabileceği yerin bir sınırı vardır çünkü Don çok güçlüdür, Bonasera da aptal değildir.

Şaşırtma veya keşif: Don ve Bonasera anlaşırlar ancak izleyici Bonasera'nın şeytanla anlaştığını fark eder.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Bonasera, Don'dan kızını döven iki delikanlının öldürülmesini talep eder. Don bunun adaletsizlik olduğunu söyler. Sonra da ahlâki savı akıllıca bir şekilde Bonasera'ya çevirir ve kendisine saygısızlık ettiğini söyler.

Anahtar kelimeler: saygı, arkadaş, adalet, Baba.

Baba'nın açılış sahnesi bize harika bir diyalogun niye sadece bir melodi değil de, aynı zamanda senfoni olduğunu gösterir. Bu sahne sadece öykü diyalogla yazılmış olsaydı, sahnenin yarısı kadar sürer ve kalitesi de çok düşük olurdu. Yazarlar bunun yerine üç yolu da peş peşe kullanarak sahneyi başyapıt haline getirmişlerdir.

Bonasera'nın "Baba" derken aynı zamanda şeytanla anlaşma yapması sahnenin bitiş noktasıdır. Sahnenin başı ve öykünün tamamını çerçeveleyen cümlesi "Amerika'ya inanıyorum"dur. Bu bir değerdir ve izleyiciye iki şey söyler: bir destanı tecrübe edeceklerini ve öykünün başarı kazanmanın yöntemlerini anlatacağını.

Sahne detayın neredeyse hiç olmadığı bir yerde, monologla başlar. Bonasera'nın monologu sadece kızının üzüntü dolu hikâyesini anlatmaz, aynı zamanda değerler ve özgürlük, onur ve adalet gibi anah-

tar kelimelerle doludur. Don Corleone hafiften ahlâki bir şekilde saldırır, bu da Bonasera'yı kendini savunmaya iter. Ondan sonra Baba hâkim gibi davranır, Don Corleone hükmünü belirtir.

Ahlâki savda karşılıklı laf dalaşına girerler, özellikle de adalet konusunda konuşurlar. Sonra izleyici rolündeki Bonasera bir hata yapar çünkü sistemin kurallarını bilmiyordur. Burada ödemelerin nasıl yapıldığını bilmiyordur.

Bu noktada sahne değişir ve Don sahneyi sürükler. Ahlâki savını öne sürer ve bu sava Bonasera'yı kölesi yapmak için tasarladığı, saygı, arkadaşlık ve bağlılık gibi değerler dâhildir. Don, Bonasera'nın sadece arkadaşlığını istediğini söylüyor olmasına rağmen, Bonasera, Don'un dolaylı planının gerçek amacını görür. Kafasını eğer ve sahnenin anahtar kelimesini söyler: Baba. Bunun arkasından Baba sahnenin sonunda yer alan en önemli cümleyi söyler: "Bir gün, ki o gün asla gelmeyebilir, senden bir hizmet isteyeceğim."

Bu cümle şeytanın Faust'la yaptığı anlaşmaya benzer. Baba ve şeytan birleşirler. Kutsal olan kâfirdir. Sahnenin sonu.

Bu harika açılış sahnesine bir bakalım. Size senfonik diyalogun nasıl işlediğini göstermek için kelimeleri üç farklı şekilde yazdım: öykü diyalogunu farklı bir fontla, ahlaki diyalogu farklı fontun italiğiyle, anahtar kelimeleri farklı fontun koyu rengiyle gösterdim. Öykü diyaloguyla yazılmış olsaydı sahnenin ne kadar kısa olacağına dikkat edin.

Baba

İÇ. GÜNDÜZ. DON'UN OFİSİ (YAZ 1945)

Siyah ekranda PARAMOUNT logosu görünür. Kısa bir karanlıktan sonra beyaz harflerle şu yazı çıkar:

BABA

Bu yazı ekrandayken şunu duyarız: *"Amerika'ya inanıyorum."* ('Amerika' kelimesi, anahtar bir kelime de olabilir. Ancak bu ilk cümle olduğundan bunun anahtar olup olmadığını bilmiyoruz.) Aniden yakın çekim AMERIGO BONASERA'yı görmeye başlarız. Altmış yaşındadır, siyah takım elbise giymiştir, çok duygusaldır.

BONASERA: **Amerika**'da servet edindim. *Ve kızımı* **Amerikan** *usulü büyüttüm. Onu* **özgür** *bıraktım ama aile* **şerefini korumasını** *da öğrettim.* Bir sevgili buldu, *İtalyan değildi.* Onunla sinemalara gitti. Geç saatlere kadar kaldı. Karşı gelmedim. İki ay önce kı-

zım, sevgilisi ve diğer bir genç gezmeye gitmişler. Kızıma viski içirmişler ve sonra da onu kullanmaya kalkmışlar. Karşı gelmiş ve **şerefini korumuş**. O zaman, onu hayvan gibi dövmüşler. Hastaneye gittiğimde, onu burnu ve çenesi kırılmış buldum. Çenesini bir arada tutabilmek için telle başlamışlar. Acıdan gözyaşı dahi dökemiyordu.

Zar zor konuşmaktadır. Ağlamaya başlar.

BONASERA: *Dürüst bir* **Amerikalı** gibi polise gittim. O iki oğlan adaletin huzuruna çıkarıldı. Hâkim onları üç yıl hapse mahkûm etti ama cezayı erteledi.

Cezayı erteledi! Daha o gün serbest kaldılar! Kendimi bir budala gibi hissettim. O iki piç kurusu bana gülümsedi. O zaman, karıma öyle dedim, **"Adalet** için, **Baba**'ya *gitmeliyiz."*

Artık Don Corleone'nin evindeki ofisini tam olarak görüyoruz. Panjurlar kapalı, oda karanlık, ortalıkta gölgeler var. BONASERA'nın omzundan DON CORLEONE'yi görüyoruz. Yanındaki küçük bir masada TOM HAGEN oturuyor, masadaki kâğıtları inceliyor, SONNY CORLEONE ise babasına en yakın pencerenin yanında sabırsız bir şekilde bekliyor, şarap içiyor. Müzik çalındığını DUYUYORUZ ve dışarıdaki insanların kahkahaları duyuluyor.

DON CORLEONE: *Seni yıllarca tanırım ama ilk defa benden yardım istiyorsun. En son beni ne zaman kahve içmeye davet ettiğini hatırlamıyorum. Üstelik eşlerimiz arkadaş.*

BONASERA: *Benden ne istersin? Ne istersen yaparım ama ricamı da yerine getir.*

DON CORLEONE: Neymiş o Bonasera?

BONASERA, DON'un kulağına fısıldar.

DON CORLEONE: *Hayır, bunu yapamam. Çok fazla şey istiyorsun.*

BONASERA: **Adalet** *istiyorum.*

DON CORLEONE: *Mahkeme sana* **adalet** *vermiş.*

BONASERA: *Göze göz!*

DON CORLEONE: *Ama kızın hayatta.*

BONASERA: *O zaman, onların da kızım gibi acı çekmelerini sağla. Sana ne kadar ödeyeyim?*

Hem HAGEN hem de SONNY tepkili bir şekilde bakarlar.

DON CORLEONE: *Kendini gerçek* **arkadaşlarınla** *korumayı hiç düşünmedin.* **Amerikalı** *olmak senin için yeterliydi. Tamam, polis seni korudu, mahkemelere güvendin, benim gibi bir* **arkadaş**

gerekmiyordu. Fakat şimdi bana gelip diyorsun ki: "Don Corleone, bana **adalet** *ver." Ama bunu* **saygıyla** *rica etmiyorsun.* **Dostluk** *önermiyorsun. Bana* **Baba** *demek bile aklına gelmiyor. Kızımın düşününün olduğu gün bana gelip para karşılığı cinayet işlememi istiyorsun.*

BONASERA: **Amerika** *bana iyi geldi.*

DON CORLEONE: *O zaman* **adaleti** *mahkemeden al, Bonasera. Eğer bana* **dostça** *gelseydin,* **sadık** *olsaydın, kızını mahveden o pislik daha bugünden acı çekiyor olacaktı. Senin gibi dürüst bir adamın düşmanlarını ben de düşman belleyecektim. Ve o zaman, senden korkacaklardı.*

Bonasera yavaşça kafasını indirir ve mırıldanır.

BONASERA: **Dostum** olur musun?

DON CORLEONE: *Güzel.* **Adaleti** *benden alacaksın.*

BONASERA: **Baba?**

DON CORLEONE: Bir gün, ki o gün asla gelmeyebilir, senden bir hizmet isteyeceğim.

Michael, Sollozo ve Polisi Öldürmeyi Teklif Eder

Bu sahne Michael'ın hızlıca düşünüp soğukkanlı bir şekilde babasını hastanede suikaste kurban gitmekten kurtardığı olaydan sonra meydana gelir. Bu sahnede Michael aile toplantısına gelip kriz durumunda yeteneklerini göstererek yeni baba olmak için ilk adımı atar.

Karakter eğmecinde pozisyon: Acımasız bir baba olmak için Michael'ın attığı sıradaki adımdır. Bu adım, ailenin düşmanlarını yenecek bir plan yapmaktır.

Sorun: Odada konuşmasına bile izin verilmeyen en alttaki adam olan Michael'ın baba gibi davranmaya başladığını inanılır bir şekilde göstermenin stratejisini nasıl inşa edeceksiniz?

Strateji:

O sırada baba gibi davranan Sonny yanlış bir plan yaparken, Michael doğru planı yapar.

Baba gibi davranan iki rakip yaklaşım (Sonny ve Tom) kavga eder ve ikisinin yaklaşımı da yanlıştır.

Sahne süreci şu şekilde işler: Michael'a "Mikey" diye seslenirler. Kendisinden yaşça büyük olan 'delikanlılar'ın kavga etmesine müsaade eder. Sonra da doğru planı yapar.

Arzu: Sonny, Sollozzo'nun teklifi konusunda ne yapmak gerektiğini bilmek ister. Sahnenin ikinci yarısında Michael daha iyi bir planı olduğuna herkesi ikna etmek ister.

Bitiş noktası: Baba gibi davranan Michael doğru planı söyler ve Sollozzo ve polisi öldürmenin iş olduğunu iddia eder.

Rakip: Tom.

Plan: Sonny ve Tom doğrudan savaşa girişirler. Makyavelci prens olan Michael diğer ikisinin planlarını dinleyip hatalarını bularak dolaylı bir plan yapar. Sonra da fazlasıyla mantıklı olan bir sav, iyi bir iş ve kesinlikle ahlâklı olmayan davasını söyleyerek doğrudan bir plan yapar.

Çatışma: Sonny'nin savaşmak için gösterdiği çabalar konusunda hayal kırıklığı yaşadığı için kendisiyle ve Tom'un arasındaki çatışma büyür.

Şaşırtma veya keşif: Michael, Sollozzo ve polisi öldüreceği bir planla ortaya çıkar.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Bu sahnede ahlâki bir savın olmaması dikkat çeker. Sadece strateji vardır. Neyin doğru değil, zekice olduğuyla ilgili çatışma biter.

Ancak değerler kesinlikle rekabet içindedir. Ana rekabet Sonny ve Tom'un arasında şu şekilde vardır:

Sonny = güç, intikam, öldürmek, savaş Tom = iş, konuşmak, anlaşmaya varmak, para

Anahtar kelimeler: iş ve slogan "şahsi değil, kesinlikle iş"

Bu sahnedeki diyalog Michael'ın söylediği, "Bu kişisel değil, Sonny. Tamamen iş," anahtar cümlesini işaret eder. Bu cümle öykünün sloganlarından biridir, temel bir değeri vardır ve babanın dünyasının gerekçesine sahiptir. İronik bir biçimde Sonny'nin niye baba olamayacağını da gösterir.

Sahne tamamen planları uygulamakla ilgilidir. Dolayısıyla sahnenin başı Sonny ve Tom'un hızlıca laf dalaşına girmesinden ibarettir. Sonra Tom davasını detaylı bir şekilde açıklamak için uzun bir diyaloga girer. Sonny bu sava ikna olur ve "bekleyeceğiz" der. Ancak bu yanlış bir karardır.

Sahnenin gerisi Michael'a aittir, daha iyi bir plan yaptığını söyler. O da davasını açıklamak için uzun bir diyaloga girer. Sıradan bir yazar Michael'ın savını, "Onları öldüreceğim," cümlesiyle başlatır, son-

ra da detayları verirdi. Ancak *Baba*'nın yazarları anahtar cümle ve son kelimeyle birlikte bir monologda baş aşağı üçgenin gücünü biliyorlar. Ve aslında Michael'ın son cümlesinin ("İkisini de öldüreceğim") öyle bir dramatik etkisi vardır ki, kaşarlanmış katiller bile kahkahalara boğulurlar.

Sonny, Michael'ın etkileyici önerisini (ve keşfini) duyduktan sonra, Michael'ın karakter değişimini özetleyen bir cümle söyler: "Sen mi? Seni kolej çocuğu. Aile işlerine karışmak istemezken, polis vurmaya kalkıştın. Seni dövdü diye mi?" Sonra da slogan cümlesini söyler: "Kişisel bir mesele olarak bakıyor. İş meselesini kişisel mesele olarak görüyor." Sonny'nin Michael'ı altında tutmasının ve aile işlerine karıştırmamasının yöntemi budur.

Michael sahneyi davasını tartışarak bitirir. Her şey aynı slogan cümlesini kullanarak bitiş noktasına ilerler. Ancak Michael aynı cümleyi söylediğinde bu sefer odadaki herkesten daha fazla ona inandığını, içine aldığını herkese gösterir.

Baba

İÇ. GÜNDÜZ: DON'UN OFİSİ (KIŞ 1945)

SONNY, DON'un ofisindedir, heyecanlı ve neşelidir.

SONNY: Hey, sokakta yirmi dört saat devamlı yüz tane adam olacak. Sollozo yüzünü bir kere göstersin, ölür.

MICHAEL'a bakar, gülerek onun bandajlı yüzünü tutar.

SONNY: Mikey, çok güzelsin!

MICHAEL: Kes.

SONNY: O Türk görüşmek istiyor! Orospu çocuğundaki yüzsüzlüğe bak. Bugün bir buluşma istiyor.

HAGEN: Ne dedi?

SONNY: Ne desin... Teklifini dinlemesi için Michael'ı yollamamızı istiyor. Güya harika bir teklifi varmış.

HAGEN: Ya Bruno Tattaglia?

SONNY: O da anlaşmanın bir kısmı: Bruno babama yaptıklarını görmezden geliyor.

HAGEN: Sonny, söyleceklerini duymamız gerek.

SONNY: Hayır! Yetti artık, Consigliere. Görüşme, tartışma, Sollozzo numarası yok. Onlara bu mesajı ver: Sollozzo'yu istiyorum, yoksa savaşırız.

HAGEN: Diğer aileler bir şeyden yapmadan durmaz.

SONNY: Sollozzo bana verilmeli!

HAGEN: Baban bunu söylediğini duymak istemezdi: Bu bir iş, kişisel değil.

SONNY: Babamı vurdular.

HAGEN: O da bir işti, kişisel değildi.

SONNY: O zaman, iş zarar görecek. Bana bir iyilik yap, Tom. Barış konusunda tavsiyeleri bırak da, kazanmama yardım et. Anladın mı? Hagen kafasını eğer; çok endişelidir.

HAGEN: Mike'ın çenesini kıran McCluskey hakkında bazı şeyler öğrendim. Kesinlikle Sollozzo'nun ödemeler listesinde. McCluskey, Türk'ü korumaya soyunmuş. Sonny şunu anlaman gerekiyor, Sollozzo'ya koruma altındayken dokunamayız. Bugüne kadar kimse New York'ta polis amiri vurmadı. Bütün aileler senin peşine düşer, Sonny. Corleone ailesi dışlanır. Babanın politik itibarı da beş paralık olur. Bana bir iyilik et. Bütün bunları düşün.

SONNY: Pekâlâ, bekleyelim, bakalım.

MICHAEL: Bekleyemeyiz. Bekleyemeyiz. Sollozzo ne derse desin, babamı öldürecektir. Bu, planın bir parçası. Sollozzo'yu haklamalıyız.

CLEMENZA: Mike haklı.

SONNY: Sana bir şey sorayım. Ya, McCluskey? O polisi ne yapacağız?

MICHAEL: Benimle görüşmek istiyorlar, değil mi? Ben, McCluskey ve Sollozzo, üçümüz beraber olacağız. Toplantıyı ayarlayalım. Sonny, muhbirler de toplantının yerini öğrensinler. Umumi bir yer olmasında ısrar edelim. Başkaları da olsun ki, kendimi güvenli hissedeyim. Polis ve Sollozo üstümü ararlar, değil mi? O zaman, üzerimde silah bulunduramam. Ama Clemenza oraya bir şekilde bir silah yerleştirebilirse, o zaman ikisini de vururum.

Odadaki herkes afallar, hepsi birden MICHAEL'a bakar.

Sessizlik. SONNY aniden kahkaha atmaya başlar. Parmağıyla Michael'ı gösterir, konuşmaya çalışır.

SONNY: Sen mi? Seni kolej çocuğu. Aile işlerine karışmak istemezken, polis vurmaya kalkıştın. Seni dövdü diye mi? (Hagen'e dönüp zevkle) Kişisel bir mesele olarak bakıyorsun. İş meselesini kişisel mesele olarak görüyor.

Clemenza ve Tessio gülümserler, sadece Hagen ciddidir.

MICHAEL (soğuk bir şekilde): Polis öldüremeyeceğin nerede yazılı? (bekler) Uyuşturucu işine karışmış şerefsiz bir polisten bahsediyorum. Haraca bulaşmış bir polisten bahsediyorum. Elimizde bir gazeteci vardı, değil mi?

HAGEN kafasını salar.

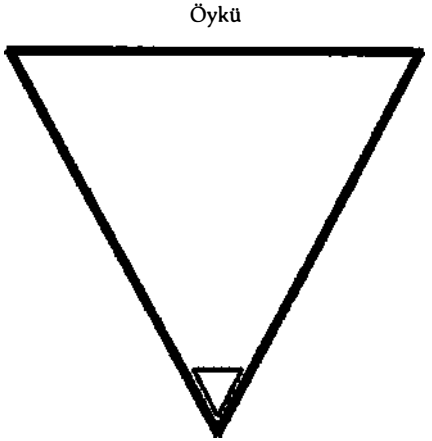
MICHAEL (Don gibi gülümser): Bu hikâye hoşlarına gidebilir.
HAGEN: Belki. Evet belki.

Kimse konuşmaz. Kimse gülmez. Hepsi birden Michael'a bakarlar.

MICHAEL: Bu kişisel değil, Sonny. Tamamen iş.

KAPANIŞ SAHNESİ

Bütün öykünün baş aşağı üçgeninde final noktası olan bu sahne Connie'nin Michael'ı cinayet ve taç giymekle suçladığı bir 'duruşma'dır. Son sahne açılış sahnesine uygundur. Şeytanla anlaşmakla biten prototip baba tecrübesi artık kral olarak taçlandırılmış yeni şeytandır.



Karakter eğmecinde pozisyon: Kız kardeşi tarafından cinayetle suçlanan Michael aynı zamanda baba olmak için son kez yükselir. Kay'le olan evliliğinde de bitiş noktasına gelir.

Sorunlar: Michael kabul etmese de ona karşı ahlâki sav nasıl yazılır?

Strateji:

Connie'ye bir sav verin ancak isterik bir kadın olduğu için savı sayılmasın.

Michael kendini keşfettiğini kabul etmesin, bunun yerine Kay bir keşif yaşasın. Ancak bu keşif Connie'nin söylediklerivle değil, Kay'in kocasında gördükleriyle meydana gelsin.

Arzu: Connie, Carlo'yu öldürdüğü için Michael'ı suçlamak ister.

Bitiş noktası: Kay'in yüzüne kapatılan kapı.

Rakip: Michael, Kay.

Plan: Connie herkesin içinde Michael'ı kocasını öldürmekle suçlayarak doğrudan bir plan kullanır.

Çatışma: Çatışma gergin bir seviyede başlar, sonunda dağılır.

Şaşırtma veya keşif: Michael Kay'e yalan söyler ancak Kay kocasının ne hale geldiğini görür.

Ahlâki sav ve/veya değerler: Connie Michael'ın acımasız bir katil olduğunu iddia eder. Michael, Connie'ye hiçbir şey söylemez; bunun yerine onun hasta veya isterik olduğunu, bir doktora görünmesi gerektiğini söyleyerek suçlamayı çürütür. Sonra, Connie'nin Kay için söylediği suçlamayı da kabul etmez.

Anahtar kelimeler: Baba, hükümdar, katil.

Baba

İÇ. GÜNDÜZ: DON'UN OTURMA ODASI (1955)

Corleone'nin evinin içindeyiz. Büyük kutular paketlenmiş, mobilyalar taşınmaya hazır.

CONNIE: Michael!

Hızlıca oturma odasına girer, MICHAEL ve KAY'i görür.

KAY: Connie...

Ancak Connie onu dinlemeden MICHAEL'a doğru yürür. NERI tetiktedir.

CONNIE: Michael, seni alçak piç kurusu! Kocamı öldürdün.

KAY: Connie...

CONNIE: Babam ölene kadar bekledin, kimse engel olamasın diye. Ve onu öldürdün, onu öldürdün! Herkes gibi Sonny için onu suçladın. Ama beni hiç düşünmedin! (ağlamaya başlar) Şimdi biz ne yapacağız?

Michael'ın iki koruması yaklaşır, ondan gelecek emirlere hazırdırlar. Michael orada durur, kız kardeşinin sözünü bitirmesini bekler.

KAY: Connie. Bunu nasıl söylersin?

CONNIE: Neden Carlo'yu Mall'da oyaladı sanıyorsun? Onu öldüreceğini biliyordu. Ama babam hayattayken umurunda değildi. Ve bebeğimizin vaftiz babası oldu. Seni alçak, soğukkanlı piç kurusu

su! (Kay'e dönüp) Carlo'yla kaç adam öldürdüğünü bilmek istersen, gazeteleri oku! İşte, bu senin kocan!

Michael'in yüzüne tükürmeye çalışır, ancak kriz geçiridiği için ağzında tükürük kalmamıştır.

MICHAEL: Onu yukarı götür. Bir doktor çağır.

Korumalar Connie'yi kollarından tutarlar.

KAY şoka girer, gözlerini kaçırmadan sürekli MICHAEL'a bakar. Michael, Kay'in bakışlarını hisseder.

MICHAEL: İsterik olmuş.

KAY: Michael, bu doğru mu? Bana söyle.

MICHAEL: Bana işim hakkında soru sorma.

KAY: Doğru mu?

MICHAEL: Pekâlâ. Sadece bu seferlik. Sadece bu sefer işlerimi soruşturmana izin vereceğim.

KAY: Doğru mu?

Kocasının gözlerinin içine bakar. O da bakar. Öyle bir bakar ki gerçeği söyleyeceğini anlarız.

MICHAEL: Hayır.

KAY rahatlar; ona sarılır. Sonra da öper.

KAY (ağlayarak): Sanırım, birer içkiye ihtiyacımız var.

İÇ. GÜNDÜZ: DON'UN MUTFAĞI (1955)

Mutfağa gider, içkileri hazırlamaya başlar. Gülümseyerek içkileri hazırlarken CLEMENZA, NERI ve ROCCO LAMPONE'un korumalarıyla birlikte eve girdiğini görür.

CLEMENZA, MICHAEL'ın elini alıp öper.

CLEMENZA: Don Corleone...

KAY o an kocasının ne olduğunu görür ve yüzündeki gülüş kaybolur.

SAHNE YAZMAK – YAZMA EGZERSİZİ 9

• *Karakter Değişimi:* Herhangi bir sahne yazmadan önce kahramanın karakter değişimini tek bir cümleyle yazın.

• *Sahne Yapımı:* Kendinize şu soruları sorarak her bir sahneyi yapmaya başlayın:

Sahne, kahramanın karakter eğmecinin neresinde bulunuyor ve gelişme sürecinde kahramanı bir sonraki adıma götürüyor mu?

Çözmek zorunda olduğunuz sorunlar nedir ve bu sahnede neyi başarmanız gerekiyor?

Hangi stratejiyi kullanacaksınız?

Kimin arzusu sahneyi yürütecek? Bu illa kahramanın arzusu olmak zorunda değil.

Bu sahnede karakterin amacının bitiş noktası nedir?

Karakterin amacına rakip olan karakter kimdir?

Bu sahnede karakterin amacına ulaşmak için kullanacağı plan nedir –doğrudan veya dolaylı?

Sahne çatışmayla mı bitecek yoksa çözüm olacak mı?

Sahnede şaşırtma, sürpriz veya keşif olacak mı?

Karakterlerden biri sahnenin sonunda başka bir karakterin kim olduğuyla ilgili yorum yapacak mı?

• *Diyalogu Olmayan Sahneler:* Öncelikle sahneleri diyalogsuz yazmaya çalışın. Karakterlerin eylemlerinin öyküyü anlatmasına izin verin. Bu, size, şekillendirip her başarılı taslakta düzelteceğiniz bir 'kil' verecektir.

DİYALOG YAZMAK

Öykü Diyalogu: Her sahneyi sadece öykü diyalogu kullanarak bir kez daha yazın. Bu diyalogun karakterlerin olay örgüsünde ne yaptığıyla ilgili olduğunu unutmayın.

Ahlâki Diyalog: Her sahneyi ahlâki diyalog ekleyerek bir kez daha yazın. Bu, eylemlerin doğru mu yoksa yanlış mı olduğunu belirleyen bir savdır veya karakterlerin inandığı şeylerle ilgili yorumlardır (değerler).

Anahtar Kelimeler: Anahtar kelimelerin, tabirlerin, sloganların ve seslerin altını çizerek bütün sahneleri bir kez daha yazın. Bunlar, öykünün temel temasının objeleri, imgeleri, değerleri veya fikirleridir.

Bu süreci, sanki birinin portresini çizermiş gibi diyalogları yazdığınızı düşünün. Öncelikle yüzün şeklinin taslağını çizin (öykü diyalogu). Sonra yüze derinlik katan ana gölgeleri çizin (ahlâki diyalog). Sonra da yüzü özgün bir hale getirecek son dakika çizgileri ve detayları çizin (anahtar kelimeler).

Özgün Sesler: Bütün karakterlerin özgün bir şekilde konuştuğundan emin olun.

11
BİTMEYEN ÖYKÜ

Güzel bir öykü sonsuza kadar yaşar. Bu, basmakalıp bir söz veya laf kalabalığı değildir. Güzel bir öykü birinci anlatımdan itibaren izleyiciyi etkilemeye devam eder. Kendini anlatmaya devam eder. Güzel bir öykünün ölmeden yaşayan bir canlı olması nasıl mümkündür?

Bitmeyen bir öyküyü unutulmayacak kadar iyi yazarak yapamazsınız. Öykü, öykü yapısında gizli özel teknikleri kullanınca bitmeyen bir öykü olur. Bu tekniklerin bazısını düşünmeden önce bitmeyen öykünün tersine bakalım: sonu yanlış olduğu için yaşamı ve gücü kesilmiş bir öykü. Üç adet yanlış son vardır: prematüre, rastlantısal ve kapalı.

Prematüre sonun pek çok sebebi olabilir. Bir tanesi karakterin kendini erken keşfetmesidir. Kahraman o büyük içgörüye sahip olduğu anda gelişmesi durur ve geri kalan her şey de hayal kırıklığına

sebep olur. İkincisiyse kahramanın sarf ettiği arzu cümlesini hemen başarmasıdır. Sonrasında bir tane daha arzu yaratırsanız, yeni bir öykü yaratmış olursunuz. Prematüre sonun üçüncü sebebi kahramanın yaptığı eylemin inanılır gibi olmamasıdır. Başka bir deyişle, o özgün kişi için canlı olmamasıdır. Karakterlerinizi, özellikle kahramanınızı akla sığmayacak şekilde davranmaya zorlarsanız, izleyiciyi öyküden dışarıya atarsınız, çünkü olay örgüsü mekanizması yüzeye çıkar. İzleyici karakterin kendi istediği gibi değil (canlı), sizin ihtiyacınız olduğu şekilde (mekanik) davrandığını anlar.

Rastlantısal son, öyküyü durduran sondur. Bu son, canlı olmayan olay örgüsünün sonucudur. Olay örgüsü ister tek bir ana karakter isterse bir toplum birliği olsun, bir varlığın gelişmesini takip etmez. Hiçbir şey gelişmezse, izleyici bir şeyin meyve vereceğini veya sona erdiğini anlamaz. *Huckleberry Finn,* bu sona klasik bir örnektir. Twain, Huck'ın gelişmesini takip eder ama yolculuk olay örgüsünü kullandığı için Huck'ı köşeye sıkıştırır. Öyküyü bitirmek için tesadüflere ve beklenmedik bir güce güvenmek zorunda kalır ve bu durum kimseyi kandıramaz.

En yaygın yanlış son, kapalı sondur. Kahraman amacına ulaşır, kendini bir kez keşfeder ve her şeyin sakin olduğu yeni bir denge kazanır. Bu yapıda öğelerin hepsi de izleyiciye öykünün bittiğini, sistemin kapandığını hissettirir. Ama bu doğru değildir. Arzu asla bitmez. Denge geçicidir. İnsan kendini bir kez keşfetmez ve kahramana hayatının bundan sonra güzel olacağını garanti etmez. Güzel bir öykü canlı bir varlık olduğundan ötürü sonu, diğer kısımlarından daha nihai ve kesin değildir.

Son kelime söylendikten, son imge görüldükten sonra bile nefes alan, nabzı atan, sonsuza kadar değişen öykü duyusunu nasıl yaratacaksınız? Başladığımız yere, yani zamanda yapı olarak bir öykünün ana özelliğine dönmeniz gerekiyor. Öykü canlı bir birimdir ve izleyici izlemeyi bitirdikten sonra bile gelişmek zorundadır.

Öykü bütündür ve canlı son öykünün başında yer alır, bu yüzden de güzel bir öykü izleyiciye hep başlangıca dönüp tekrar tecrübe etmek gerektiğini işaret eder. Öykü, izleyici olan olayların ışığında düşünüp durduğundan hep farklı olan sonsuz bir çemberdir: Möbius Şeridi.

Bitmeyen bir öykü yaratmanın en basit yöntemi, öyküyü olay örgüsü yardımıyla keşifle bitirmektir. Bu teknikte aşikâr bir denge yaratırsınız, hemen sonra da bir keşifle bu dengeyi parçalarsınız. Bu keşif, izleyicinin bütün karakterleri ve eylemlerini bir kez daha düşünmesine yol açar. İzleyici, aynı işaretleri görüp farklı bir gerçekliği ortaya çıkaran bir dedektif gibi, öykünün başını düşünmeye başlar ve kartları farklı bir kombinasyonla karıştırır.

Bu tekniğin güzel bir şekilde uygulandığını *Altıncı His* filminde gördük. İzleyici Bruce Willis'in oynadığı karakterin filmin başından beri ölü olduğunu keşfeder. Bu teknik *Olağan Şüpheliler* filminde daha da şaşırtıcıdır. Öyküyü anlatan çıtkırıldım karakter karakoldan çıkar ve gözlerimizin önünde kendi kendine icat ettiği korku dolu rakibi Keyser Soze olur.

Tersine keşif izleyiciyi şoka sokuyor olmasına rağmen bitmeyen öykü yaratmanın çok sınırlı bir yöntemidir. Size izleyiciyle birlikte bir tane daha çember verir. Olay örgüsü ilk başlarda düşündükleri olay örgüsü değildir. Ancak artık biliyorlardır. Daha fazla sürpriz olmayacaktır. Bu tekniği kullanarak bayat masallar gibi bitmeyen bir öyküye sahip olursunuz.

Bazı yazarlar olay örgüsü çok güçlü olursa, öykünün diğer öğelerine hâkimse, bitmeyen öykü yaratmanın imkânsız olduğunu söyler. Güzel bir keşifle biten bir olay örgüsü bile izleyiciye evin bütün kapılarının kapandığı hissini verir. Anahtar döner, yapboz çözülür, dava kapanır.

Her defasında insanda farklı duygular hissettiren bir öykü anlatmak için olay örgüsünü öldürmek zorunda değilsiniz. Ancak öykü yapısının bütün sistemlerini kullanmak zorundasınız. Karakter, olay örgüsü, tema, sembol, sahne ve diyalog dokusunu karmaşık örerseniz, izleyicinin öyküyü kaç kez anlatacağını sınırlandırmamış olursunuz. Çok fazla olan öykü öğesini tekrar tekrar düşünmek zorunda kaldıkları için permütasyonlar sınırsız bir hale gelir, öykü de asla ölmez. Sonsuz öykü dokusu yaratırken ekleyebileceğiniz öğelerin birkaç tanesi şöyledir:

- Kahraman arzusunu gerçekleştiremez ve diğer karakterler öykünün sonunda kendilerine yeni bir arzu bulur. Bu, öykünün

kapanmasını engeller ve izleyiciye aptalca veya ümitsiz olsa bile arzunun ölmediğini gösterir.

- Rakiplerden biri veya önemsiz bir karakter sürpriz bir şekilde karakter değişimi yaşasın. Bu teknik izleyicinin öyküde o karakteri gerçek kahraman olarak görmesini sağlayacaktır.
- Öykünün geçtiği yerle ilgili çok fazla detay gösterin.
- İzleyici olay örgüsü sürprizlerini ve kahramanın karakter değişimini gördükten sonra daha ilginç gelecek -karakterlere, ahlâki sava, sembole, olay örgüsüne ve öykünün geçtiği yere- doku öğesi ekleyin.
- İzleyici olay örgüsünü ilk kez gördüğünde tamamen farklı olan öykü anlatıcısı ile diğer karakterler arasında bir ilişki kurun. Güvenilmez bir anlatıcı kullanmak bunun bir ve tek yöntemidir.
- Ahlâki savı muğlak yapın ve/veya kahraman ahlâki seçimini sonunda yapmak zorunda kaldığında aldığı kararı göstermeyin. Bu iyi-kötü ahlâki savın ötesine geçtiğiniz anda izleyiciyi, doğru davranışın ne olduğunu görmeleri için kahramanı, rakipleri ve diğer önemsiz karakterleri tekrar değerlendirmeye zorlayın. Finaldeki seçimi tutarak izleyiciyi kahramanın eylemlerini tekrar sorgulamaya ve kendi hayatlarında bu seçimin ne olduğunu keşfetmeye zorlayacaksınız.

* * *

Bu kitabı yazarken karşılaştığım asıl sorun, bütün öykü çeşitlerinde var olan öykü anlatma becerisini nasıl düzenleyeceğimdi. Bu, izleyicinin aklında büyüyen, asla ölmeyen karmaşık ve canlı bir öyküyü nasıl yaratmanız gerektiğini içerir. Aynı zamanda imkânsız bir çelişki gibi görünen şeyi aşmak anlamına gelir: tamamen orijinal olan, evrensel açıdan cazip bir öykü anlatmak.

Çözümüm ise size öykü dünyasının gizli işletmesini göstermek oldu. Tüm görkem ve karmaşıklığıyla Dramatik Kodlama'yı (insanoğlunun hayat boyu nasıl büyüyüp değiştiğinin yöntemleri) keşfetmenizi istedim. Güçlü ve orijinal bir öyküdeki Dramatik Kodlama'yı ifade etmek için gereken tekniklerin çoğu bu kitapta yer alıyor. Aklınız yerindeyse, bunları çalışmaktan ve pratik etmekten vazgeçmezsiniz.

Ancak teknikleri çalışmak yetmez. Kitabı son bir keşifle bitireyim: Siz bitmeyen öyküsünüz. Güzel bir öykü, bitmeyen bir öykü anlatmak istiyorsanız, kahramanınız gibi 7 adımla yüzleşmeniz gerekir. Ve bunu yeni bir öykü yazdıkça yapmalısınız. Size planı vermeye çalıştım; amacınıza ulaşmanız, gereksinimlerinizi yerine getirmeniz ve kendinizi sonsuz sayıda keşfetmeniz için size yardım edecek stratejileri, taktikleri ve teknikleri verdim. Usta bir öykü anlatıcısı olmak zor bir iştir. Ancak beceriyi öğrenip kendi hayatınızı harika bir öykü haline getirebilirseniz, anlatacağınız harika öykülere bayılacaksınız.

İyi bir okuyucuysanız -ki bundan eminim- bu kitaba okumaya başlayan kişiyle aynı kişi değilsiniz. Artık bir kez okuduğunuza göre, bırakın size bir öneride bulunayım... Siz yapmanız gereken şeyi biliyorsunuz.

SENARYO ANATOMİSİ

JOHN TRUBY

"Senaryo yazmak, öykü anlatmaktır; daha doğrusu, öyküyü akıcı ve merak uyandırıcı bir şekilde anlatmaktır. Çoğu senarist öykü anlatmayı mekanik bir anlayışla yorumladığından, senaryolarını da mekanik bir yaklaşımla kaleme alırlar ve genellikle arzu ettikleri verimi alamazlar. Akıllarına diyelim altı ay önce gördükleri bir filmden kesitler gelir, sonra bunu dedektif, aşk ve aksiyon türüne uygularlar ve kalıba uygun bir şekilde çerçevenin içini doldurmakla yetinirler. Sonuç da elbette hüsran olur.

"Bense size bu kitapla daha iyi bir yöntem göstermek istiyorum. Amacım iyi bir öykünün nasıl işlediğini ve bunu sağlayacak teknikleri açıklamak. Böylece kendi başınıza güzel bir öykü anlatıp yazma fırsatına sahip olmanızı sağlamak. Bence iyi bir senaryonun anahtarı, öyküyü canlı kılmakla başlar. Bu da yapı ve tempoyla vücut bulur. Ardından olay örgüsü, karakter, ton, semboller ve diyaloglar gelir. Aklınız teorideyken, kaleminiz pratiğe bakar. Yöntem, kitapta anlattığım 7 Adım'dır. Ve detaylar, detaylar...

"Son sözümse şu: Öykü, sizsiniz. Siz, bitmeyen öyküsünüz. İyi de bir okuyucuysanız, kitabı bitirdiğinizde senaryo yazmaya artık eskisi gibi bakmayacaksınız..."

ISBN 978-605-103-398-3
9 786051 033983
sinema • 115
www.agorakitapligi.com