

Senaryo ve Anlatı

Senaryo İçin Anahtar Kavramlar

Ali Karadoğan

Ali Karadoğan
Senaryo ve Anlatı

Ali Karadoğan, Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden mezun oldu. Aynı üniversiteye bağlı Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı'nda yüksek lisans ve doktoraya yaptı. Şu anda aynı üniversiteye bağlı İletişim Fakültesi'nde öğretim görevlisi olarak çalışmakta, *Senaryo*, *Türk Sineması* ve *Sanat Sineması* dersleri vermektedir. *Bir Sinemanın ve Sinemacının Serüveni: Halit Refiğ* (2003) ve *Bir Yüzün İki Hali: Tarık Akan* (2005), *Yoksul: Zeki Ökten* (2007) adlı üç derleme kitap hazırladı. 2005 yılında çıkan *Çok Tuhaf Çok Tanıdık: Vesikalı Yarim Üzerine*'nin yazarlarından biri olan Karadoğan'ın, *Film Çeviriyorum Abi: Şerif Gören Sinemasında Öykü, Söylem ve Tematik Yapı* adlı kitabı 2005 yılında, Burçak Evren'le birlikte hazırladığı *Sinemada Son Adam: Makinist-Ankara Sinemaları Tarihi* kitabı ise 2008 yılında yayınlandı.

ALİ KARADOĞAN

SENARYO ve ANLATI

Senaryo İçin Anahtar Kavramlar

de ki
Sinema

79

Senaryo ve Anlatı:
Senaryo İçin Anahtar Kavramlar
Ali Karadoğan

© De Ki Basım Yayım Ltd. Şti., 2016

5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu uyarınca her hakkı saklıdır. De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.'nin yazılı izni olmaksızın kısmen veya tamamen çoğaltılamaz.

Grafik Tasarım ve Uygulama: André Ubrick
Kapak Tasarım: André Ubrick
Baskı: Tarcan Matbaası (0 312 384 3435)
Birinci Baskı: Nisan 2016

ISBN: 978-9944-492-79-9

De Ki Basım Yayım Ltd. Şti. İlkyerleşim Mahallesi,
Elele Sitesi, 1989 Sokak, No: 8 BATIKENT/ANKARA
Tel-Faks: + 90 312 386 2758
bilgi@deki.com.tr ■ www.deki.com.tr

Sevgili Hocam Nilgün Abisel'e,
bana görmeyi öğrettiği için...

İÇİNDEKİLER

Önsöz 9

Giriş 13

ANLATI 17

ANLATIM 25

Mimetik Anlatım Kuramları 25

Diegetik Anlatım Kuramları 29

ANLATI YAPISI MODELLERİ 37

KLASİK YAPI 37

Syd Field'in Üç Perde Paradigması 39

Sekans Yaklaşımı 43

Vogler'in Kahramanın Yolculuğu Modeli 47

AÇIK PARADİGMA 52

KLASİK YAPI VE ÖGELERİ 60

Öykü 60

Olay Örgüsü 66

Öykü ve Olay Örgüsü İlişkisi 69

Anlatı Mantığı 69

Nedensel İlişkiler 72

Giriş - Açılış - Serimleme - Tesadüf 75

Son / Kapanış 79

Türsel Uylaşımlar 80

SİNEMATOGRAFİK ZAMAN 83

Düzen, Süre, Sıklık 83

Olayların Genel Düzeni 87

Geriye Dönüş ve İleriye Sıçrayış 89

Olayların Sıklığı 92

SİNEMATOGRAFİK UZAM 97
KARAKTERLER 107
PARÇADAN BÜTÜNE (Çekim < Sahne < Sekans < Film) 123
BAKIŞ AÇISI: Kim Konuşuyor, Kim Görüyor? 129
DİYALOG 133
Bilgi Aktarmayla İlgili İşlev 134
Öyküyle İlgili İşlev 135
Karakterle İlgili İşlev 135
İzleyiciyle İlgili İşlev 136
Üslupla İlgili İşlev 136
SENARYO YAZIMININ AŞAMALARI 139
Konsept 139
Temel Önerme (Logline) 139
Taslak Öykü (Sinopsis) 140
Taslak Öykü Çizelgesi (Outline) 140
Geliştirim Senaryosu (Tretman) 141
Çekim Senaryosu (Master Scene Script) 141
Teknik Dekupaj (Shooting Script) 142
Resimli Taslak (Story-board) 142
BAZI KAVRAMLAR 143
Dramatize Etmek 143
Eksilti 143
Hazırlık 144
Özdeşleşme 144
Çatışma 145
Sonuç Yerine 148
Kaynakça 149
Dizin 155

Önsöz

Sinema bize ilk hikâyeyi anlattığı günden bu yana hâlâ ısrarla hikâye anlatmaya devam etmektedir. Kimi zaman daha önce anlattığı hikâyeleri tekrar anlatarak, kimi zaman daha önce duyulmamış yeni hikâyeler anlatarak hâlâ izleyicilerine yeni dünyalar sunmaya çalışmaktadır. Ancak hikâyeler birbirine benzeseler de birbirinden radikal bir biçimde farklı olsalar da çoğunun bir çok ortak noktası olduğu artık açıkça bilinmektedir. Buna rağmen hâlâ iyi bir hikâyenin nasıl yazılması gerektiğine dair herkesin üzerinde uzlaştığı ve herkesin alıp ustalıkla kullanabileceği bir yol görünmemektedir. Fakat yine de bir öykünün nasıl yazılması gerektiğine ve bu öykünün izleyiciyi yakalayıp yakalayamayacağına dair birden fazla yol ve yöntem de mevcut. Aristoteles'ten başlayarak günümüze kadar anlatı hakkında söz söyleyen herkesin bir yol ve yöntem bulmaya çalıştığı öykü anlatma sanatı yine de gizemini hem çok beğenilen hem de hiç beğenilmeyen öyküleriyle sürdürmektedir. Bunca teoriye ve öykü anlatmanın mekanizmalarını çözmeye çalışan teorisyene rağmen öyküyü etkili bir şekilde biçimlendirmek hâlâ bir "yetenek" gerektirmektedir. Edebiyat için bu yeteneğin "üstesinden gelinebilir" niteliğini daha fazla çaba gerektirmesine rağmen senaryo söz konusu olduğunda bu "üstesinden gelinebilirlik" biraz daha mümkün hale gelmektedir. Film aracılığıyla öykü anlatmanın ilk aşamalarından biri olan senaryo bu anlamıyla belki de roman yazmaktan, şiir yazmaktan daha öğrenilebilirdir. Sinema tari-

hi boyuncu denenerek belirli bir ustalık kazınıldığı tarihiyle, hangi sonuçların elde edileceğine dair bir öngörünün oluştuğu kuralları ve biçimiyle senaryo yazımı onca tecrübeye rağmen hâlâ yazmaya girişen herkes için neredeyse daha önce hiçbir geleneği olmayan bir alan kadar zor bir bireysel deneyim olmaktadır.

Günümüzde sinema endüstrisinin devasa büyüklüğü, bu alanın popülaritesi ve ekonomik getirisi pek çok amatör ve profesyonel yazar ve yazar adayını cezbetmekte ve peşinden sürüklemektedir. Senaryo yazımını öğrenebilmek için bu alanın bazı kavramlarına aşina olmak ve bunların hangi anlamları taşıdığı ve bu anlamlar aracılığıyla hangi yeni anlamları kurduklarının da farkında olmak gerekmektedir. Senaryo kitapları çoğunlukla edebiyatın Aristoteles'in *Poetika*'sından aldığı esinle oluşturduğu anlatı kurallarını yineleyerek, birbirine çok benzer şeyler anlatırlar. Senaryo yazımının gelişimini Aristoteles'ten sonra Horatius'un *Ars Poetika*'sına ve 1863'te Gustav Freytag'ın yazdığı *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art* kitabına borçlu olduğunu söylersek çok da yanılmış olmayız. Aristoteles'in 3 bölümlü yapısını Horatius 5 perdeli olarak tasarlamış ve geliştirmiştir. Freytag ise "Freytag Pramidi" olarak adlandırılan yapı içerisinde yine 5 perdeli bir gelişim öngörmüştür. Lajos Egri ise 1942'de *How to Write a Play* adıyla yazdığı kitabını genişleterek 1946'da *Piyes Yazma Sanatı* olarak bilinen *The Art of Dramatic Writing* kitabını oluşturdu. Bu kitap uzun yıllar senaryo yazımı konusunda kullanılan bir kaynak haline geldi. 1979 yılında Syd Field *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri* (*Screenplay: The Foundations of Screenwriting*) kitabını yazdıktan kısa bir süre sonra kitap sinema endüstrisinin neredeyse kutsal kitabı haline geldi. Bu kitabı pek çok başka kitap ve yazarın hazırladığı senaryo kitabı izledi. Senaryo kitaplarının gelişimine senaryo kitabı olmayan ancak bu konuda oldukça etkili olan bir kitabı daha dahil etmek gerekiyor: Joseph Campbell'in 1949 yılında yazdığı

Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (*The Hero with a Thousand Faces*) adlı kitap. Campbell'in ortaya koyduğu 3 bölümden ve 12 aşamadan oluşan "yolculuk modelini", *Star Wars*'ta kullanan George Lucas gibi bir çok sinemacı bu kitaptan yararlandı. Bir yandan Campbell'in kitabını temel alan senaryo yazımı kitapları (Christopher Vogler'in *Yazarın Yolculuğu* kitabı gibi) ortaya çıkarken bir yandan da film analizini bu kitabın aşamaları ekseninde Jungcu arketiplerle birleştirerek oluşturmaya çalışan başka kitaplar ortaya çıktı. Bu kitaplar bir yandan filmlerin yapılarını anlamaya çalışırken bir yandan da bu filmlerin nasıl bir yapı içerisinde daha etkili olabileceklerini bulmaya çalışmıştır. Bu araştırma süreci ne yazık ki hâlâ sürmektedir ve öyle görünüyor ki sinema varolduğu müddetçe de sürecektir; çünkü hâlâ senaryonun ne olduğuyla ilgili kitaplar yazılmaya çalışılmaktadır. Elinizdeki kitap da bunlardan biri olma iddiasındadır. Peki birbirine benzediğini söylediğim onca senaryo kitabı varken yeni birine neden ihtiyaç duydum. Öncelikle öğrencilerime senaryo dersi anlatırken farklı yaklaşımları bir araya getirip anlatan ve senaryo yazımında farklı biçimleri görebilecekleri bir kitabın olmasını istedim; ikincisi ise bu kitabı bir yazım kitabı olarak değil de senaryoyla ilişkili kavramların açıklandığı bir kitap olarak oluşturmayı düşündüm. Bunun nedeni de, yazma deneyimini önceleyen önemli bir ögenin senaryo da kullanılan pek çok kavramın, dahası senaryo yazımı tarihinin oluşturduğu fikri yapının iyi kavranmasının getireceği yarara inanmamdır. Bu nedenle kitap senaryoyu oluşturan pek çok ögenin açıklandığı bir yapı içerisinde geliştirilecektir.

Son olarak kitabın hazırlanması sürecinde desteklerini her zaman yanımda hissettiğim hocalarıma, dostlarıma ve arkadaşlarıma; ayrıca zaman ayırıp metni okuduğu ve yaptığı katkılar için değerli arkadaşlarım Melike Aktaş'a, Bahar Şimşek'e, Suphi ve Meryem Erdal'a ve sevgili eşim Ruken'e çok teşekkür ederim.

Giriş

Lumière Kardeşler'in 28 Aralık 1895 günü gösterdikleri *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (*Trenin Gara Gelişi*, 1895) filmin bir senaryosu yoktu; ancak film yine de onu izleyenleri büyülemiş, onlarda korku ve panik duygusu uyandırmış ve bu duyguyu *katarsis*e uğratarak rahatlamalarını sağlamıştır. Peki yazılı bir senaryosu olmayan bu film izleyicilerini bu denli etkileyebiliyorsa senaryoya neden ihtiyaç duyarız? Bunun net bir cevabını verebilmek bir hayli zor görünmekle birlikte, bu kitabın sonunda okuyucuların bu soruya bir yanıt oluşturabilmelerini umuyorum.

Her ne kadar ilk film olarak sadece bir trenin gara gelmesini, trendeki yolcuların inmesini ve peronda bekleyenlerin de binmesini, hareketsiz bir kamerayla ve durağan bir çerçeveyle gösterse de *Trenin Gara Gelişi* sinema tarihine yön veren iki eğilimin de izlerini bünyesinde taşıyordu: Bir yandan gerçekçiydi diğer yandan ise gerçeğin perdedeki izlenimi olarak (insanların duygularını harekete geçirme gücüne sahip) gerçekten ayrıydı. Sinemanın bu ilk ve belki de "saf" hali gerçekliğin askıya alınmış bu kısa an'ını tek ve kesintisiz bir çekim aracılığıyla izleyiciye ulaştırırken, anaakım sinemanın işleyişindeki temel stratejilerden biri olarak önem kazanacak olan *özdeşleşme* mekanizmasını da ilk defa uygulamaya sokmuş oldu. Her ne kadar kamera henüz izleyicinin bakışını yönlendirme konusunda özgün teknikler kullanmıyor olsa da, artık izleyici "perde" denen ve yeni öğrendiği bir *uzam*da, yeni bir *gerçeklik* kurgusuyla karşı karşıya kalmıştı. Bu uzam-

da izleyicinin bakışını çerçevenin merkezine yoğunlaştırarak, perdedeki dünyaya hapsetme kapasitesi daha sonraki anaakım sinemanın temelini oluşturdu. Henüz bir *motivasyon*a, *amaca* ve üstesinden gelinecek bir zorluğa sahip *kahraman*ı barındırmayan —ki kahramanı aslında gara gelen trendir— bu "saf" film ilerleyen yıllarda hızla yeni anlatımsal stratejilerle beslenerek, kendisine *neden-sonuç mantığı*nın belirlediği bir *öykü* edindi. Neden-sonuç mantığının işlerlik kazanmasıyla belki de sinemanın bu "saf" hali masumiyetini yitirdi. Sinema artık kendi doğasından kaynaklanan ve gerçeklik algımızı kameranın *çerçeves*iyle sınırlayan ilk evresinden, gerçeklik algımızı bilinçli olarak yönlendirmeye başladığı sonraki evreye geçti. Sinemanın bu iki evresi; yani gerçeklik algımızı doğasından kaynaklanan çerçeve ile sınırlayan evre ile gerçeklik algımızı keşfettiği yeni araçlarla bilinçli olarak, bu doğal çerçeve içinde yönlendirdiği evre, günümüzde de farklı sinema eğilimleri tarafından temsil edilmektedir. Burada temsilin gerçeklik etkisiyle, yaşanmış deneyimin etkisi arasında belirgin bir ayrılık söz konusudur. Bu ayrılığı yaratan ise sinemanın daha önceki sanatlardan çok daha etkili ve yeni bir biçimde kullandığı bir araçtı: *Kurgu*. Filmin insan zihnine bu ilk yansımasının yol açtığı değişim, temsille yaşanmış deneyim arasındaki ilişkinin farklılığını ortaya çıkardığı gibi daha da pekiştirmiş oldu. Anaakım sinema hâlâ bizi, keşfettiği ve olağanüstü bir biçimde geliştirdiği, özdeşleşmeyi mutlak bir biçimde sağlamaya yönelik her türlü aracı kullanarak perdedeki dünyaya *hapsetmeye* çalışırken, bu sinemanın karşısında yer alan eğilimler, bu yönlendirici ve sınırlayıcı bakıştaki görüntünün gerçekliğinden bizi *uzaklaştırmaya* çalışır. Ancak burada günümüz sinemasının artık bu iki evrenin de dışına çıkarak yeni bir aşamaya geçtiğini söylemek gerekmektedir: Çerçevenin dışındaki alanı da dikkate alan ve sinemasal anlamı bu *alandışı*'nı da kullanarak kurmaya çalışan, algımızı ya da bilincimizi, çerçeve içinde temsil edilen gerçekliğin göstermedikleriyle de birleştirerek anlamı yaratmaya yönlendiren yeni bir

evre. Günümüz de sinema bu evrelerden birine bağlı olarak birbirinden farklı anlatım stratejileri benimseyebilmektedir. Bu stratejileri de farklı biçimlerde öykü oluşumlarına ve bunların anlatımlarına olanak tanımaktadır.

Peki bu "hapsetme" ve "uzaklaştırma" hangi araçlarla, nasıl bir mantıksal düzen aracılığıyla gerçekleştirilmektedir ve bunu kurmanın yolu sadece bir mantıksal düzen kurmaktan mı geçmektedir? Dahası bu düzenleme işlemine ne ad vermek gerekir? Bu mantığı açıklamaya çalışan pek çok kuramcı bunu *anlatı* (*narrative*) olarak adlandırıp, işleyişini ve ögelerini tanımlayarak kavrama açıklık getirmeye çalışmıştır. Susan Hayward, sinemayla ilişkili kavramların tarihsel gelişimlerini verdiği ve geniş bir analizini yaptığı çalışması *Key Concepts in Cinema Studies* (1996) kitabında anlatı kavramını şöyle tanımlar:

> Anlatı gerçek ya da gerçek olmayan olayların öykülenmesini içerir. Anlatı sinemasının işlevi, güya belgeselin kısmen bir işlevi olan tanımlama değil, öykü anlatımıdır. Anlatı bir öyküyü organize etmek için kullanılan stratejilere, kodlar ve uzlaşımlara (mizansen ve aydınlatma gibi) başvurur (s. 149).[1]

Hayward'a baktığımızda anlatıyı tanımlamak için; "olaylar", "öyküleme", "işlev", "anlatma", "organize etmek", "stratejiler", "kodlar", "uzlaşımlar" gibi çeşitli kavramlara başvurduğunu görürüz. Anlatıyı tanımlayabilmek için burada sayılan kavramların hepsine ve daha da fazlasına ihtiyaç vardır. Örneğin bu tanımın hemen sonrasında Hayward, "karakterlerin motivasyonu öyküyü 'gerçekçi' bir anlatı oluşturma yönünde ilerletir" der (s. 149) ve tanıma yeni bir öge daha ekler: "motivasyon". Bu kavramlar ve bunlar arasındaki ilişkiler, anlatının ne olduğunu ortaya koymak için gerekli ve zorunludur. Bu kavramlardan "olaylar" ve "organize etmek" bir

[1] S. Hayward'ın *Key Concept in Cinema Studies* kitabından kitap boyunca yapılan alıntılarda Ertan Yılmaz tarafından yapılmış olan çeviriler kullanılmıştır. Sevgili Hocam Ertan Yılmaz'a çok teşekkür ederim.

arada düşünüldüğünde, anlatı açısından zımni olarak başka ögeleri de içerdikleri görülebilir, *olay örgüsü* (*plot*) bu ilişkilerin başında gelir ve anlatının tanımında merkezi bir konuma sahiptir. "Kodlar" ve "uzlaşımlar" gibi kavramları dikkate aldığımızda ise anlatının tanımında saklı olan başka bir kavrama daha işlerlik kazandırmak zorunda kalırız: *Söylem,* yani öykünün *nasıl* anlatıldığı ve *hangi araçlarla* aktarıldığı. Şimdi anlatıya ve onun bileşenlerinin ne olduğuna kısaca göz atalım.

ANLATI

Anlatı kavramı, *anlatıbilim*in alanı içerisinde yer alan ve anlatıbilim çalışmaları tarafından analiz edilen kavramların en başında gelmektedir. 1970'lerde Gérard Genette, Mieke Bal, Gerald Prince, Roland Barthes ve başka yapısalcı eleştirmenler tarafından yaygınlaştırılmış olan kavramın tanımı "çoğunlukla anlatıların yapısal çözümlemlenmesiyle, daha özgül bir söyleyişle yapısalcı açıdan çözümlenmesiyle sınırlı tutulmuştur" (Onega ve Landa, 2002, s. 9). Günümüzde etrafımızda gördüğümüz pek çok şey bir anlatı biçimidir (roman, film, tiyatro, resim, reklam, haber vb.) ve biz günlük hayatımız içerisinde fark etmeden pek çok anlatıyı kurar, bozar ve yeniden kurarız, pek çok şeyi aktarır, aktarırken de bunları bir anlatı haline getirerek iletiriz. Anlatının bu "olağanlığı" onun, "yaşamın kendisi kadar doğal" (Lapsey ve Westlake'den aktaran Hayward, 1996, s. 150) görünmesine yol açar. "Sinema kuramcılarının en azından yapısalcılıktan bu yana itiraz etmeye çalıştıkları, bu doğallık ya da doğallaştırma işlemidir" (Hayward, 1996, s. 150). Onega ve Landa, *yapısalcılığın* bu tavrına karşılık *yapısalcılık-sonrası*nın 1980'li ve 1990'lı yıllarda gösterdiği tepkinin, erken dönem yapısalcı yaklaşımların bir ölçüde ihmal edilmesine yol açtığını belirtip, bu tepkinin anlatıbilimin gelişmesine toplumsal cinsiyet incelemelerinin, ruh çözümlemesinin, okur-tepkisi eleştirisinin, ideolojik eleştirinin katkısıyla olumlu bir etki yaptığını söyler ve günümüzde anlatıbilimin köken anlamı olan "anlatısal temsil etme biçimlerini kapsayan", farklı eleştiri biçimlerinin olumlu özelliklerinden yararlanan ve bunları bağdaştıran çokdisiplinli bir anlam kazandığının altını çizerler (2002, s. 9).

Anlatıbilim tartışmaları ve anlatı çözümlemeleri 1970'lerde yaygınlaşmaya başlasa da anlatının kökenleri Aristoteles'in *Poetika*'sına kadar gider. Onega ve Landa Aristoteles'in *Poetika*'sından yola çıkarak anlatının *dar* ve *geniş* kapsamlı iki tanımı olduğunu belirtirler. "Aristoteles'e göre, olay örgüsü yazın yapıtının merkezi ögesidir; hem dramatik hem de anlatısal türlerde ortak olarak bulunan bir yapıdır. Öyleyse anlatının taşıdığı kavramsal ikiyanlılık, bu disiplinin başından beri varolagelmiştir" diyen Onega ve Landa'ya göre, anlatının geniş kapsamlı Aristotelesçi tanımı, "olay örgüsü bulunan bir yapıt"; dar kapsamlı tanımı ise "anlatıcısı bulunan bir yapıt"tır (s. 9-10). Bu karşıtlık bir yanda *dramatik anlatıyı* yani *göstermeyi* kendisine temel almış anlatıyı, diğer yandan da *anlatı olarak anlatıyı* yani sözlü aktarmayı içeren *aracılı anlatıyı* içerir.[2] Onega ve Landa kendi analizlerine temel olarak, "bir olaylar dizisinin temsil edilişi"[3] (s. 14) olarak anlatıyı alırlar. Anlatının "temsil ediliş" olarak kavranması, onun doğasının 'dikey' olarak '*derinlemesine*' ortaya çıkmasına yol açar" (s. 15). "Çözümlemede izlenen bu 'dikey' yön, bizi göstergeden göstergenin anlamlandırılmasına götürür. Bu anlamda girişilen temel etkinlik, yorumlamadır; bu nedenle buna anlatı çözümlemesinde *yorumbilimsel* yön" denmektedir (s. 15). Onega ve Landa'ya göre,

---

[2] Onega ve Landa sinema ve tiyatronun da aracı kullanan bir anlatı biçimi olduğunu vurgular. Sinemada kameranın, sözlü olmasa da aracılık işlevi gören bir aygıt olduğunu, tiyatronun ise, çok çeşitli dilsel ve dilsel-olmayan stratejilerden yararlanan, aracı kullanan bir sunuş biçimi olduğunu belirtirler (Onega ve Landa, 2002, s. 10).

[3] "'Bir olaylar dizisinin temsil edilişi' olarak anlatı şunları varsayar: Anlatılar, bir çok anlamda bileşik varlıklardır; bir anlatı, çözümlenerek kendini oluşturan olaylara ayrıştırılabilir; bu olaylar da birbirine göre konumlandırılışlarına bakılarak incelenebilir. Bir olaylar dizisinde bazı olaylar başta, bazıları ortada, bazıları da sondadır. Bu nedenle anlatı, belli sayıda ardıl parçadan oluşur; anlatının zamandan ve eylemden oluşan boylamsal yapısı vardır. Anlatının betimlenmesine bu 'yatay' yaklaşım, dilbilim incelemelerindeki söz-dizimsel çözümlemeye benzer. Biz buna, çözümlemede *dizimsel* eksen diyeceğiz" (Onega ve Landa, 2002, s. 14).

> Bir anlatı metninde bulduklarımız, olay olarak olaylar değil, göstergelerdir; olayların temsil edilişleridir. Burada sonu gelmez bir karmaşıklık ortaya çıkabilir. Olaylar hangi biçimde temsil edilmektedir? Anlatı, temsil edilmekte olan olaylara hangi biçimde benzerdir ya da onlardan hangi biçimde farklıdır? (s. 15).[4]

Onega ve Landa "anlatı, bir olaylar dizisinin göstergesel temsil edilişiyse" o zaman çözümleme düzeylerinden birinde "temsil edilen olaylar", diğer düzeyinde ise "temsil edilişin yapısı" incelenecektir diye belirtir (15). Ancak bu ögelerin neler olduğu konusunda kuramcılar arasında bir uyuşmadan söz etmek pek mümkün değildir.

Onega ve Landa'nın genel çerçevesi çizilen, kendilerinden önceki pek çok anlatı yaklaşımını bir araya getirdikleri ve yeniden yorumladıkları, göstergebilimsel bakış açılarına karşılık; anlatı, birçok anlatıbilimci tarafından çok farklı biçimlerde tanımlanmıştır.[5] Gerald Prince, anlatıyı, dilbilimsel bir bakış açısından, bir ya da daha fazla olayın, bir ya da daha fazla anlatıcı aracılığıyla "nakledilmesi" olarak (Prince, 2003, s. 58), Rimmon-Kenan (1999) ise anlatıyı, en az iki gerçek ya da kurmaca olayın nakledilmesi olarak ele alır ve anlatının zamansal düzeni ve onun bir çeşit "nakletme" özelliğini vurgular (s. 43-58) ve "zamansal sıranın, bir grup olayın bir öykü biçimi alması için minimum gereklilik" düzenlenmesi olduğunu yazar (s. 18). Bu da zamansal ilişkilerin anlatı yapısı için yeterli olmadığı sonucunu doğurur ve bir anlatı için birbirini ön varsayan ve gerektiren en az iki nakledilmiş olaya ihtiyaç duyar. Sonuç olarak Rimmon-Kenan anlatıyı başka

---

[4] Bu anlamda anlatıyı yatay, dikey ve her iki yönde de çözümlemeye çalışan kuramlar vardır. Yatay çözümleme açısından analiz, başlangıç, orta ve sonu kapsar; Dikey çözümleme ise çözümleme düzeylerini kapsar (Onega ve Landa, 2002, s. 15).

[5] Bkz. Propp, [1928] 1985; Labov, 1972; Rimmon-Kenan, 1983; Todorov, 1977; Greimas, 1983, Chatman, [1978] 2008; Genette, [1980] 2011; Prince, [1987] 2003; Barthes, [1966] 1983, [1970] 1996).

bir terim kullanarak tanımlarlar: Anlatım (narration) (1999, s. 2-3). Todorov (1977) için ise anlatı, bir "bütünlüğe", bir "sona" ve "amaca yönelik", "devam eden bir konu"ya sahip olmalıdır.

Seymour Chatman *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* ([1978] 2008) adlı kitabında "bir anlatının gerekli bileşenleri nelerdir?" diye sorar ve Yapısalcı kuramın her anlatının iki bölümü olduğunu ileri sürdüğünü belirtir (s. 17). Chatman'a göre bu iki bölümün ilki *öykü*dür (*histoire*). Yani anlatının, içerik ya da olaylar zinciri (bu zincir eylemleri ve olan bitenleri kapsar) ve varlıklar diyebileceğimiz (karakterler, zaman ve uzamın ögelerini içerir) yapılarını kapsayan yanı. İkincisi ise *söylem*dir (*discours*). Yani ifade, içeriğin aktarılma yoludur. Chatman'a göre anlatı bir yapıdır ve bu yapının üç özelliği vardır: *bütünlük* (*wholeness*), *dönüşüm* (*transformation*) ve *öz-düzenleme* (*self-regulation*) (2008, s. 17). Yapının —ve tabii ki anlatının— ilk özelliği olan bütünlük için Chatman şunları söyler:

> Anlatı açıkça bir bütündür çünkü bir araya gelerek kendilerinden daha farklı bir bütün oluşturan ögelerden; olaylardan ve varlıklardan meydana gelir. Olaylar ve varlıklar tekil ve özerktirler ancak anlatı ögeleri ardışık bir bileşiktir. Dahası, anlatıdaki olaylar (şans eseri meydana gelmenin aksine) birbirleriyle ilgili ya da karşılıklı etkileşim halindedir (2008, s. 19).

Yapının ikinci ve üçüncü özelliği olan dönüşüm ve öz-düzenleme için ise:

> Anlatılar dönüşüm ve öz-düzenleme gerektirir. Öz-düzenleme yapının kendi kendini sürdürmesi ve kapatmasıdır [...] Bir yapı bu anlamda "kapalı"dır. Bir anlatı olayının ifade edildiği süreç, anlatının "dönüşümü"dür (dilbiliminde "derin yapı" içindeki bir ögenin yüzey temsilinde bulunabilmesi için "dönüştürülmesi" gerektiği gibi). Ancak bu dönüşüm —örneğin, yazar ister

olayların aktarılma sırasını gerçek dizilimlerine göre, ister geri dönüş efektiyle ters çevirerek yapsın— ancak belli olasılıklar gerçekleşirse meydana gelebilir. Dahası, anlatı "kendisine ait olmayan" olayları ya da başka tür fenomenleri kabul etmeyecek, "kendi yasalarını koruyacaktır"(s. 19) der.

Chatman anlatıyı iletişimsel bir model içerisinde tanımlar ve yönetmenle yazarı, alıcıyla izleyiciye kaynaklık ettiği bir yapı olarak ele alır. Chatman'a göre

> Anlatı bir iletişimdir, bu nedenle iki taraf öngörür, bir gönderen ve bir alıcı. Her iki taraf da üç farklı kişilik gerektirir. Gönderen tarafında bir gerçek yazar [real author] bir ben-anlatıcı [implied author] ve (eğer varsa) anlatıcı bulunur; alıcı tarafında ise gerçek seyirci (dinleyici, okuyucu, izleyici), yazarın dinleyicisi [implied reader] ve muhatap [narrate] yer alır (s. 25).

Öykünün oluşturulmasının/tamamlanmasının okuyucuyu/izleyiciyi de kapsayan bir süreç olarak ele alınması bu iletişimsel modeli problemli hale getirir. Anlatıyı sinemaya uygulayan daha sonra ayrıntılı bir biçimde ele alınacak olan David Bordwell'in (1985) öykünün sürdürülmesinin ve tamamlanmasının izleyicinin de parçası olduğu zihinsel bir süreç olarak ele alan yaklaşımı, Chatman'ın bu yaklaşımıyla karşıtlık içindedir.

Gérard Genette ([1980] 2011) ise anlatıyı tanımlarken onun yaygın olarak kullanılan üç farklı anlayışı arasında ayrım yapmak zorunda olduğumuzu belirtir. Genette'ye göre anlatının ilk anlamı "anlatı bildirimini, bir olayı ya da olaylar dizisini anlatmayı üstlenen sözlü ya da yazılı söylemi ifade eder." İkinci anlam ise, "bu söylemin konularını oluşturan gerçek ya da düzmece olaylar dizisine ve bunların birtakım bağlanma, karşıtlık, tekrar vb. ilişkilerine göndermede bulunur. Bu anlamdaki 'anlatı analizi', kendi içinde ele alınan bir eylemler ve durumlar bütünlüğünü, bu bütünlüğün bilgisinin

bize erişmesini sağlayan dilsel ya da diğer araçları bir yana bırakarak incelemek anlamına gelir." Anlatının köken bakımından en eski anlamı gibi görünen üçüncü anlamı ise "yine bir olaya göndermede bulunur, fakat bu kez nakledilen olaya değil, birilerinin bir şeyleri nakletmesiyle meydana gelen olaya göndermedir bu: Başka bir deyişle, anlatılama edimi kendi içinde ele alınır" (s. 13). Genette "kendi incelemesinin temel olarak anlatı teriminin en yaygın anlamıyla, yani anlatının söylemiyle ilgili olduğunu" ve bunun da edebiyatta özellikle de kendisini ilgilendiren durumlarda "anlatı metni" demek olduğunu söyler (s. 14). Genette kendisi için anlatı söylemi analizinin daima ilişkilerin analizini gerektirdiğini belirtir: "Bir yandan söylem ile naklettiği olayların ilişkisi (ikinci anlamıyla anlatı), diğer yandan aynı söylem ile onu üreten edim arasındaki gerçek (Homeros) ya da kurmaca (Ulysses) ilişki (üçüncü anlamıyla anlatı)" (s. 14-15). Genette anlatısal gerçekliğin bu üç veçhesinin her birini tekanlamlı terimlerle karşılamak gerektiğini söyler ve "gösterilen ya da anlatısal içerik için *hikâye* sözcüğünü; gösteren, bildirim, söylem ya da bizzat anlatı metni için *anlatı* sözcüğünü ve anlatısal eylem üretimi, [...] eylemin gerçekleştiği ya da kurmaca tüm durumlar için ise *anlatılama* sözcüğünü kullanmayı" teklif eder (s. 15). Bu ayrımdan yola çıkarak Genette "benim için hikâye ve anlatılama, ancak anlatı aracılığıyla varlık kazanır. Buna karşılık anlatı da [...] yalnızca [...] o olmadan anlatı olamayacağı bir hikâyeyi anlattığı takdirde ve [...] birisi tarafından dile getirildiği takdirde böyle olabilir. Anlatı, naklettiği hikâyeyle ilişkisi içinde anlatı olarak yaşar; söylem ise, onu dile getiren anlatılama ile ilişkisi içinde söylem olarak yaşar" der (s. 17). Kendisi için söylem analizinin "özünde anlatı ile hikâye, anlatı ile anlatılama ve [...] hikâye ile anlatılama arasındaki ilişkileri incelemekten ibaret" (s. 17) olduğunu belirtir.[6] Ge-

[6] Genette bu noktada Tzvetan Todorov'un "Les catégories du récit littéraire" (*Communications* 8, 1966) yazısından yola çıkarak yeni bir ayrım yapmanın mümkün olduğunu belirtir. "Hikâye zamanı ile söylem zamanı arasındaki ilişkinin ifade edildiği" *zaman*; "hikâye-

nette analizini sadece anlatının söylem kısmıyla sınırlamış, söylemin nasıl işlediğine bakmıştır.

Mieke Bal ise *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* ([1985] 2009) adlı kitabında anlatının üç temel çözümleme düzeyi bulunduğunu belirtir. Bal'a göre bunlar *metin* (text), *öykü* (story) ve *fabula*'dır. Bal bu kavramları kitabında şöyle açıklamıştır: "1. Bir *metin*, dilsel göstergelerden oluşan sonlu ve yapılandırılmış bir dizidir. 1.1. *Anlatı metni*, içinde bir aracının öykü anlattığı bir metindir. 2. *Öykü*, bir anlatı metninin gösterilenidir. Öykü'nün kendisi de bir *fabula*'nın gösterenidir" (s. 16). Bal'a göre *fabula* anlatıdaki olayların çıplak bir biçimde dizilişidir, bir eylem düzenidir. Bir anlatıyı okurken ya da izlerken oluşturduğumuz somut eylem, sonuna kadar geliştirilmiş eylem değildir bu, bireştirilmiş bir soyutlamadır (2009, s. 184).

Anlatının tanımlanmasındaki bir başka yan da okurun/izleyicinin rolünün ne olduğu konusudur. Bu konu yoğun olarak yapısalcılık sonrası eleştiri okulları tarafından ele alınıp işlenmiştir. Onega ve Landa, bu okulların "bunu yaparken, okumanın ve genelde anlamanın etkin ve yaratıcı bir özelliği bulunduğunu"[7] vurguladıklarını söyler ve ekler:

> Eylemin yapılandırılmasıyla ve öykü yapılarıyla uğraşan kuramlardan, bir yazınsal önerme olarak görülen metnin ideolojisini ve anlamını çözümlemeye çalışan kuramlara doğru ilerledikçe, okumanın yaratıcı yönü giderek belirginleşir. Çağdaş okuma kuramlarında (yapıbozmacılık, yorumbilim, okur-tepkisi eleştirisi, alımlama kuramı), bu ideolojik düzeyin nesnel, biçimsel-

nin anlatıcı tarafından algılanış biçimi", yani *bakış açısı* (*görünüş*); "anlatıcı tarafından kullanılan söylem türü", yani *kip* (Genette, 2011, s. 17). Ayrıca Bkz. Todorov, 2001, s. 62-77.

[7] Walker Gibson, "yalancı okur"dan söz eder; bu, metnin içine, ön varsayımlarla ve ideolojik varsayımlarla kazılan bir okur-imgesidir. Bugünlerde "örtük okur" terimi daha sık kullanılmaktadır. Ayrıca metin, okurun kurmacalaştırılmış bir çeşitlemesini, bir "anlatılanı" da içerebilir (Onega ve Landa, 2002, s. 46).

leştirilmiş bir çözümlemesinin yapılıp yapılamayacağı dizgesel olarak sorgulanmıştır. Varılan sonuç, bir metnin ideolojisinin ya da anlamının bir yapı değil, metinle okur arasındaki etkileşim sonucunda ortaya çıkan bir süreç olduğudur (2002, s. 46).

Bütün bu tanımlardan yola çıkarak bir anlatının şu özellikleri içerdiğini söyleyebiliriz: Her şeyden önce anlatı *bütünlüğe* sahip bir yapıdır, bir *olaylar dizisi* içeren bu yapı aynı zamanda gelişimi içerisinde *değişime*, *dönüşüme* açık ve kendi *kendisini düzenleme* olanaklarına sahiptir, bu olanaklar aynı zamanda *zamansal* ve *uzamsal* ilişkilerle birbirine bağlanmış olayları ve durumları, bunlar içerisinde eylemde bulunan *eyleyenleri* içerir ve biri tarafından *nakledilir/anlatılır*, bu nakletme/anlatma yanıyla da *dışsal bir kurmaca ya da gerçek duruma göndermede* bulunur.

Anlatı kavramı, sinema alanında da geniş bir biçimde tartışma ve inceleme konusu olmuştur.[8] Anlatı hâlâ üzerinde tam olarak uzlaşılmış olmaktan uzak ve tartışmalıdır. Buna karşın anlatı pek çok sanatsal çalışmayı anlamak için kullanımından vazgeçilmeyecek bir araç olarak da hâlâ işlev görmektedir; romanda, şiirde, tiyatroda, resimde, sinemada vb. pek çok alanda anlatı, oluşturulan metnin anlaşılmasında önemli bir rol oynamaktadır. İster iletişimsel anlamda bir kaynağın alıcıya yolladığı mesajın çözümlenmesinde ve anlaşılmasındaki gibi doğrusal bir süreç olarak, isterse de alıcıyı da bu işleme dahil eden zihinsel bir süreç olarak ele alınsın, anlatı kavramı hâlâ çekiciliğini korumaktadır. Üstelik anlatının olay örgüsünün düzenlenmesi yoluyla oluşturduğu nedensel zincir düşünüldüğünde, içerdiği ideolojiye ilişkin pek çok şeyi de doğallaştırdığı ve okuyucusunu/izleyicisini belirli bir mantık çizgisinde bu yönde yönlendirme gücüne sahip olduğu da aşikardır.

[8] Bkz. Bordwell, 1985, 1998; Branigan, 1984, 1992; Burch, 1973; Chatman, 2008, 1990; Metz, 1974; Siska 1980; Thompson, 1981, 1988; Wilson, 1988.

ANLATIM

"Olay örgüsünün düzenlenmesi aracılığıyla" diye yukarıda ifade edilen şey ise, anlatının aktarılmasını içerir, bu aktarma ise anlatının belirli bir düzen içerisinde ögelerinin sıralanmasını ve organize edilmesini gerektirir; işte anlatım bu olayların düzenlenmesi ve belirli bir perspektifle aktarılmasının kullandığı biçimdir. Birbirine benzeyen pek çok anlatıyı çoğunlukla anlatımları aracılığıyla birbirinden ayırt ederiz. Örneğin yapılmış pek çok Romeo ve Jülyet filmini birbirinden ancak bu anlatım aracılığıyla farklılaştırabiliriz. Pek çok Anna Karenina filmini de yine benimsedikleri anlatım yoluyla ayırabiliriz. Birbirine benzer anlatı yapıları olan melodramları, romantik komedileri, westernleri de yine bu filmlerin benimsedikleri anlatım aracılığıyla ayırt ederiz. Anlatımı kavramsallaştıran farklı yaklaşımlar vardır. Bunlardan biri anlatımı *göstermek* üzerine kurarken bir diğeri *anlatmak* üzerine inşa eder.

Mimetik Anlatım Kuramları

Aristoteles *Poetika*'da taklit "araçları", taklit "nesnesi" ve taklit "konumu" arasında ayrım yapar. Olası üç konuma ilişkin ayrımı şöyle sürdürür: "Aynı nesneleri aynı yöntemlerle ama farklı biçimlerde taklit etmek olasıdır çünkü: Ya anlatı yoluyla (Homeros'un yaptığı gibi başka biri haline gelerek ya da hiç değişmeden kendi kalarak) [anlatım aracılığıyla taklit] ya da tüm kişileri bir eylem içinde göstererek [göstermek aracılığıyla taklit]" (Aristoteles, 2010, III, s. 24). *Anlatma* ve *gösterme* arasındaki temel ayrım burada yatar. Buradaki bir diğer ayrım ise anlatım kategorisindedir: Şair kendi sesinden mi yoksa bir karakterin sesinden mi konuşmaktadır? Anlatının *mimetik* (göstermek ve dramatize etme yoluyla yapılan

temsil) ve *diegetik* (bir aracı yoluyla yapılan sözlü temsil) kuramları da bu ayrımdan yola çıkılarak kuramsallaştırılmıştır. David Bordwell'e göre "*diegetik* kuramlar, anlatımı sözlü etkinliği yazınsal ya da analojik olarak içeren bir şey olarak ele alırlar: Bir anlatım olarak. Bu anlatım sözlü ya da yazılı olabilir. [...] Mimetik kuramlar ise, anlatımı bir izleyiciye sunum olarak ele alırlar: Bir gösterme" olarak (Bordwell, 1985, s. 3). Aristoteles'in *mimesis* kavramı öncelikle teatral performansa uygun olarak geliştirilmiştir. Mimetik kuramlara bakıldığında da bu kuramların, "kendilerine model olarak görme eylemini aldıkları, bir algılama nesnesinin alımlayıcının gözüne sunulduğu" (s. 4) görülür. Bu model Yunan tiyatrosunda ve resminde daha sonra da pek çok Rönesans sanatında yer alan temsil uygulamalarındaki değişimin de temelini oluşturan şeydir. Bu sürecin sonucu olarak "perspektif" anlatımın açıklanmasında temel kavram haline gelmiştir[9] (s. 4). Bunun anlatı ve sinema için önemi ise, "perspektif kurallarının öykü anlatım araçları olarak oluşmuş" olması ve "*mimesis*in anlatısal yanının baskın gelmesi"dir, bu da "perspektifi bir optik sistemden çok bir zihinsel sisteme" dönüştürmüştür (s. 7). Perspektif'in bu alanlarda yaygınlaşması onun edebiyatta da yeni ve özgün yanlar kazanmasına yol açmıştır. Henry James edebi anlatımın mimetik kuramını önerirken, Percy Lubbock romanın bir "gösteri" olarak kavramsallaştırılmasını yaygınlaştırmış ve edebiyatın diline "çerçeveleme ve çevreleme", "odak noktaları", "bakış açısı" gibi kavramların yerleşmesini sağlamıştır. Henry James için artık yazar, pencerelerden bakan "dünyayı tarayan" biridir. Dramatize etmeyi temel ilke olarak benimseyen James için roman, "tek bir resim değil, sahnede olduğu gibi bir sahneler dizisidir" (s. 8). Modernist edebiyatın öncüsü olarak görülen Percy Lubbock ise kurmacanın çerçevelenmiş görünümlerine, kısaltılmasına ve bakış açısına vurgu yapar ve "görüşsüz edebiyat sanatı"ndan söz eder, onun için roman, yavaş yavaş açılan ya da oynanan drama benzeri bir resim gibi algılayabilelim diye sahneyi önümüze getirmelidir.

[9] Perspektif kavramının gelişimi için bkz. (Bordwell, 1985, s. 4-12).

Lubbock iki anlatım yöntemi arasında ayrım yapar: Eylemi bir karakterin bilincinin aynasından temsil eden *resimsel anlatım* ve konunun görünür ve işitilir faktörlerini yansız biçimde sunan *dramatik anlatım*. Lubbock'un kuramında roman iki bakış açısının sentezinden oluşur: Durağanlığıyla "perspektif resim" ve zamansal açılımı ile "sahne oyunu" (Boynukara, 1997, s. 90-91). Hem James hem de Lubbock'un görüşleri yazınsal sanatı konuşmacısı olmayan bir gösteri formu olarak konumlandırmıştır. Her iki yazar için de "kim görüyor ve biliyor?" sorusu "kim konuşuyor?" sorusundan önce gelir.

Bordwell; James'ın, metni "perspektif resmin ima edilen öznesinin (*implied subject*) sınırlı bakış açısına hapsettiğini" belirtir (1985, s. 8). Bordwell'e göre anlatımın perspektif kuramından sonraki gelişmeleri izlemek gerekli değildir. D. W. Harding, Norman Freidmen, Wayne Booth ve Wolfgang Iser'in çalışmalarındaki düşüncelerin genişletildiğini söylemek yeterlidir. Bir yenilikten bahsedilecekse bu ancak yeni bir sanatın gelmesiyle ortaya çıkan yeni bir yöntemdir: Sinema. Elizabeth Bowen için roman bir "kamera göz"e sahiptir; romancı bir ressamı değil, bir filmciyi temsil etmektedir. Örneğin Roger Fowler, Hemingway'in *The Killers* adlı yapıtının anlatıcısının "sabit kamera benzeri belirli bir görme konumunun" bulunduğunu belirtir. Bu süreçte anlatımın *mimetik* geleneğinde yazınsal anlatımın bir filminkiyle karşılaştırılması yaygınlaşmıştır. Öte yandan bunların tümü sinemayı başka bir perspektif sanat olarak kabul etmektedirler (Bordwell, 1985, s. 8-9).

Bordwell 1960 öncesi film kuramı içindeki anlatım kuramının, sahip olduklarının büyük kısmını bu mimetik gelenekten alındığını belirtir, pek çok erken dönem sinema kuramcısı (Arnheim, Münsterberg vb.) sinemanın tiyatrodan farkını kuramlaştırmaya çalışırken sinemayı gösterimin egemenliğinden bağımsız olarak tanımlamaya çalışmamışlardır. "Ancak geleneksel film kuramı, *mimetik* geleneğe olan bu genel bağlılığın ötesine geçerek sinema için perspektifsel bir göz yaratmıştır: Biz bunu *görünmez gözlemci* olarak adlandı-

rabiliriz" (Bordwell, 1985, s. 9). Bu bakış açısına göre bir anlatı filmi öykü olaylarını bir "görünmez" ya da "düşsel" gözlemcinin bakışı aracılığıyla sunar. Bu formülleştirmenin ilk örneği de Vsevolod Pudovkin'in 1926'daki *Film Technique* [*Sinemanın Temel İlkeleri*, 1995] kitabında ortaya konmuştur. Pudovkin'e göre, "Film yönetmeninin gücü, seyirciyi herhangi bir nesneyi en kolay görebileceği yoldan, başka yolda görmeye zorlayabilmesindendir. Alıcı [kamera] durumunu değiştirirken belirli bir biçim ve tarzda 'davranır' [...] Alıcı aynı zamanda seyirciyle birlikte de 'duyar'" (Pudovkin, 1995, s. 166). Pudovkin'e göre kamera mercekleri olayda yer alan "ima edilen" bir izleyicinin gözlerini temsil etmeli, yönetmen de bu seyirciyi yönlendirmelidir. Bu "düşsel gözlemcinin" izlediklerini algılamada herhangi bir aksaklık yaşamaması için kurgu, ses gibi sinemanın başka araçları da yürürlükte olmalıdır. Devamlılık kurgusu, 180 derece kuralı gibi sinemanın uzlaşımsal araçlarının da yerleşmesine yardımcı olduğu "görünmez gözlemci" olarak kamera —ve sinema— klasik film kuramının pek çok konuya yanıt verebilen araçlarından biri haline geldi. Görünmez gözlemcinin sinemaya miras olarak bıraktığı en önemli şey ise, belki de kamerayı "ruhani bir varoluşla" ve "her şeyi bilen" bir konumda tutmasıyla, kuramı geliştirenlerin onu, "hareketsiz, teatral ve gündelik yaşamın içine dalışımıza zıt bir filme alma yönteminin karşısına yerleştirmeleri" olmuştur. Sonuçta kuramın temelleri diğer film tekniklerini barındıracak biçimde genişletildi. Görünmez gözlemci sadece "izleyiciyi değil, aynı zamanda yönetmenin sanatsal bilincini de temsil eder" hale geldi. Kuram temel olarak bize "zaman ve uzamda hareketli ideal bir gözlemci"yi sunan bir kavramsallaştırma bırakmıştır. Bu model bilinçsiz bir biçimde de olsa klasik anlatı sinemasında "ideal tanık olarak kamera"ya vurgu yaparak, sinemadaki farklı biçemlerin kavranmasının önüne geçmiş, "kamera-göz analojisi"ne aşırı vurgu yaparak, diğer film tekniklerinin anlatısal rolünün azalmasına yol açmıştır (Bordwell, 1985, s. 9-12).

Diegetik Anlatım Kuramları

Diegesis terimi, 1953'te Etienne Souriau'nun tarafından kullanıldığı *L'univers filmique* adlı kitapta, bir filmin "nakledilen öyküsü"nü tanımlamak için yeniden kavramsallaştırıldığından bu yana yazın alanında kuramsal olarak geniş bir kullanıma ulaştı.[10] *Diegesis* terimi temelde, öykünün kurmaca dünyası için kabul edilen terim olarak gündeme gelmiştir (Bordwell, 1985, s. 16; Hayward, 1996;). Kökleri Plato ve Aristoteles'e kadar götürülebilecek olan terimin asıl verimli kullanımı ise yapısalcılıktaki değişimlerle ortaya çıkmış, bu değişimler film kuramını da etkilemiştir. Rus Biçimcilerin edebiyatın, her şeyin üstünde dilin bir etkinliği olduğunu öne sürmeleri ve Mikhail Bahtin'in "yazınsal metni tarihsel olarak değişken söylemlerin bir karışımı" olduğunu iddia etmesi bu alanda yeni bir kavramsallaştırmanın da olanaklarını sağlamıştır. Dil ve film arasındaki benzerlikleri vurgulayanların başında gelen Rus Biçimcileri, bir filmin "şiirsel" kullanımına karşın sözlü metinlerde ortaya koydukları dilin "yazınsal" kullanımı arasında ayrıma gitmişlerdir. Gerek Tynianov'un "çekimi bir dizeye benzetmesi" ve "düzdeğişmece", "eğretileme" gibi şiirsel araçların "sinemasal eşdeğerlilerini" bulmaya çalışması gerekse de Boris Eichenbaum'un filmi "fotoğrafa göre daha şiirsel bir dil" olarak görmesi (Bordwell, 1985, s. 17) sinemanın anlatısının ve anlatımının farklı araçlarla yeniden kavramsallaştırılabileceği ve sinemaya ilişkin yeni bir kavrayış biçimi geliştirebileceği yönünde güçlü veriler sağladı. Bu eğilime Eisenstein, Vertov, Kuleshov ve Pudovkin gibi Rus sinemacıların da katılmasıyla, sinema dilinin ne

[10] Bkz. Bordwell, 1985, s. 16; Genette, 2011, s. 18; Hayward, 1996, Onega & Landa, 2002.

olduğu konusunda farklı tartışmalar ortaya çıktı. Bu konudaki en etkili metin ise Colin MacCabe'in *Screen* dergisinde yayınladığı "Klasik Gerçekçi Metin" olarak bilinen "Realism and the Cinema: Notes on some Brechtian theses" (1974) adlı makalesi olmuştur.[11]

Colin MacCabe egemen anlatı sinemasını 19. yy gerçekçi romanına benzer bir biçimde ele almış ve "nesne-dilleri"n bir "meta-dil"le çerçevelenebileceğini iddia etmiştir. Bir meta-dil, bir nesne-dil hakkında konuşur ve tırnak işareti kullanımıyla erişilen ve hem nesne-dil hem de onun uygulama alanı olarak belirlenme yetisine sahip olan nesne-dili içeriğine dönüştürür. Romansal meta-dilin üç niteliği bulunmaktadır: Birincisi, nesne-dilleri içererek bir söylemler hiyerarşisi yaratır; ikincisi, meta-dil gerçeğe ampirik uygunluk anlamında "gerçeği söyler." Son olarak da, hiçbir tanınabilir konuşmacıdan kaynaklanmamış gibi görünmesinden dolayı "saydam"dır. MacCabe söylemlerin aynı hiyerarşisinin klasik filmlerdeki anlatımı da yönlendirdiğini söyler (1974, s. 8-10). Ona göre karakterler konuşurlar, ancak söylemleri romancının meta-dilinin bir benzeri ile daima çerçevelenmiştir, yani kamera ile. "Kamera bize ne olduğunu gösterir" söylemleri karşılaştırabileceğimiz gerçeği anlatır (s. 10). MacCabe klasik gerçekçi yapının iyi bir örneğinin Pakula'nın filmi *Klute*'da bulunduğunu söyler: Kameranın Bree'nin John Klute'la olan ilişkisini kararsızlığıyla önemsizleştirmesinin Klute'un sonu olduğunu belirtir. "İmgenin gerçekliği, gerçekten de bunun böyle olabileceği konusunda bizi ikna eder". Böylece popüler filmlerde anlatım, "yanlış olabilecek sözlü söylemlerle" "gerçeğin görsel söylemi" arasındaki bir karşıtlığa dayanır (s. 11). Fakat dildeki mücadelenin söylemler aracılığıyla gerçekleştiği vurgusuyla Bakhtin, herhangi durağan ya da istikrarlı bir meta-dilin var olabileceğini reddeder. Bakhtin MacCabe'in aksine, "romansal dilin zenginliğini"[12] öne sürer (Bordwell,

[11] Bu konuda ayrıca Bkz. Stam, 2014, s. 151-155.

[12] Bakhtin'in "Roman Söylemi" hakkındaki düşünceleri için Bkz.

1985, s. 20). Bordwell'e göre MacCabe, meta-dili kamerayla eşitleyerek görünmez gözlemci modelinin bir alışkanlığına geri döner ve kamera çalışmasını (ve kurguyu) diğer film teknikleri üzerinde öncelikli kılar (Bordwell, s. 20). Ancak artık şunu biliyoruz ki, sinemanın bütün malzemesi anlatımsal olarak anlam yaratımının dışarıda bırakılamaz bir parçasıdır: kamera kadar konuşma, jestler, yazılı dil, müzik, renk, kamerayla ve görmeyle ilişkili olarak optik süreçlerin hepsi, aydınlatma, kostüm, çerçeve dışı alan ve çerçeve dışı ses vd.[13] *Klute*'un, 1960'lar ve 1970'lerdeki Avrupa sanat sinemasından etkilenen Amerikan tür filmlerinin özelliklerinden "açık uçlu son"a sahip bir film olduğunu belirten Bordwell, bu belirsizliğe son vermenin tek yolunun ise yorumda, imge ve sese eşit ağırlık vermek olduğunu vurgular. Bordwell'in Bakhtin'den aktardığı gibi, yazınsal anlatıma oranla filmsel anlatım, çoğunlukla potansiyel olarak eşit anlatımsal faktörlerin karşılıklı etkileşiminden ziyade, her ögenin bütüncül "meta-dil" altında düzleştirilmesiyle daha iyi karakterize edilir (s. 20).

Burada yazın ve sinema arasındaki ilişkide üstünde durulması gereken bir kuram daha vardır: *Sözcelem* kuramı. Sözcelem kuramı, kendisinden önceki kuramları tamamlayan bir biçimde "dilin dış yapısıyla ilgilenen ve sözceleri sözdizimsel çözümleme dışında, metinsel bağlam ve dil-dışı (extra-linguistique) çevreyi dikkate alarak inceler" (Kıran, 1986, s. 148). Bu özelliğiyle kuram, "dilbilimsel bağlamın dil-dışı çevrenin dikkate alınması sonucu, sadece cümleleri değil, *söylemi* de inceleyen" bir bakış açısına sahiptir (s. 48). Sözcelem kuramı film biçeminin ayrıntılarıyla incelenmesi için temel bir itki olmuş ve sinema meraklılarının anlatım hakkında daha incelikli biçimde düşünmelerine yol açmıştır (Bordwell, 1985, s. 26). Bu ifadesine rağmen Bordwell, film, sözlü etkinliğin temel özelliklerinden yoksun olduğu için sözcelem boyutunun bir yana bırakılmasından yanadır (s. 26). Yine de bu kuramın

Bakhtin, 2001, 33-79..

[13] MacCabe'in metniyle ilgili bir karşılaştırma için Bkz. Doane, 1979, s. 73-77.

temel varsayımlarına Bordwell'in aktardıkları etrafında bakmakta fayda vardır.

Sözcelem kuramı başka yazarların çalışmalarıyla gelişse de, temel olarak Emile Benveniste'in kavramsallaştırmalarından kaynaklanmıştır. Benveniste'den alınan dilbilimsel kategoriler ise filme daha yaygın biçimde uygulanmıştır. Benveniste'deki başlıca ayrım *enounce* (sözce) ve *enonciation* (sözcelem) arasındaki ayrımdır. Sözce birbirine bağlı bir bütünü oluşturmuş olarak algılanan bir dizi sözcük, sözcük öbeği ya da cümledir. Öte yandan sözcelem, sözceyi yaratan genel süreçtir. Benveniste'e göre, sözcelem öncelikle eylemin kendisidir. Sözcelem dilbilimsel kodları harekete geçiren konuşmacıyı, dinleyiciyi ve paylaşılan bir dünyayı kapsar. Sözcelem, sözcenin durum ya da *bağlamını* da içerir. Sonuç olarak vardığımız nokta, Benveniste'in "araçlar" olarak adlandırdığı —zamirler, fiiller, özneler, zaman işaretleri vb. sözdizimsel kalıplar— belli dilbilimsel formlardır. Her konuşulan ya da yazılan dil uygulaması hem sözce hem de sözcelemle ilişkilidir. Benveniste temel olarak sözcelemi bütün iletişim sürecini kucaklayan bir şey olarak ele alır: eylem, bağlam ve dilbilimsel formlar. Gerçekten bazı sözceler diğerlerinden daha fazla sözcelemin izlerini taşır. Benveniste bu tarz sözcelemi *söylem* olarak adlandırır. Her sözcelem, bir konuşmacı, dinleyici ve konuşmacının dinleyiciyi bir biçimde etkileme niyetinin bulunduğunu varsayar. Güçlü sözcelemsel işaretleri dışlayan konum ise *histoire* olarak adlandırılır. Fransızca'da *histoire* hem "öykü" hem de "tarih" anlamına gelir; düz yazı, kurmaca ve tarihsel yazılar Benveniste'in temel *histoire* örneklerini oluşturur. Burada dil kendini katı bir iletişimsel durumdan kurtarır. "Gerçekte artık bir anlatıcı bile yoktur." Olaylar öyküde oluştukları biçimiyle ortaya konur. Burada kimse konuşmaz; olaylar kendilerini aktarır gibidir (Bordwell, 1985, s. 21).

Bordwell'e göre Benveniste'in sözcelem araçlarının kavramlaştırması, bir metindeki öznellik izlerini araştırmak için bir metot sağlamıştır ve Benveniste'in çalışmasını kul-

lanmak isteyen film teorisyenleri, dilbilimsel kategorileri analoji yoluyla uygulamak zorunda olduklarından daha da güç bir durumda kalmışlardır. Film ya da bir pasajın sözce olduğunu varsayılım. Sözcelemi nasıl buluruz? Bir filmi kim "konuşur"? Bu konuşma kime hitap eder? Hangi şartlarda film konuşulur? Filmin kişi, zaman, konum ve diğer sözcelem araçlarının eş değerlisi nedir? (s. 21-22). Bordwell'e göre bu soruların bir kısmını Christian Metz yanıtlamıştır. Metz'e göre Benveniste'in terimleriyle geleneksel film, bir *söylem* değil, *öykü* sunar. Ancak filmi yapanın kamuoyu üzerinde etkili olma niyetine bakılacak olursa, bir söylemdir de; ancak söylemin bu tür karakteristikleri ve onun söylemsel verimliliğinin ilkeleri tam olarak sözcelemin tüm izlerini siler ve öyküyü maskeler. Burada pek tabii ki öykünün zamanı her daim geçmiş belirlenimlidir (Metz, 1986, s. 91). *The Imaginary Signifer*'deki (1986) "Story/Discourse (A Note on Two Kinds of Voyeurism)" bölümünde, film hem "[...] teşhircidir. En azından teşhirciliğin birkaç çeşidi vardır ve buna dikizciliğin birkaç çeşidini de eklemek gerekir" (s. 93), hem de "teşhirci değildir. Ben, filmi seyrederim, fakat o beni, ben onu seyrederken seyredemez. Yine de onu seyrettiğimi bilir fakat bunu bilmek istemez" (s. 94) diyen Metz'e göre, öykünün bu izlenimi bir yanılsamadır ve film, tutarsız ancak gizlice böyledir, çünkü öykü sunarak maskeler, geleneksel filmde kamera "öyküyü ortaya koyar ve bize onu gösteren görünmez bir söylemin failidir". Metz bu güçlü görmeyle özdeşleştiğimizi ve sözceleyen bir özne olma hissiyle, filmi hiçbir anlatıcısı yokmuş gibi gördüğümüzü ve filmi biz anlatıyormuşuz gibi hissettiğimizi söyler (Metz, s. 96).

Raymond Bellour'un kavramsallaştırması ise daha az güçlük taşır. Bellour, *Marnie* analizinde, entrika geliştiğinde ve filmsel anlatım onu izlediğinde öykünün basitçe kontrol edilen bir tekrar ve değişkenler aracılığıyla var olduğunu savunur. Hitchcock'un karakterlerin optik bakış noktaları aracılığıyla bilgi aktarması filmi öykü olarak sunmasına yol açar. Ancak Bellour'dan yola çıkarak filmi bir bütün halinde ince-

lersek, "bütün bu farklı görüşlerden bir ortak nokta çıktığını görürüz: Özne"[14] (aktaran Bordwell, 1985, s. 22).

Sözcelem kuramı için en verimli yaklaşımlardan birini de Stephen Heath sunmuştur. Heath'in, "özne konumu" kavramına bakışı ciddi biçimde mimetik varsayımlarla dönüşmektedir. Heath, "Narrative Space" (1986) makalesinde tüm yeniden canlandırmaların bir "söylem konusu" olduğunu iddia eder; ancak hemen ardından söylemi "imgelerin organizasyonu, görüşlerin betimlenmesi ve inşası" olarak tanımlar. Daha sonra Heath, dört ayrı anlamda kullandığı "konum" kavramını açıklar: (1) çizgisel perspektifteki bir imgenin yarattığı ima edilen fiziksel birleşme noktası dediği *perspektif konumu*; (2) pek çok imge arasından elde edilen toplu bir uzam duygusu, bir çeşit zihin gözü bakışı dediği *bakış açısı konumu* (3) tutarlı bir anlatı "bakış açısı" dediği *anlatı konumu* ve (4) kendisinin istikrarlılığına ve birliğine vurgu yapan *özne konumu*. Heath, dilin özne konumlarının sözcelemi için bir paradigma ortaya koyduğunu belirtmektedir. Eğer uzamlar arasında (1. ve 2. anlamında) mantıklı bir ilişki kurabilirse, anlatı (3) ve özne konumu (4) film biçeminin ve anlatının dilbilimsel süreçlerini özümsemiş olacaktır (aktaran Bordwell, s. 25).

Bordwell, Heath'in iddiasının "konum"un dört anlamı arasında yalnızca terminolojik bağlantı kurduğuna inandığını belirtir. Bordwell'e göre:

> [P]erspektif konumlanışı (1) belli yerleri hedefleyen duyumsal etkinlikleri içerirken, anlatı "konumlanışı" (3) basitçe, anlatı bilgisinin işlenmesi ile ulaşılan anlaşılırlık ve akıcılık için bir metafordur. Dahası 2'nin [bakış açısı konumu], 4 [özne konumu] aracılığıyla duyumlanışı tamamen meta-

[14] Bellour, fark edilir kamera konumu, kadın kahramanın kameraya doğru kaçamak bakışı, Hitchcock'un kendisinin oradan geçen biri edasıyla önce Marnie'ye, sonra da kameraya bakışından yola çıkarak, bu imgelerde Hitchcock'un artık kamera bakışını karakterin bakış açısı olarak sunmadığını, kendi bakışı/konuşmasının varlığını ortaya koyduğunu iddia eder (Bordwell, 1985, s. 22).

foriktir. Bu kavramlar arasındaki ilişki metaforik olmanın ötesindeyse bile, inşanın tamamı mimetik varsayımlardan kaçamaz. "Konum"un1 [perspektif konumu] ve 2 [bakış açısı] ile duyumlanışı, çekimlerin görünmez gözlemciler ve kurgunun ideal olanları yarattığını önceden varsayar. Heath'İn, bu mimetik varsayımlara gereksinim duymasının asıl sebebi, "konumun" çeşitli duyumlanışlarını birleştirmektir. Emin olabileceğimiz şey, Heath'in mimetik iddiaları zaman zaman eleştirdiğidir ancak bu feragati kabul etmek zordur. Çoğunlukla egemen sinemanın güncel etkileri hakkında iddialarda bulunur gibidir; bu durumda söylediği hiçbir şey mimetik kuramın karşısında durmaz. Öte yandan belki de Heath aslında etkileri değil, geleneksel film yapımcılığının amaçlarını ya da mantığını tanımlamaktadır. Eğer Heath'in amacı buysa her şeye karşın bu sinemanın mimetik savunucularının sunduğu temelleri kabul etmeye yönlendirilmiştir (Bordwell, s. 25).

Günümüzde anlatı temel olarak iki genel kategoride tanımlanmaktadır. Bunlardan ilki Arsitoteles'ten bu yana süre gelen "klasik" olarak adlandırılan, eylem çizgisinin sürekli bir gelişim içerisinde olduğu geleneksel *üç perdeli yapı* diğeri ise modernist anlatının etkisinin artmasıyla, edebiyattaki *bilinç akışı tekniğ*ine uygun olarak sinemaya da yerleşen *sanat sineması anlatısı* olarak da tarif edebileceğimiz *modernist* perspektifli Açık Paradigma'dır. Ancak günümüzde bu modernist anlatının farklılaştığı ve postmodernist bir anlatı biçimine dönüştüğünü de belirtmek gerekmektedir. Senaryo yazımında da etkili olan bu iki anlatı biçimini (film yapma ve senaryo yazma biçimini) kısaca gözden geçirelim.

ANLATI YAPISI MODELLERİ

KLASİK YAPI

Aristoteles'ten önce Platon tarafından edebi eserleri ayırmak için kullanılan *mimesis* (taklit etme) ve *diegesis* (anlatma) ayrımına dayanan ve günümüzdeki biçimiyle "klasik" olarak adlandırılmasını ise Gustav Freytag'ın 1863'te yazdığı *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art* adlı kitapla kazanmış olan bu yaklaşım, her türlü anlatının temelinde yer alan, yaygın olarak kabul görmüş yapıdır. Freytag'ın temel olarak üç ana bölümden oluşan "piramit" yapısı, Klasik Yapı'yı tanımlamak için başvurulan temel biçim olagelmiştir. Artık adı bile anılmadan Klasik Yapı derken kast edilen Freytag'ın bu piramit yapısıdır. Freytag'ın piramit yapısı temel olarak 3 bölümden oluşur. Birinci bölüm, *kışkırtıcı an*ın ya da *etki*nin (exciting moment or force) bulunduğu giriş bölümüdür (introduction). İkinci bölüm ise eylemin aksiyonunun en üst seviyeye ulaştığı *doruk noktası*dır (climax). Son bölüm ise *sonuç* (catastrophe) bölümüdür. Bu üç bölümün aralarında ise *yükselen* (rise) ve *alçalan* (fall) eylemler dizisi yer alır. Bunlar arasında ise bu bölümleri hem birbirine bağlayan hem de ayıran üç *dramatik an* ya da *kriz noktası* yer alır. Bu dramatik an ve kriz noktalarından ilki, heyecan uyandıran eylemi başlatan ve giriş ile yükselen eylemler arasında yer alan *kışkırtıcı an* ya da *etki*dir. İkinci nokta, karşı eylemin (the counter action) başlangıcında ortaya çıkan dorukla alçalan eylemler arasında yer alan *trajik an* ya da *etki*dir. Son *kriz noktası* ise, sonuçtan az önce ortaya çıkan ve alçalan eylemlerle sonuç arasında yer alan *belirsizlik anı* ya da etkisidir. Freytag'a göre *kışkırtıcı etki* her oyun için gerek-

liyken *trajik* ve *belirsizlik etkisi* vazgeçilmez değildir (1900, s. 114-115). Bu yapıyı Freytag diyagram olarak şöyle göstermiştir:

Bu yapı 5 perdeli yapı olarak da adlandırılır. Burada ilk perde olan *Giriş*'te olayın geçtiği yer ve zaman, kahramanın ve karşıt güçlerin kim oldukları ve oyunun atmosferi hakkında izleyiciye bilgi verilir ve kışkırtıcı anla sona erer. İkinci perde olan *yükselen eylem*de ise *kışkırtıcı an*ın neden olduğu problem daha karmaşık bir hale getirilir, kahramanın (*protagonist*) problem çözmek konusunda giriştiği ilk eylemler başarısızlıkla sonuçlanır. Üçüncü perde olan *doruk noktası*nda ise kahramanın talihi *tersyüz* olur. Dördüncü perde ise kahramanın tersyüz olan kötü talihinin *tersine çevirme*siyle sonuçlanır ve kahraman ile rakibin (*antagonist*) yüzleştiği merak ögesinin öykü çizgisini bir sonraki aşamaya taşıdığı bir düğümle son bulur. Beşinci perde de ise olaylar sonuçlanır, atılan düğümler çözülür ve hikâye anlatısal bir kapanmayla son bulur.

Freytag'ın bu 5 perdeli yapısı zamanla 3 perdeli bir yapıya Giriş (serim, kuruluş), Gelişme (düğüm, yüzleşme) ve Sonuç (çözüm, çözülme) evrilmiştir. Syd Field (2013) bu yapıyı kullanan yazarların başında gelir. Field'in "Paradigma" olarak adlandırdığı bu üç perdeli yapının I. Perdesi, Giriş bölümünü; II. Perdesi, Gelişme bölümünü; III. Perdesi ise Sonuç bölümünü oluşturur. Bu üç perde de önemli olan iki şey daha vardır o da, I. Perdeden II. Perdeye geçerken ortaya çıkan 1. Dönüm Noktası (ya da *beklenmedik olay*) ve II. Perdeden III. Perdeye geçerken ortaya çıkan 2. *Dönüm Noktası*. Bu dönüm noktalarını ise sonuç bölümündeki *Doruk Noktası* tamamlar. Field'e göre, bir senaryonun %25'lik bölümünü Giriş, %25'lik kısmını Sonuç %50'lik kısmını ise bu ikisinin arasında kalan Gelişme bölümü oluşturur.

Syd Field'in Üç Perde Paradigması

Field'e göre, I. Perde yani giriş bölümü dramatik aksiyonun yaklaşık yirmi ila otuz sayfalık bir kısmını kapsar. Bu bölüm kuruluş olarak adlandırılan *dramatik bağlam* içerisinde yer alır. Field'ın bağlamdan kastı ise, her şeyi bir arada tutan, içeriği kapsayan ve onu kavrayan şeydir. Dramatik aksiyonun bu biriminde, I. Perde'de senaryo yazarı hikâyesinin kuruluşunu gerçekleştirir, karakterlerini ortaya çıkarır, filmin ne hakkında olduğunu ortaya koyan ve hikâyeyi sonuca doğru götürecek olan dramatik itkiyi sağlayan ***dramatik önermesi***ni ortaya koyar, içinde bulunulan durumu açıklar, karakterlerini tanıtıp onlar arasında —özellikle kahraman ve rakibi arasında— ilişkiler yaratır. Field'e göre bunu yapmak için de on dakikalık bir zamana ihtiyaç vardır, çünkü bu sürede izleyiciler filmi beğenip beğenmediklerine karar verirler (s. 35-38). Bu perdeden II. Perde'ye geçilirken 1. Dönüm Noktası ortaya çıkar ve öyküyü o ana kadarki olağan durumundan başka bir yöne evriltir. Syd Field "Olayın akışı içerisinde ortaya çıkıp, bütün akışın yönünü değiştiren her türlü olay, gelişme ya da hadiseye"yi dönüm noktası olarak adlandırır (s. 41). William Miller'a göre ise giriş bölümünde sorun tartışılır, izleyicinin dikkati yakalanır, öyküye katılımı sağlanır, ana karakterlerle tanışılır, yapılan açıklamalarla öyküyü anlamaya yardım edecek geçmiş bilgiler elde edilir. Filmin dünyası, üslubu, atmosferi, mekânı ve zamanı hakkında ilk bilgileri edinilir (s. 28). Miller'a göre Giriş bölümündeki en önemli şey ise, öykünün *temel çatışma*nın ilk tohumlarının atılması, belirgin bir biçimde olmasa da çatışmanın ne hakkında olacağının sezdirilmesidir (s. 28, 114).

II. Perde ise dramatik aksiyonun yaklaşık altmış sayfalık bir birimidir ve I. Perde'nin sonundan (yirmi ila otuzuncu sayfalardan), II. Perde'nin sonuna (seksen beş ila doksa-

nıncı sayfalar arası) kadar devam eder. Bu bölüm *yüzleşme* olarak adlandırılan bağlam içerisinde yer alır. Bu bölümde kahramanın önüne sürekli engeller çıkarılır ve bunlar aracılığıyla ***dramatik gereksinim***ini gerçekleştirmesinin önüne geçilmeye çalışılır. *Dramatik gereksinim* karakterin senaryo boyunca, elde etmek ya da başarmak istediği şeydir. Dramatik gereksinimin bilinmesi onun önüne rahatlıkla engeller konulmasına yol açar, bu da hikâyenin dramatik gereksinime ulaşmak için önüne çıkan her engeli aşan bir karakterin aksiyonu haline gelmesine neden olur. Aksiyon halindeki karakter ise mutlaka bir çatışmayla ilişkilidir. Çatışma ise drama demektir, çatışma yoksa harekete geçen kimse de yoktur; harekete geçen kimse yoksa kahraman da yoktur, kahraman yoksa bir hikâye de yoktur, hikâye yoksa senaryo da yoktur (Field, s. 39-40). Bu nedenle çatışma ve bunu aksiyon içinde gerçekleştirmeye çalışan bir kahramanın varlığı Klasik Yapı için vazgeçilmezdir. Bu perdeden III. Perde'ye geçilirken 2. Dönüm Noktası ortaya çıkar ve öykü doruk noktasına doğru ilerlerken yeni bir aşamaya geçer. Daima ana karakterle ilişkili bir işlev olan dönüm noktası, onun hayatında bir şeyleri değiştirir ve harekete geçirir. Karakteri harekete geçirmenin yanı sıra dönüm noktası aynı zamanda temel bir amacı da gerçekleştirir, hikâyenin ilerlemesinin bir zamana ve mekâna bağlı kalmasını (Field, s. 42). Field bir filmde pek çok dönüm noktası olabileceğini ancak bu ikisinin temel işlevleri yerine getirdiğini belirtir; çünkü bu iki an "hikâyeye sabitlenen" anlardır (Field, s. 43). Miller ise Gelişme bölümünde beklenmedik olaylarla karmaşıklaştırılan öykünün temel çatışmasının şiddetlendiğini, kahramanın daha büyük sorunlarla boğuştuğunu belirtir. Burada izleyici sorunların çö-

Dramatik Önerme
Senaryonun Giriş bölümünde karakterlerin tanıtılmasından sonra ve aksiyonu kuşatan koşulların ortaya konmasından önce yaratılması gereken ikinci şeydir. Hikâyenin neyle ilgili olduğunu belirten önermedir (Bkz. Field, 2013, s. 178-180).

züleceği ve her şeyin yoluna gireceği izlenimiyle sürekli olarak tetikte tutulur; ancak her seferinde durum daha da sorunlu bir hal alır (Miller, 2009, s. 114). II. Perde'nin tam ortasında —filmin de tam ortasında, altmışıncı sayfa civarında— *hikâye dönüm noktası* (orta dönüm noktası) bulunur (Field, 2013, s. 273).

III. Perde ise Sonuç bölümüdür, burada artık öykünün *dramatik gereksinim*inin, *temel çelişki*sinin çözüme kavuştuğu yerdir. Burada asıl olarak gerçekleştirilen şey kahramanın gerçekleştirme peşinde olduğu dramatik gereksiniminin giderilip giderilmediğidir. Kızını kurtarmak istiyorsa onu kurtarıp kurtaramadığı, iyi bir senaryo yazarı olmak istiyorsa bunu gerçekleştirip gerçekleştiremediği, hapisten kaçmak istiyorsa kaçıp kaçamadığı gibi bir sonuca kavuşup kavuşmadığı önemlidir. I. ve II. Perdelerin sonundaki dönüm noktaları gibi Sonuç bölümünde de bir Doruk Noktası yer alar. Field'in Paradigma olarak adlandırdığı bu yapı senaryonun *biçimi*, yani nasıl göründüğüyle ilişkilidir. Field'e göre, Paradigma formül değil, biçimdir. Hikâyeyi bir arada tutar, hikâyenin omurgası, iskeletidir. Hikâye yapıyı belirler, yapı hikâyeyi değil (s. 44). Buradan yola çıkarak Field hikâyenin dramatik yapısını, "dramatik bir çözülmeye doğru giden, birbiriyle ilgili olayların, bölümlerin, hadiselerin çizgisel bir düzenlenmesi olarak "tanımlanabileceğini söyler (Field, s. 44).

William Miller ise, Klasik Yapıyı Formülcü Yapı olarak adlandırır ve bu yapının, anlatının yapısal ilkelerini, seyirciyi etkileme kapasitesi açısından ele alıp onları bir formül içinde sistemleştirmeye çalıştığını belirtir. Miller, aşırı yapısalcı olan

Dramatik Gereksinim
Ana karakterin senaryo boyunca elde etmek, kazanmak istediği, olaylar dizisi boyunca karakteri ileriye taşıyan şeydir. Olaylar dizisi sürerken onları ileriye taşıyan amaçları, misyonları, motivasyonlarıdır. Dramatik gereksinim hikâye sırasında değişebilir ve değişim ortaya çıkacaksa genellikle I. Dönüm Noktası'nda gerçekleşir (Bkz. Field, 2013, s. 88-89).

bu yapının *merak ögesi*ni ve *sürprizi* abarttığını vurgular (Miller, 2009, s. 113). Bu yapı içerisinde öyküyle birlikte bu yaklaşımın temelinde yatan ise *olay örgüsü*dür. Nedensel bir ilişki içerisinde birbirine sıkı bir biçimde bağlı olan olaylar zinciri yan öykülerle birlikte sürekli bir ilerleme içerisinde gelişir, bir olay bir diğerine o da bir başkasına yol açar; öykü nedensellik içerisinde bir son noktaya doğru ilerler. Bu modelde yapı bir sonraki sahnede neler olacağını merak etmemiz üzerine kuruludur ve bir beklenti yaratır. Bu beklentiyi karşılayacak olası bir çok ipucu sunulur ve ipuçlarının bazıları merak ögesini giderecek bir yapı gösterir, fakat bunlar sırasıyla yanlışlanarak merak ögesi daha da ileriye taşınır ve bu durum doruk noktasına kadar böyle ilerler. Beklenti doruk noktasında bir çözüme kavuşturularak klasik dramatik yapının temeli olan *merak ilkesi* aracılığıyla Klasik Yapı'nın etkinliği sağlanmış olur. Yükselen dramatik eğri içerisinde gelişen öykünün, başlangıçta bir çatışmaya sahip olduğunu, bu çatışmanın da doruk noktayı içeren bir sona ulaşana kadar gerilim ve merak dolu bir gelişim gösterdiğini belirten Miller, öykünün ancak çatışmanın çözümüyle bittiğini belirtir (Miller, s. 25). Chion'un *sürekli ilerleme yasası* dediği şeydir bu. Dramatik gerilimin yavaş yavaş artarak doruk noktasına ulaştıktan sonra, en önemli ve en çarpıcı olayların filmin sonunda, bu gerilimin son bulduğu noktada seyirciye sunulması ilkesine dayanır. Yani her sahnenin önceki sahnelerde sorulan soruları yanıtlayıp yeni sorular ortaya atarak ilerlemesi gerekir (Chion, 2003, s. 163). Sürekli ilerleme yasası uyarınca ilerleyen ana çatışma çizgisine (ana öykü) paralel olarak her perdede birden fazla olay örgüsü geliştirilebilir. Ancak bu yan olay örgüleri ana olay örgüsünün baskılamamalı ve onu belirsizleştirme-

Sürekli İlerleme Yasası

Dramatik gerilimin yavaş yavaş artarak doruk noktasına ulaşmasına, ulaştıktan sonra en önemli ve en çarpıcı olayların filmin sonunda, bu gerilimin son bulduğu noktada seyirciye sunulması ilkesine dayanır. Yani her sahnenin önceki sahnelerde sorulan soruları yanıtlayıp yeni sorular ortaya atarak ilerlemesi gerekir. Bu yasaya göre dramatik gerilim sürekli yükselen ancak testere dişlerini andıran bir yapıyla zaman zaman alçalıp yeniden yükselen bir yapı içerisinde gelişir (Bkz. Chion, 2003, s. 163-164).

melidir. Ana öykü çizgisi "savaş vahşettir" temasını vurgulayan bir çatışma ve çözüm öngörüyorsa diğer yan olay örgüleri bu düşünceyi destekleyen ve belirginleşmesine yardım eden bir özellik taşımalıdır; aksi takdirde buradaki yapı epizodik bir biçim alır ve klasik yapıdan uzaklaşır.

Sekans Yaklaşımı

Frank Daniel'in düşüncelerinden yola çıkarak Paul Joseph Gulino *Screenwriting: The Sequence Approach* (2004) adlı kitapta sekiz sekanslık bir yapı geliştirir. Frank Daniel hocasının düşüncelerini sistematik hale getirdiği bu kitabında, sekans yaklaşımını kullanan bir senaryoda izleyicinin dikkatinin gelecekte ne olacağı üzerine odaklamak için dört temel araç olduğunu belirtir.

Bunlardan ilki *işaret etme / göstermek* (*telegraphing*) olarak tarif edilen ve izleyiciye açıkça ne olduğunu söyleyen tekniktir (Gulino, 2004, s. 7). Burada karakterlerden biri bir diğerine açıkça sözlü olarak ne olacağını söyleyeceği gibi gelecekte ne olacağını eylemleri aracılığıyla da gösterilebilir (örneğin bir araba yarışçısının arabasını yarışa hazırlaması gibi). *İşaret etme / gösterme* yanıltıcı da olabilir; izleyiciye bir şey olacağını söylersiniz ancak bu gerçekleşmez, öykü çizginiz izleyiciye vaat ettiğiniz yönde gelişmez, bir *dönüşle* (twist) başka bir yöne doğru evrilir. *İşaret etme / göstermenin* başka bir türü ise bitiş noktası (deadline) ya da saate ayarlı bir yapı taşıyanıdır. Burada karakterlerden biri bir diğerine "Cuma akşamına kadar bana yüz bin doları getireceksin" der. Burada sadece izleyiciye bilgi verilmiş olmakla kalınmaz aynı zamanda öykünün hangi yöne doğru evrileceğine ilişkin de bilgi verilmiş olur. Karakterin zaman baskısı altına alınması izleyicinin duygusal katılımını da şiddetlendirir. *İşaret etme / gösterme* öykünün anlatı akışının bir destek sistemi olarak yaygın biçimde kullanılıyor olsa da, daha anlamlı biçimde ele alınabilir (s. 7-8).

İkinci araç ise *askı etkisi / sarkma etkisi* olarak ifade edilen şeydir. Bu etki *işaret etme / göstermeden* daha fazla duygusal etkiye sahiptir. Bir çok Hollywood filmi 20. yüzyılın ilk on yılında neden-sonuç ilişkisiyle birbirine bağlı olaylar dizisinden oluşan anlatı tarafından domine edilmiştir. Örneğin bir adam bir kadına kendisiyle evlenip evlenmeyeceğini sorar (neden / etki) ve kadın ya kabul eder ya da reddeder (sonuç / tepki). Genel olarak *sarkan etkisi* niyetin ifadesi, bir uyarı, bir tehdit, korku ya da umut ifadesi ya da öngörü olabilir. Bütün bunlar *sarkan etki* bağlamında film izleyiciye her olayın açıklamasını hemen vermediğinden, izleyici neler olup bittiğini ancak filmin ilerleyen sahnelerinde anlayana kadar mantıklı bir açıklamaya da sahip olmaz (s. 8).

Üçüncü araç ise *dramatik ironi*dir (dramatic irony). Burada izleyici bir şeylerin önemli olduğu bilgisine sahiptir fakat karakter bu bilgiden yoksundur. Dramatik ironi sahneleri genellikle karakterin sonradan öğreneceği bir şeyi izleyicinin öğrendiği sahneyle bitişik olarak ortaya çıkar. *Dramatik ironi* her *şeyi bilen anlatım* olarak da ifade edilir. Burada izleyici elde ettiği bilgiyle geleceğe ilişkin *beklenti* oluşturabilir. Bu beklenti *ironik gerilim* (ironic tension) olarak bilinir ve *açığa vurma* ve *tanıma* sahneleri tarafından desteklenir (s. 9).

Dördüncü araç ise *dramatik gerilim*dir. Bu dörtlünün en önemli aracıdır. Frank Daniel bu aracı birinin bir şeyi ölümüne istemesi ve bunu elde etmek için her türlü zorluğa katlanması ya da bundan kaçınması olarak tarif etmektedir. Bir karakter eğer bir şeyi çok istiyorsa izleyicinin aklına şu soru gelecektir: Karakter bunu başarabilecek mi başaramayacak mı? Buna da *dramatik soru* denir. Bu soru 3 parçayı gerekli kılar: soruyu ortaya koyar, onu hakkında tartıştırır ve onu cevaplar. *Dramatik soru* ve *gerilim, temel gerilim*i de üretir (s. 10-11).

Gulino sekansların nasıl işlediğini ise aşağıdaki gibi anlatır (2004, s. 14-18). Toplam 8 sekansın ilk ikisi I. Perdeyi, son ikisi III. Perdeyi, ortadaki dört sekans ise II. Perdeyi oluşturur. Şimdi bu sekanslara kısaca bakmakta fayda var.

Sekans A: Bu sekans ilk 15 dakikayı kapsar. Kim, ne, ne zaman, nerede gibi sorulara yanıt verir ve filmin hangi koşulların içine yerleştirildiğini serimler. Karakterin öykü başlamadan önceki hayatına ilişkin bilgiler verilir. Burası izleyicinin filmi izleyebilmesi için filmle ilk bağı kurduğu yerdir ve burada merak ögesi kullanılarak ilk "kanca" atılır. Pek çok başarılı film bir bulmaca haliyle başlar ve izleyicinin zihninde gelişen bir probleme dönüşür. Genellikle bu sekans *teşvik edici olay*la (inciting incident) sona erer.

Sekans B: Bu sekans ikinci 15 dakikayı (16-30) kapsar. Filmi biçimlendirecek olan temel dramatik soruyu ortaya çıkararak temel gerilimin kurulması üzerine odaklanır. İkinci sekansın sonu I. Perde'nin de sonudur. Burada kahraman birinci sekansta ortaya çıkan ve kendi hayatını alt üst eden sorunun üstesinden gelmeye çalışır; ancak bunu başaramaz ve birinci perdenin bittiğini, temel gerilimin kurulduğunu gösteren daha büyük bir problemle, bir *çıkmaz*la (predicament) yüz yüze kalır.

Sekans C: Senaryonun üçüncü 15 dakikasını (31-45) kapsar. Burada kahraman ilk perdenin sonunda ortaya çıkmış olan temel gerilimin üstesinden gelmeye çalışır, genellikle en kolay çözümü seçer ve problemin hemen çözülmesini bekler. Gerçekten de kahraman burada sorunu çözmüş gibi görünür; ancak çok geçmeden bu çözümün daha büyük ve daha derin bir probleme yol açtığı ortaya çıkar.

Sekans D: Senaryonun dördüncü 15 dakikalık (46-60) kısmını kapsar. Bu sekansta çözüm konusundaki ilk girişimin başarısızlığa uğramasının ardından, kahraman umutsuz bir bi-

çimde hayatında statükoyu yeniden tesis etmek için önlemler almaya çabalar. Dördüncü sekansın sonunda sıklıkla *birinci kriz anı* (first culmination) ya da *orta nokta* (midpoint culmination) ortaya çıkar. Bu kahramanın görevini daha da zorlaştıran bir *açığa çıkma* ya da *kaderin tersine çevrilmesi* olabilir.

Sekans E: Bu sekansta kahraman *birinci kriz anı*nın ortaya çıkardığı karmaşayla başa çıkmaya çalışır; bazen yeni karakterler senaryoya dahil olur ve kendilerine yeni fırsatlar sunulur. Bu sekans ve F sekansında zaman zaman yeni yan olay örgüleri ana gerilimin yanında ortaya çıkar.

Sekans F: İkinci Perde'nin son sekansıdır, burada kahraman bütün olası kolay çözümleri eler; zor olan çözümü bulur, temel gerilimin çözümüne doğru ilerler ve dramatik soruyu yanıtlar. Bu sekansın sonunda *ikinci kriz anı* (second culmination) ortaya çıkar. *İkinci kriz anı*, ilki gibi, filmin gerçek çözümüne atılmış kısa bir bakış, aynadaki görüntüsü gibidir.

Sekans G: A'dan E sekansına kadarki çözümlerde olduğu gibi F sekansındaki temel gerilim gerçek çözüm için son söz değildir. Çözümün beklenmedik sonuçları ortaya çıkar ve öykü çizgileri ve sarkma etkisi yeni ve hatta daha zor problemler doğurur, bazen de kahraman daha önceki amacına aykırı davranışlara zorlanır. Hikâye tepe taklak olur ve yeni bir bakış açısından görmeye başlarız.

Sekans H: Bu son sekans senaryonun çözümünü içerir. Senaryodaki her türlü problem bu aşamada çözüme kavuşur; temel gerilim hiçbir soruya yer bırakmayacak biçimde tamamen çözülür. H sekansı her zaman için bir *sonuç* (epilogue) ve *final* (coda) bölümü içerir. Kısa bir sahne ya da sahneler dizisiyle gevşek sonlar birbirine bağlanır, çözülmeden kalmış her türlü sarkma etkisi çözüme kavuşturulur, yan olay örgüleri çözülür.

Vogler'in Kahramanın Yolculuğu Modeli

Anlatı yapısının gelişimi ve biçimi konusunda son olarak Joseph Campbell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (The Hero with a Thousand Faces) kitabından esinlenen senaryo yapısına değinmekte yarar vardır. Bu yapıyı kullanan senaryo kitapları içerisinde Christopher Vogler'in *Yazarın Yolculuğu* (2011) kitabı vardır. Vogler, bütün öykülerin, mitlerin, peri masallarının, düşlerin ve filmlerin, ortak yapısal unsurdan oluştuğunu ve bunlara topluca "Kahramanın Yolculuğu" dendiğini belirtir (Vogler, 2011, s. 33). Vogler, Campbell'ın üç bölümden ve 17 aşamadan oluşan yolculuk yapısını 12 aşama olarak yeniden düzenler. Vogler için Campbell'ın yolculuk yapısı, 1. Sıradan dünya, 2. Maceraya Çağrı, 3. Çağrının Reddi, 4. Rehberle Karşılaşma, 5. İlk Eşiği Geçiş, 6. Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar, 7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak, 8. Çile, 9. Ödül (Kılıcın Kavranması), 10. Dönüş Yolu, 11. Diriliş, 12. İksirle Dönüş aşamalarından oluşur (Vogler, s. 48). Vogler için ilk bölüm olan *Yola Çıkış*, bir senaryonun yaklaşık 30 sayfasını, ikinci bölüm olan *Olgunlaşma* ise 60 senaryo sayfasını kapsar, son bölüm olan *Dönüş* ise yaklaşık 30 sayfa tutar. Yukarıdaki aşamaların 1-5 arası Yola Çıkış bölümünde, 6-9 arası Olgunlaşma bölümünde, 10-12 arası ise Dönüş bölümünde yer alır. Bu öykü yapısı kahramanın *Sıradan Bir Dünya*da kendi halinde yaşarken, bu dünyadan alınıp yabancı *özel bir dünya*ya götürülmesiyle başlar. Kahraman sıradan dünya içerisinde betimlendikten ve yeni gireceği dünya ile arasındaki derin karşıtlık izleyiciye gösterildikten sonra ya sorunun üstesinden gelmesi istenir ya ona meydan okunur ya da kalkışacağı bir macera sunulur (Vogler, s. 50-51). *Maceraya Çağrı*lan kahraman artık kendi sıradan dünyasının sınırları

içerisindeki huzurunu kaybetmiştir. Maceraya çağrı anlatının bundan sonraki kurallarını da belirleyen ve kahramanın amacını da bize açıkça gösteren bir işleve sahiptir: Kahraman hazineyi ya da sevgiliyi kazanacak, intikam alacak, bir yanlış anlamayı düzeltecektir. Maceraya çağrılan kahraman, aynı zamanda korkusuyla da yüzleşecek, bu *Çağrıyı Red*dedecektir. Kahraman burada bir müddet maceraya gönülsüzlük göstererek maceranın eşiğinde durur, her an vazgeçmek ister gibidir. Bu kararsızlığının üstesinden gelebilmesi ve bu dönüm noktasını geçebilmesi için ya koşullarda bir değişikliğin ya doğal yaşam düzenine bir saldırının olması ya da *Rehber*'in onu cesaretlendirmesi gerekir (Vogler, s. 52). Kahramanın bu gönülsüzlük anında onu bilmediği bu dünyaya sokmaya hazırlayacak, bilinmeyenle yüzleşmesini sağlayacak, onu cesaretlendirecek Rehber ortaya çıkar. Rehber ileride karşılaşacağı sorunların üstesinden gelmesinde kahramana yardım edecek nasihatlerda bulanabilir, büyülü aletler verebilir ya da klavuzluk yapabilir. Fakat rehber bir noktaya kadar kahramanın yanında yer alır, bir noktadan sonra kahramanın bilinmeyenle yalnız başına yüzleşmesi gerekir (Vogler, 53). Rehber'in yardımıyla macerayı kabullenmiş olan kahraman artık *İlk Eşiği Geçiş* ile birlikte ilk adımını atan kahraman, Öykünün Özel Dünyasına dahil olur. Kahraman artık maceraya çağrının neden olduğu sorun ya da mücadelelerle uğraşmanın sonuçlarıyla yüzleşmeyi kabullenmiştir. Öykünün gerçek başlangıç noktası, maceranın asıl başladığı yer de burasıdır. Bu ilk eşik aynı zamanda birinci bölümle ikinci bölüm arasındaki *dönüm noktası*dır (s. 53-54). İlk eşik geçildikten sonra kahraman meydan okumalarla karşılaşır, *Sınavlara* tabi tutulur, bu esnada *Düşmanlar* ve *Müttefikler* edinir, Özel Dünya'nın kurallarını öğrenmeye başlar (s. 54). Bu aşamadan sonra kahraman aradığı şeyin saklı bulunduğu, tehlikeli bir yerin yakınına, bazen de yeraltının derinliklerine ulaşır. Burası genellikle kahramanın asıl düşmanının bulunduğu, en tehlikeli yerdir: *Mağaranın En Derin Yeri*'dir. Kahraman buraya girerek ikinci eşiği de ge-

çer. Kahraman sıklıkla burada hazırlanmak, plan yapmak ve rakibin koruyucularını atlatmak için bu kapıda duraklar. Bu bölüme *Yaklaşma* aşaması da denir (s. 55). Bu aşamadan sonra kahraman en büyük korkusuyla yüzleşir, ancak şansı giderek azalmakta, düşmanı karşısında yenilmekte, ölümün eşiğine gelmektedir. İzleyici olarak kahramanın yaşayıp yaşamayacağına ilişkin şüphelerimiz artar, gerginlik ve belirsizlik içerisinde kalındığı için *Çile* aşaması "karanlık bir an" olarak görünür. Kahraman düşmanı tarafından ele geçirilir, bu noktadan sonra kahraman yeniden doğmak için ya ölmesi ya da ölmüş gibi görünmesi gerekir (Vogler, s. 56-57). Ölümden kurtulan kahraman (gerek ejderhayı yenerek, gerekse de rakibini alaşağı ederek) ve izleyiciler bir kutlama havasına girerler, kahraman için artık aradığı hazineyi, *Ödül*'ü sahiplenmenin zamanı gelmiştir. Bu bir kılıç olabileceği gibi, bir kase, bir simge ya da yararlı iyileştirici gücü olan bir iksir de olabilir (Vogler, s. 58). Kahraman Çile'nin karanlık güçleriyle uğraştıktan sonra üçüncü bölümü başlatan *Dönüş Yolu* aşamasına geçilir. Bu safhada Sıradan Dünya'ya dönüş kararı ortaya çıkar, kahraman Özel Dünya'nın eninde sonunda terkedileceğinin farkındadır, bu dünyayı geride bırakmalıdır (s. 59). Kahraman evine dönmeden önce arınmalı ve *Diriliş*'te yeniden doğmalıdır (s. 59). Bu aşama çoğunlukla ikinci bir ölüm-kalım anı, Çile'nin ve yeniden doğumun bir tekrarıdır. Ölüm ve karanlık, tam olarak yenilgiye uğratılmadan önce son kez, çaresizce atağa kalkar. Bu aşamada üçüncü eşik de geçilir (s. 60). Kahraman Sıradan Dünya'ya döner; fakat Özel Dünya'dan bir *İksir*, hazine ya da ibretlik bir öykü getirilmediği sürece geri dönüşün bir anlamı yoktur.

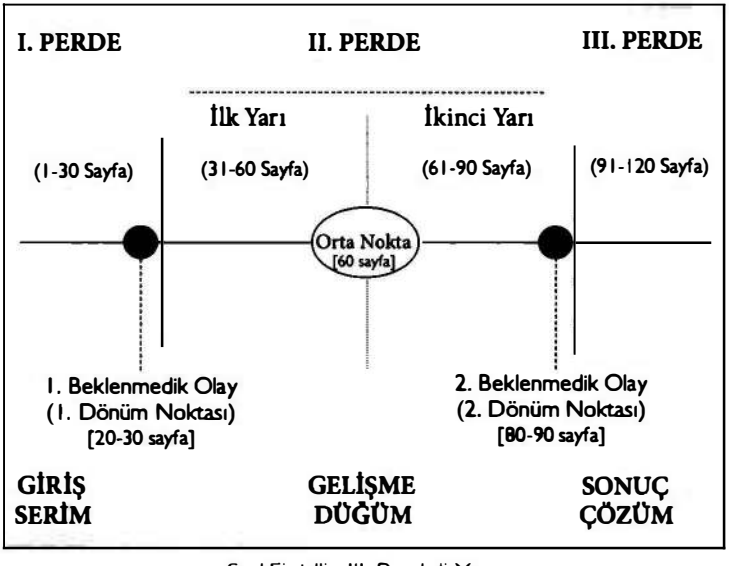
Vogler'in Champbell'dan uyarlayarak oluşturduğu bu yapı daha çok kahraman üzerine odaklanarak, onun eylemlerini amaç yönelimli bir anlatı yapısının temeline oturtmuş, nihai hedefi bu amacın gerçekleştirilmesi olan bir yolculuk modeli geliştirmiştir. Vogler Jung'un arketiplerini de dikkate alarak oluşturduğu bu model aracılığıyla bir senaryo yazımı-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Aristo	**Giriş**			**Gelişme**				**Sonuç**				
Joseph Campbell Yolculuk Modeli	Olağan Dünya	Maceraya Davet	Çağrıyı Reddetme	Akıl Hocasıyla tanışma	Eşiği geçmek	Test, Düşmanlar ve Yabancılar, Hilekarla karşılaşma	Yaklaşım	Dayanıklılık	Ödül, Büyü, Özel Silah	Geri dönüş yolu, büyüye geri dönüş	Yeni Hayat	
Syd Field Üç Perdeli Yapı	I PERDE: GİRİŞ / KIŞKIRTMA ANI			I. Dönüm Noktası	2. PERDE: GELİŞME / KARŞILAŞMA			2. Dönüm Noktası	3. PERDE: ÇÖZÜM / SONUÇ			
Daniel ve Gulino'nun Sekans Yaklaşımı	**I. PERDE**		**II. PERDE**						**III. PERDE**			
	A. Sekansı	B. Sekansı	C. Sekansı	D. Sekansı		E. Sekansı	F. Sekansı		G. Sekansı		H. Sekansı	
	Serimleme ve Kışkırtma Anı	Dramatik Sorun	Kahraman kolay bir yol bulmaya çalışır	Girişim başarısız olur, sır açığa çıkar ve kahramanın bahtı tersine döner		çözüm karmaşıklaşır, yeni amaç ortaya çıkar	İkinci bitiş, dramatik sorun cevap bulur.		Beklenmedik sonuç, kahraman önceki amacına karşı savaşır		Kararsızlık çözülür	
Vogler'in Yolculuk Modeli	**I. BÖLÜM: YOLA ÇIKIŞ**					**II. BÖLÜM: OLGUNLAŞMA**				**III. BÖLÜM: EVE DÖNÜŞ**		
	Sıradan Dünya	Maceraya Çağrı	Çağrının Reddi	Rehberle Karşılaşma	İlk Eşiği Geçiş	Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar	Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Çile	Ödül	Dönüş Yolu	Diriliş	İksir'le Dönüş

nın aşamalarını karamanın gelişimiyle paralel olarak kurmuştur. Vogler'in modelinin diğer modellerden farkı, paradigma olarak yapıyı değil de kahramanın eylemlerini ele alıyor olmasıdır. Vogler'in modelinde kahramanın olmadığı bir anlatı modeli mümkün değildir. Bu da günümüzün minimalist ya da *yavaş sinema* (slow cinema) örneklerinin hiçbirine rahatlıkla uygulanamayacağı anlamına gelir. Şimdi bu tür sinemayı da kapsayan bir yapıya bakalım.



Freytag Pramidi



Syd Field'in III. Perdeli Yapısı

AÇIK PARADİGMA

Belirsizlik

Belirsizli ya da "çift anlamlılık" film çözümlemesine yerleşmiş terimlerden biridir. Filmin finalinde ortaya çıkabildiği gibi filmin tüm katmanlarında da ortaya çıkabilir: karakterleştirmede, anlatıda, çekim türlerinde, mekan ve zaman kuruluşunda. Mizansen ve aydınlatma ise belirsizliği belirtmek için sıkça kullanılır (Bkz. Hayward, 1996, s. 4-6). Belirsizlik, Açık Paradigma'nın kullandığı anlatı stratejilerinden biridir. Klasik Yapı'nın neden-sonuç mantığı ile sıkı bir biçimde örülmüş yapısına karşılık Açık Paradigma klasik normlardan sapmaları öne çıkarma eğilinde olduğundan, anlatıda belli boşluklar yaratır, bu boşlukların belirli bir bilgiyle doldurulmaması anlatının belirsizlik aracılığıyla yapılanmasına yol açar.

(Sürer) ☞

Klasik Yapı'nın karşısında ise, William Miller'ın Açık Yapı (2009, s. 118) olarak tanımladığı, bu kitapta ise Açık Paradigma olarak adlandırılan yapı bulunur. Bu yapı modernist anlatı, sanat sineması anlatısı olarak da bilinir. Bu yapının temel özelliği Klasik Yapı'nın her türlü kuralını tersyüz etmiş olmasıdır. Bu tersyüz etme de Açık Paradigma'nın anlatıda kullandığı stratejiler ve bu stratejilerin öykü anlatımıyla ilişkilendirilme biçimi önemlidir. Açık Paradigma genellikle öyküsünü, olay örgüsü gevşek bir biçimde kurar. Bu öyküyü başı, ortası, sonu olan bir öykü biçiminde kurduğunda bile, izleyicinin bu öyküyü rahatlıkla anlamasını engelleyen bir anlatım stratejisi kullanarak, öyküyü çözmek için gerekli bilgi ve ipuçlarını izleyicinin zihnine ve imgeleminin gücüne bırakan bir yöntemi benimser. Andrey Tarkovski, Jean-Luc Godard, Ingmar Bergman, Luis Buñuel, Michelangelo Antonioni, Alain Resnais, Alain Robbe-Grillet, Béla Tarr, Theodoros Angelopoulos, Federico Fellini, Pier Paolo Pasolini, Abbas Kiarostami, Nuri Bilge Ceylan, Chantal Akerman, Pedro Costa, Albert Serra, Apichatpong Weerasethakul, Jia Zhangke gibi yönetmenler bu eğilim içerisinde sayılırlar. Bu yönetmenlerin sineması klasik anlatı yapısına uymayan pek çok özelliği barındırır. Ancak bu yönetmenler içerisinde de birbirinden çok farklı üsluplara sahip isimler vardır. Örneğin Kiarostami'nin belirli bir olay örgüsü barındıran, bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü içeren minimalist filmlerinin üslubu ile Godard'ın filmleri arasında belirgin

farklılıklar olduğu gibi Klasik Yapı'yla karşılaştırıldıklarında ortak bir takım ayrılıklar ortaya çıkar. İşte bu ayrılıklar Açık Paradigma'nın temelini oluşturan ögelerdir.

Bu yönetmenler ve filmleri anlatısal sinemaya karşıdır ve filmlerinde genellikle anlatı yapısının klasik biçiminin özelliklerini aşındırmaya çalışırlar. Açık Paradigma içerisinde çalışan bu yönetmenler genellikle gerçeklik konusunu sorun haline getirmişlerdir. Klasik Yapı'nın gerçeği ortaya çıkarma kabiliyetinin sınırlı olduğunu, bu yapının bir yanılsamanın ürünüyken, kullandığı neden-sonuç ilişkisinden dolayı kendisini gerçek gibi sunduğunu belirtip bunun ise ideolojik bir işlevi yerine getirdiğini vurgularlar. İşte bu ideolojik işlevin kırılabilmesi için anlatının neden-sonuç ilişkisinden arındırılması, Klasik Yapı'nın devamlılık kurgusu aracılığıyla yerine getirdiği işlevlerin gevşetilmesi ve bazen de ortadan kaldırılmasını gerektirmektedir. Bu iki yapı arasındaki farklılıkları M. Shahba'dan (2001, s. 53-55) yola çıkarak şöyle sıralamak mümkündür: Klasik Yapı'nın açık anlaşılır doğasına karşı Açık Paradigma, daha az anlaşılırdır ve ***belirsizlik*** hakimdir. Klasik Yapı'da çizgisel ve ikili bir olay örgüsü varken, Açık Paradigma'da epizodik ve genellikle çoklu bir olay örgüsü hakimdir. Klasik Yapı tesadüfe olabildiğince az yer verirken, Açık Paradigma buna olabildiğince izin verir. Klasik Yapı, açılışlarını olabildiğince mantıksal bir biçimde yapıp, serimlemeyi de mümkün olduğunca yoğunlaştırılmış hale getirirken, finalini mantıksal olarak tamamlanmış bir biçimde sonlandırır. Klasik Yapı'da sonlar genellikle mutlu ve anlaşılırken, nedensellik ilişkisi sıkı ve ikili bir biçimde örülmüştür: Yanlış ipuçları olabildiğince azdır ya da yoktur, geçici boşluklara

Belirsizlik

Açık Paradigma'nın anlam üretimini neden-sonuç ilişkisi gibi bir zorunluluğa dayandırmaması, bunun yerine anlamı entelektüel olarak tamamlanan bir süreç olarak kurması, belirsizliğin etkili bir biçimde kullanılmasına olanak tanır. Belirsizlik sadece olay örgüsünün gevşekliğinin doğurduğu bir sonuç değildir, aynı zamanda karaktere ilişkin olarak da ortaya çıkar. Klasik Yapı'nın amaç yönelimli karakterinin yerini Açık Paradigma'da amacı belirsiz, dahası amacı her an değişen karakterler alır. Karakterin amacının belirsizliği çatışmayı belirsizleştirir, çatışmanın belirsizliği de anlatının sonunu ve pek çok diğer ögesini belirsizleştirir.

ise fazlaca yer verilmiştir. Zaman kullanımında nedensel zamansal ilişkiler ve çizgisel bir düzen hâkimdir; geriye dönüşler ve ileriye sıçrayışlar azdır. Gerçekçi motivasyon, dengeli bir çerçeve kullanımı, öngörülü kompozisyonlar, devamlılık kurgusu, uyum kesmeleri hakimdir. Açık Paradigma'da ise tesadüfi açılışlar, dağınık serimlemeler, açık yapılı, belirsiz ve mutsuz sonlar, gevşek bir nedensellik, tekli ya da çoklu nedensel yapı, fazlasıyla yanlış ipuçları, belirsiz ilişkiler, kalıcı boşluklar yer alır. Zaman kullanımında geçici zamansal ilişkiler, çoklu bitiş çizgileri, bozulmuş çizgisel anlatım ve fazlasıyla geriye dönüşler görülür. Klasik Yapı'nın gerçekçi motivasyonuna karşılık sanatsal ve dengesiz kompozisyonlar, epizodik kurgu, kesmelerde uyuşumun yokluğu gibi özellikleri sıkça filmlerde görülür.

William Miller ise, bu yapının özellikleri arasında şunları sayar. Her şeyden önce bu yapıda öykü çizgileri arasında gevşek bir ilişki vardır. Öykü çizgisi hemen filmin başında kurulmadığı gibi bu çizginin hiçbir zaman bir netlik taşımadığı yapılar da vardır (2009, s. 119). Ana öykü çizgisinin bu gevşek yapısı filmdeki bütünlüğün de sorunlu hale gelmesine neden olur, bu nedenle de filmin ögeleri arasındaki ilişkinin sağlanmasına ihtiyaç duyulur, Açık Paradigma'da bu bütünleştirme işi alternatif unsurlar aracılığıyla yerine getirilir. Burada genellikle filmin başlangıcı ile sonu arasında bir paralellik kurularak döngüsellik sağlanarak filmin girişi ile sonucu arasında bütünlük sağlanır (s. 119). Öykü çizgileri arasındaki bu gevşek ilişki Açık Paradigma'da karakteri ön plana çıkarmaya yol açar. Güçlü bir öykü çizgisinin yokluğu ilginç bir karakterin varlığı ve ilişkilerinin ön plana çıkarılmasıyla giderilmeye çalışılır. Bu karakterin motivasyonu, dramatik gereksinimi oldukça zayıftır (s. 120). Nedensel ilişkinin zayıflığının yarattığı anlamsal bütünlüğü gidermek için bu yapı tematik, sembolik ya da metaforik ögelere yer verir (s. 120). Klasik Yapı'nın doğrusal zaman kullanımına karşılık, Açık Paradigma bu tür bir zaman kullanımına daha az bağımlılık duyar (s. 121). Zamanda geriye dönüşlere ve ileriye sıçrayışlara fazlasıyla yer verildiği gibi, zamanın iç içe geçtiği yapı da sıklıkla görülür. Klasik Yapı'nın de-

vamlılık kurgusuna ve bu kurgunun anlamayı zorlaştıracak her şeyi dışarıda bırakmasına karşı Açık Paradigma öykü gelişiminde atlamalı bir yapıyı tercih eder. Öykünün anlaşılabilmesi için gerekli bazı bilgiler ve sahneler izleyiciye verilmez ve gösterilmez. Devamlılıktan yoksun gibi görünen bir anlatı ilerleyişi vardır; ancak bu ilerleyişte belirgin bir gelişme yok gibidir, olayların yönü hiç bir belirti verilmeden kesilir ya da değiştirilir. Gösterilmeyenler gösterilenlerden daha önemli hale gelir (s. 121). Açık Paradigma'da gerçekçilikten uzaklaşmanın bir belirtisi olarak gerçeküstü ögelere de sıklıkla yer verilir (s. 123).

Robert McKee ise *Story: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri* kitabında (2007) "Öykü Üçgeni" olarak adlandırdığı; tepe noktasında Klasik Tasarım'ın (*klasik olay örgüsü*), bir köşesinde *Minimalizm*'in (*mini olay örgüsü*), diğer köşesinde ise *Anti-Yapı*'nın (*anti-olay örgüsü*) bulunduğu bir kavramsallaştırmaya gider. McKee'nin klasik olay örgüsü içeren Klasik Tasarımı, Klasik Yapı'ya denk düşerken Açık Paradigma olarak adlandırdığımız yapıyı ise ikiye ayırmıştır. Klasik olay örgüsüne daha yakın bir olay örgüsü barındıran, ancak belirli oranlarda da bu yapıyı ihlal eden küçük de olsa bir olay örgüsü içeren yapıyı *Minimalizm* olarak adlandırmıştır. Açık Paradigma'nın daha radikal yapılarını ise, olay örgüsüne karşıtlıkla tanımlayıp *Anti-Yapı* olarak sınıflandırmıştır (McKee, 2007, s. 36-41). McKee için Klasik Tasarım her kültürde bulunabilmesi nedeniyle zamansız ve mekânsız bir özellik gösterir. McKee'ye göre Klasik Tasarım, arzusunu yerine getirmek için dışsal güçlere karşı süregiden bir çatışma boyunca mücadele eden etkin bir kahraman etrafında, tutarlılık ve nedensellik içinde, mutlak ve geri döndürülemez bir değişimle sonlandırılmak üzere oluşturulmuş öykü demektir (s. 38). Aynı tür olmalarına rağmen McKee için *Minimalizm* ve *Anti-Yapı*'dan üstün olan Klasik Tasarım, bu iki yapıyı da kapsayan bir özellik taşır. *Minimalizm* klasik tasarım ögeleriyle işe başlayan bir yapı olsa da *klasik olay örgüsü*nün önemli ögelerin küçülterek ya da bastırarak indirgeyen bir yapıdır. *Minimalizm*'in bu çeşitliliğine *mini olay örgüsü* adını veren McKee, burada bir

olay örgüsünün yokluğunun söz konusu olmadığını, buradaki öykünün de en az *klasik olay örgüsü*ndeki kadar güzel anlatılmış olabileceğini, *Minimalizm*'in daha çok yalın ve ekonomik bir anlatımı ifade ettiğini ve burada hâlâ öykü ve olay örgüsünün mevcut olduğunu belirtir (s. 39). Ancak *Minimalizm*'in karşı kutbunda yer alan *Anti-Yapı*'nın *anti-olay örgüsü* ise klasiğe indirgenemez. Bu olay örgüsü anti-roman ya da Yeni Roman ve Absürt Tiyatro'yla akrabadır (s. 39). Klasik Tasarımın örneği olarak *Yedinci Mühür* (The Seventh Seal, 1957), *Thelma ve Louise* (Thelma and Louise, 1991) *Dört Nikah Bir Cenaze* (Four Weddings and A Funeral, 1994) gibi filmleri sayarken; *mini olay örgüsü*ne örnek olarak da *Hal ve Gidiş Sıfır* (Zero du Conduite, 1933), *Kızıl Çöl* (The Red Desert, 1964), Paris/Texas (1984) filmlerini gösterir. *Anti-olay örgüsü* için ise *Bir Endülüs Köpeği* (Un Chein Andalou, 1928), *Geçen Yaz Marienbad'da* (L'Année dernière à Marienbad, 1961), *Cennetten de Garip* (Stranger than Paradise, 1984), *Persona* (1966), *Arzunun O Belirsiz Nesnesi* (That Obscure Object of Desire, 1977) gibi filmleri örnek gösterir (s. 40-41).

Açık Uçlu Son

Klasik Yapı'nın anlatıyı neden-sonuç ilişkisiyle, hiçbir boşluğa yer bırakmadan sonlandırmasına karşılık, Açık Paradigma filmin finalini belirli bir düşünceye sabitleyerek bitirmez. Açık Paradigma'ya uygun filmler anlatının sonunu izleyiciye yorum yapma olanağı tanımak için belirsiz bırakma eğilimindedir. Bu yapıda belirsizlik bir anlatım stratejisi olarak, Klasik Yapı'nın anlatısal kapanmasının karşısında yer alar. Açık Uçlu Son'da çatışmanın doğurduğu sorular yanıtlanmaz ya da yanıtlanması izleyicinin entelektüel kapasitesine bırakılır.

McKee için bu öykü üçgeninde biçimsel bir takım farklılıklar vardır. Her şeyden önce klasik olay örgüsü ***kapalı son***la biter, öyküde ortaya atılan her türlü problem çözüme kavuşturulur, izleyicinin zihninde herhangi bir boşluk kalmadan, öykü yapısı birbirine bağlanır. Öykünün harekete geçirdiği bütün duygular filmin sonunda tatmin edilir ve izleyici katarsise uğrayarak rahatlar. *Mini olay örgüsü*nde ise, öykü belirli bir oranda ***açık uçlu*** olarak sona erer; anlatıda ortaya atılan sorulardan bir çoğu çözümlenmiş ve yanıtlanmış da olsa, bazılarına yanıt verilmemiş ve boşlukta bırakılmışlardır.

Ancak burada her ne kadar bir sona ulaşılmamış olunsa da izleyici filmden çıktıktan sonra zihinsel bir sürecin neticesinde bir sonuca ulaşacak durumdadır (2007, s. 41).

İkinci olarak içsel bir çatışmaya karşılık dışsal bir çatışma vardır. Klasik olay örgüsü dışsal bir çatışmaya vurgu yapar ve kahramanın toplumsal kurumlarla ve fiziki çevredeki güçlerle mücadelesi üzerinde durur. *Mini olay örgüsü* ise aksine ailesiyle, çevresiyle ve toplumsal kurumlarla büyük bir çatışma içerisindedir. Burada vurgu bilinçdışı da olsa kendi içsel çelişkileriyle ilgilidir (McKee, s. 42). Üçüncü olarak ise, çoklu kahraman yapısına karşı tekli bir kahraman yapısı vardır. Klasik olay örgüsüne sahip bir anlatının merkezinde belirli bir amacı olan tek bir kahraman yer alır, bu da olay örgüsünü tekil hale getirir. Ancak *mini olay örgüsü*nde kahraman ve onun etrafındaki başka karakterler için birden fazla olay örgüsü yaratılır (s. 43). Bu da bizi kahramanın aktif mi yoksa pasif mi olmasına ilişkin dördüncü özelliğe götürür. Klasik olay örgüsünü yalnız kahramanı çoğunlukla aktif ve dinamik bir kişiliktir, belirli bir amacı vardır ve arzusunu gerçekleştirmek için bu amacın peşinden amansızca gider. Mini olay örgüsünde ise kahraman hareketsiz olmasa da klasik olay örgüsündeki kadar hareketli ve çatışma içerisinde değildir (s. 43). Beşinci olarak, klasik olay örgüsü doğrusal bir zaman kullanımına sahiptir; ancak *mini olay örgüsü* bu doğrusallığın bozulduğu bir yapıdadır. Klasik olay örgüsünde olay belirli bir noktadan başlar ve belirli bir gelişim içerisinde doğrusal olarak ilerleyerek bir noktada sona erer. Bu yapıda geriye dönüş ya da ileriye sıçrayış sık görülmez, fakat görüldüğü durumlarda ise bu atlamaların seyircinin zihninde hiçbir boşluk bırakmadan bütünlenmesi için çeşitli araçlar kullanılır. *An-*

Kapalı Son

Klasik Yapı'da anlatının belirli bir neden-sonuç mantığıyla filmin sonunda öyküsünü, izliyicinin zihninde hiçbir boşluk bırakmadan sonlandırmasıyla ortaya çıkan durumdur. Popüler anlatılar genellikle hakim ideolojinin paralelinde bir düşünce içerisinde kapanır. *Kapalı Son* anlatısal kapanmayla birlikte ortaya çıkar; ancak anlatısal kapanma filmin temel çatışmasının çözümünün hakim kültürel düşünce paralelinde gerçekleşmesi ile ortaya çıkarken *Kapalı Son* filmin finalinin hiçbir düşünceye ya da boşluğa yer bırakmadan sonlanmasıdır. Kapalı Son'da tatmin edilmemiş hiçbir duygu ya da yanıtlanmamış hiçbir soru kalmaz.

ti-olay örgüsü ise zamanı kullanırken doğrusallığı ve ardışıklığı bozarak, onu parçalara ayırır ve anlaşılmasını zorlaştırır (s. 44). Altıncı özellik olarak klasik olay örgüsünün nedenselliğine karşılık mini olay örgüsünün rastlantısallığa yaptığı vurgu önemlidir. Klasik olay örgüsünün nedensel yapısı, her olayın bir nedene dayadığı bunun da bir sonuca yol açtığı ve onun da başka bir şeyin nedeni olduğunu pekiştirecek biçimde ilerlerken, *anti-olay örgüsü* bu nedenselliğin yerine rastlantısallığı geçirir (s. 45). Yedinci özellik olarak da klasik olay örgüsünün tutarlı gerçeğine karşılık anti-olay örgüsünün tutarsız gerçeği vardır (s. 45).

Bu özelliklere ek olarak önemli bir nokta ise, McKee'nin piramidinin uçlarının altında kalan *olay örgüsüz* (*nonplot*) filmlerin yer almasıdır. *Mini olay örgüsü* ile *anti-olay örgüsü* arasında, neredeyse görünmezmiş gibi olmasına rağmen değişimin hâlâ var olduğu söylenebilir, yaşam öyle ya da böyle iyi ya da kötü yönde bir değişim gösterir; ancak bu çizginin altında kalan öyküler, bu yönde bir gelişim göstermezler ve değişmezlik özelliğine sahiptirler. Karakterin hayatındaki *değer-yüklü değişim* filmin başında neyse sonunda da odur. McKee bu yapıdaki olay örgüsünü *olay örgüsüz* olarak adlandırır. Bu *olay örgüsüz* yapının *mini olay örgüsü* tarafında *Yüzler* (*Faces*, John Cassavetes, 1968), *Çıplak* (*Naked*, Mike Leigh, 1993), *Elveda Las Vegas* (*Leaving Las Vegas,* Mike Figgis, 1995) gibi filmler yer alırken; *anti-olay örgüsü* tarafında *Geçen Yıl Marienbad'da*, *Burjuvazinin Gizli Çekiciliği* (*Le Charme discret de la bourgeoisie,* Luis Buñuel, 1972) gibi filmler yer alır. Bu yapı McKee'nin piramidinin dışında yer alır (McKee, 2007, s. 49).

Açık Paradigma olarak tanımladığım yapı McKee'nin piramidinin *Minimalizm* ve *Anti-Yapı* ucu ile bunların oluşturduğu çizginin altında, piramidin dışında kalan *olay örgüsüz* modelini kapsar. Bu yapı sanat sineması olarak tanımlanan film yapma biçiminin bütün özelliklerini barındırır; özellikle sanat sinemasının kullandığı "olay örgüsü" modellerinin hepsi

bu yapı içerisinde yer alır. Bu yapıda olay örgüsü modelleri klasikten, *mini olay örgüsü*ne ve *anti-olay örgüsü*nden *olay örgüsüz* biçime kadar uzanana bir çeşitlilik içerisindedir. Bu yapının temel özelliği ise sanat sinemasının gerçeğe yaptığı vurguyu taşıyor olmasıdır. Hollywood'a karşıtlıkla kendisini tanımlayan sanat sineması anlatısı, klasik yapının hedef odaklı, dışsal çatışmaya dayalı mücadele biçimini, belirgin bir hedefin bulunmadığı, içsel bir çatışmanın baskın olduğu bir yapı içerisinde dönüştürür. Gerçeği neden-sonuç ilişkisi içerisine hapseden klasik olay örgüsü modeline karşılık sanat sineması, gerçeğin değişken yapısını açığa çıkarmayı amaçlayan gevşek bir doku içerisinde; ya *mini olay örgüsü* ile ya *anti-olay örgüsü*yle ya da *olay örgüsüz* modelle çalışır. Klasik Tasarım ile karşıtlık içerisinde tanımlanan Açık Paradigma (sanat sineması) bu anlamıyla politik bir yan taşır; çünkü gerçeğin ortaya çıkarılmasında Klasik Yapı'nın önerdiğinin dışında bir perspektif ve zihinsel tasarım sunar.

Senaryo yazımı söz konusu olduğunda bütün kitapların öğrettiği klasik yapıdır. Bunun nedeni de sinema denen alanın hâkim beklentisinin bu yönde olması ve bu yapının sunduğu dünya tasarımının izleyici nezdinde daha kolay anlaşılır olmasıdır; ancak bu yapının dışında yer alan pek çok film de izleyici karşısına çıkar. Klasik yapının dışında yer alan filmler bu yapının ilkelerini büyük bir oranda tersyüz ederler ya da aşındırırlar. Bu tersine çevirme ve aşındırma işlemi ise ancak ve ancak klasik yapının iyi bilinmesiyle mümkündür. Klasik Yapı'yı bütünüyle kavrayan herkes bu yapıyı tersyüz etmenin de bir yolunu bulacaktır. Bu nedenle bu kitabın bundan sonraki bölümlerinde Klasik Yapı'nın nasıl inşa edildiği ve bu yapının temel ögelerinin neler olduğu üzerinde durulacaktır.

Öykü

Biz dünyayı hikâye formları aracılığıyla anlarız, çocukluğumuzdan bu yana dünyamız, ebeveynlerimiz tarafından bize anlatılan, kitaplardan okuduğumuz, arkadaşlarımızdan duyduğumuz, onlarla paylaştığımız, çevremizde dolaşan öykülerle temsil edilir. Elbette ki bu dünyayı bütünüyle öykülerin açıkladığı anlamına gelmemektedir; öyküler, dünyamızı rahat, bilinçsiz ve karmaşık bir tarzda kurmaya yararlar ve sosyal dünyamızı "anlamlı hale getirmesi" ve bu "anlamı" ötekilerle paylaşmamız aracılığıyla tanımlanabilirler (Tumer, 2006, s. 78-79). Bu "anlamlı hale getirme" ve "paylaşım" elbette ki ortak bir takım özellikleri barındıran bir yapı aracılığıyla sağlanabilmekte ve kurulabilmektedir. Anlatının bu kültürlerarası yapısal benzerliği, onu aynı zamanda çözümlenebilir bir yapısı ve kavranabilir bir anlamı olduğu düşüncesini de doğal olarak doğurur. Anlatıyı kavrayabilmek için ilk başvurulan kavramlar ise *öykü* ve *olay örgüsü* kavramlarıdır. Öykü, anlatının içeriği iken, olay örgüsü içeriğin hangi yolla temsil edildiğidir. Öykü kavramı da anlatı kavramı gibi birçok farklı anlamda kullanılır. Mieke Bal, *fabula*, *öykü* ve *metin* olmak üzere anlatının üç farklı düzeyinden bahsederken (Bal, 2009), Boris Tomaşevski sadece iki düzeyden söz eder: *fabula* ve *siyujet* (konu)[15] (Tomaşevski, 1995, s. 228-229). Onega ve Landa ise Mieke Bal'ın anlatıda var olduğunu söylediği düzeyleri Daniel Defoe'nun *Robinson Crusoe* romanına uygularlar:

[15] Boris Tomaşevski'nin "Tema Örgüsü" adlı makalesinin çevirisinde *syuzhet* (*siyujet*) yerine "*konu*" tercih edilmiştir. Ancak burada *konu* yerine *siyujet* kavramı diğer kuramcıların yapıtlarıyla paralellik taşıması için tercih edilecektir (Tomaşevski, 1995, s. 228-229).

> Buna göre Robinson Crusoe gibi bir yapıtı ele aldığımızda, metin'in satın alıp okuyabileceğimiz ve de facto Defoe tarafından, oysa sözde Robinson tarafından yazılmış olan dilsel ürün olduğunu söyleyeceğiz. Fabula, yolculuk sırasında ve adasında yaşarken Robinson'un başına gelen her şeydir. Öykü de, buradaki eylemin aktarılışında kullanılan özgül yoldur; fabula'nın, bilginin kendine özgü bir bilişsel yapı içinde düzenlenişidir (Onega ve Landa, 2002, s. 16).

Shahba; Bal, Onega ve Landa için öykünün, belirli bir bakış açısı ve zamansal şema aracılığıyla temsil edilen *fabula* olduğunu söyler ve Bal'ın öyküyü bizim genellikle olay örgüsü dediğimiz şey için kullandığını belirtir. Gerçekten Bal, öykü ve olay örgüsünü *fabula* ve *öykü* olarak yorumlar. Shahba'ya göre bu tanımın birkaç problemi vardır. Öncelikle Bal'ın tanımı anlatı düzeylerinin tanımlanmasıyla ilgilidir, anlatının kendisiyle değil; ikinci olarak, tanım uzamsal ve nedensel şemayı gözden kaçırır ve son olarak da öykü ile olay örgüsünün işlevlerini belirsizleştirir (Shahba, 2001, s. 20). Tomaşevski ise *fabula*nın yalnızca zamansallık belirtisi değil ama nedensellik belirtisi de gerektirdiğini ifade eder ve yapıt boyunca bize iletilen, birbirine bağlı olaylar bütününü *fabula* olarak adlandırır. Ona göre "*fabula*, pragmatik olarak, doğal sıraya göre, yani olayların yapıt içindeki düzenlenme ve yer alma biçimlerinden bağımsız olarak, süredizimsel ve nedensel sıralarına göre verilebilir" (1995, s. 229). Tomaşevski için "fabula ve konu [*syuzhet*] ayrı şeylerdir; konu da fabula gibi aynı olaylardan oluşmuştur ama konu olayların yapıt içinde ortaya çıkış sırasına ve onları bize belirten bilgiler dizisine uyar" (s. 29). Yani *fabula*, gerçekten olup bitmiş şeydir; *syuzhet* ise okurun bunu öğrenme biçimidir. Tomaşevski'ye göre, aralarında birleşmiş olan motifler yapıtın tema desteğini oluştururlar ve bu açıdan *fabula*, kronolojik ve neden-sonuç ilişkisi içinde sıralanmış olan motifler bütünü olarak ortaya çıkar; konu [*syuzhet*] ise, bu aynı motiflerin oluşturduğu bü-

tün olarak meydana gelir, ancak motiflerin yapıt içerisinde izledikleri sıraya göre gerçekleşir (s. 230).

Gerald Prince ise, öykü için dilbilimsel bakış açısından dört tanım önerir: Bu tanımlardan ilki, "nasıl oldu" sorusunu yanıtlamak için, kendi anlatım ya da söylem düzeyine karşıt olarak, anlatının içerik düzeyini; ikincisi, *fabulaya* (olay örgüsü içerisinde düzenlenmiş temel materyal) karşıt olarak *syuzhet* ya da olay örgüsünü; üçüncüsü, nedenselliği vurgulayan olayların anlatısı olarak olay örgüsüne karşı kronolojiyi vurgulayan olayların bir anlatısını; dördüncü tanım ise bir probleme çözüm arayan ya da bir hedefe ulaşmaya çalışan karakterle ya da karakterlerle ilişkili olayların nedensel dizisini vurgular (2003, s. 93). Bu tanımlardan sonuncusunu *fabula* konusunda David Bordwell'in söyledikleriyle birlikte ele almak daha geliştirici olabilir. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (1985) adlı kitabında Rus Biçimcileri'nden yola çıkarak, *syuzheti* "olay örgüsü", *fabulayı* ise "öykü" anlamına gelecek biçimde tanımlar. Bordwell'e göre, geriye ya da ileriye yönelik olarak yarattığımız hayali inşa, biçimçiler tarafından *fabula* (öykü) olarak adlandırılmıştır. Daha açık biçimde *fabula* eylemi, verili bir süre ve uzamsal alanda meydana gelen kronolojik neden-sonuç zinciri biçiminde somutlaştırır (s. 49). Bordwell'e göre *fabula* sonuçta, anlatıyı alımlayanların varsayımlar ve çıkarımlar aracılığıyla yarattıkları bir model haline gelir. "Bu durumda da anlatı ipuçları toplama, hipotez oluşturma, şemalara uygulama ve test etmenin sonucudur". *Fabula* istenirse ayrıntılı bir biçimde istenirse de sözlü bir özet biçiminde somutlaştırılabilir. *Fabula* "hayalidir, ancak garip ya da nedensiz bir inşa değildir" (s. 49). İzleyici *fabulayı*, *prototip şemalar* [prototype shemata] (kişilerin, eylemlerin, yerlerin vb. tanınabilir türleri), *kalıp şemalar* [template shemata] (temelde "kabul edilmiş [canonic]" öykü) ve *işlemsel şemalar* [procedural shemata] (nedensellik, zaman ve uzamın ilişkileri için uygun motivasyonların araştırılması) temelinde inşa eder. *Fabula* da, bu süreçlerin öznelerara-

sı olması ölçüsünde, yaratılır. Bir filmin izleyicileri, prensip olarak, öykünün ne olduğu ya da hangi faktörlerin öykünün uygun biçimde kurulmasını engellediği ya da belirsizleştirdiği konusunda uzlaşacaklardır (s. 49). Bordwell için *syuzhet* ise (olay örgüsü) filmdeki *fabula*nın mevcut düzenlenmesi ve temsilidir. Filmin dakika dakika, ayrıntılı bir nakledilişi olarak *fabula*nın kalıplaştırılması, fazlasıyla soyut bir inşasıdır. *Syuzhet* filmin bileşenlerini (öykü olayları ve ilişki durumları) belirli ilkelere göre düzenleyen sistemdir ve *fabula*nın filmin sunuş organizasyonundaki kurallarını adlandırır (s. 50).

Bordwell, *fabula* ve *syuzhet*e bir öge daha ekler. Ona göre filmde kurulmuş olan organizasyonun bileşenlerini harekete geçirdiğinden "'biçem' (style) de bir sistem oluşturur. [...] Bu bağlamda, biçem basit olarak filmin sinematik araçları sistematik olarak kullanmasına denk düşmektedir. Böylece biçem tamamen araca özgüdür. Biçem çeşitli biçimlerde *syuzhet* ile karşılıklı etkileşim içindedir."[16] Bordwell bir anlatı filminde bu iki sistemin, olgusal sürecin farklı yanlarıyla ilgili olmalarından dolayı "*syuzhet*" ve "*biçem*"in birlikte var olduklarını belirtir. *Syuzhet* filmi bir "dramaturjik" süreç olarak, biçem ise onu teknik bir süreç olarak somutlaştırır. Algılama sürecinde bu iki süreci çoğunlukla ayırmak pek mümkün değildir. Ancak Bordwell'e göre, *syuzhet*, izleyicinin devam

[16] Bordwell, "*syuzhet*" ile "*biçem*" arasındaki ayrımı, *Arka Pencere (Rear Window,* Alfred Hitchcock, *1954)* filminden bir örnekle açıklar. [*Arka Pencere* filminde] "*syuzhet* Mrs. Thorwald cinayeti ve soruşturması ile Lisa ve Jeff'in aşk öyküsünü betimleyen belirli olay kalıplarını (eylemler, sahneler, dönüm noktaları, olay örgüsü düğümleri) içerir. [...] Film sinematik tekniklerin —mizansen, sinematografi, kurgu ve ses— uygulanmasının sürekli bir akışı olarak tanımlanabilir. Bir sahnede, Thorwald, Jeff ve Stella'nın yerini öğrenir. Jeff ve Stella hemen Jeff'in odasına doğru geri çekilir (figür hareketi, dekor); fısıldaşır (ses) ve lambayı söndürür (aydınlatma); kamera uzun çekim yapmak için hızla geriye doğru kayar (sinematografi); ve bütün bunlar Thorwald'ın penceresinden bakmak için dönüşünü gösteren temel çekiminden sonra meydana gelir (kurgu) (Bordwell, 1985, s. 50).

eden bir öykü içinde düzenlediği filmi analiz etmenin bir yolunu sunmaktadır. Öte yandan *syuzhet*in kabul edilmiş [canonical] öykü biçimi ile özdeş olmadığı da açıkça görülmelidir. İzleyicinin bir serim ya da bir sonuçla karşılaşacağı varsayımı *syuzhet* organizasyonu ile ilgili (Bordwell, 1985, s. 50) olduğu gibi, film biçemi ile *syuzhet* arasında da karşılıklı bir etkileşim vardır. Film tekniği / biçemi, bilgi sağlayarak, hipotezler için ipuçları sunarak *syuzhet*in görevlerini kullanmaya yatkındır. Bordwell, "normal" filmde, *syuzhet* sistemi, biçem sistemini kontrol eder, yani *syuzhet* "baskın"dır der ve film tekniklerinin sistematik biçimde uygulanmasının (yani filmin biçeminin) biçemi, *syuzhet* için bir araç haline getirmediğini belirtir; film biçemi *syuzhet*i biçimlendirebilir ancak *syuzhet*in öykü bilgisini yönlendirmesini haklı kılmaz[17] (s. 52).

Bordwell, *syuzhet* ile *fabula*yı ilişkilendiren üç ilke olduğunu belirtir. Bunlardan ilki, "anlatı mantığı"dır. *Fabula*nın inşası sırasında alımlayıcı olguları olaylar olarak tanımlarken bunlar arasında ilişki kurar, bu ilişkiler her şeyden önce nedenseldir. Bir olay bir diğer olayın, bir karakter özelliğinin ya da bazı genel yasaların sonucu olarak kabul edilir. *Syuhzet* izleyiciyi çizgisel bir neden sonuç ilişkisi içerisinde çıkarsamalar yapmaya teşvik edebilir ya da olayları nedensel ilişkilerin kuruluşunu bloke edecek biçimde karmaşıklaştırarak düzenleyebilir (s. 51). İkinci ilke ise "anlatı zamanı"dır. *Syuzhet* öykü olaylarını herhangi bir kronolojik düzen içerisinde inşa etmemiz için ipuçları verebilir. *Syuzhet, fabula* olaylarının herhangi bir zaman aralığında (sürede) ortaya çıkacaklarını ima edebileceği gibi *fabula* olaylarının meydana geliş zamanları (sıklık) hakkında da bilgi verir. İzleyici bu bilgileri öykü zamanının inşa etmek için ya da onu bloke etmek için kullanabilir. Üçüncü ilke ise, *fabula* olaylarının uzamsal çer-

[17] Bordwell, "*Arka Pencere*'de Hitchcock sistematik olarak Jeff'in bakışını, kesmeyle onun görmediği yanıltıcı yakın çekimlere ya da ilgisiz nesnelere yönlendirseydi, biçemsel prosedür kendi başına *syuzhet*in öyküyü sunma göreviyle uygun hale gelmek için rekabet edebilirdi" demektedir (1985, s. 52).

çevesini oluşturan ve onların yeniden temsil edilmelerinden kaynaklı olarak "anlatı uzamı"dır (s. 51).

Bordwell, bütün bu söylediklerinden yola çıkarak anlatımı, "Kurmaca filmde anlatım, izleyicinin *fabula*yı inşa edebilmesi için ipucu verme ve onu kanalize etmesi sırasında filmin *syuzhet* ile biçemin karşılıklı etkileşimde bulunmaları süreci" (s. 53) olarak tanımlar. Bu nedenle de film anlatımını sadece *syuzhet — fabula* bilgisini düzenleyerek gerçekleştirmez aynı zamanda biçem süreçlerinin de bunda katkısı vardır. Bordwell bunun böyle ele alınmasının, yani "biçemi" dışarıda bırakarak, sadece *syuzhet — fabula* ikiliğiyle anlatımı ele almanın, "filmsel yapının izleyici etkinliğini etkileme yollarını dışarda bırakacağını" belirtir (s. 52). Bütün bunların sonucunda bir anlatı filminde anlatısal olmayan bir şey olup olmadığını sorar ve Roland Barthes'ın "Üçüncü Anlam" (2014) adlı makalesinde filmin bir "üçüncü anlamı"ndan, temel anlam ve yan anlamın ötesinde yatan bir anlamdan söz ettiğini belirtir.[18]

Bary King (1987) Bordwell'in Rus Biçimcilerin karşıtlık içinde kullandığı *fabula* ve *syuzhet* kullanımını eleştirir. Ona göre gerçekte *fabula* ile *syuzhet* arasındaki karşıtlık öykü ve olay örgüsü arasındaki karşıtlıkla aynı değildir. King'e göre *fabula*da "izleyici inşası ve metinsel sürecin her ikisi de daha yüksek düzeyde bir sözdizimsel işleme referans verir"ken, *syuzhet* "nedensel (olay örgüsü) ve zamansal (öykü) belirleyenlere gönderme yapar (aktaran Shahba, 2001, s. 22). Bordwell'in tanımında anlam, her ne kadar öykünün anlaşılır olması için, *syuzhet*, *fabula* ve *biçem*den oluşan bir sistem tarafından ortaya konuyorsa da, bu tanımlamalar, bizim öykü (story) olarak adlandırmaya çalıştığımız şeyi anlatmaktan çok filmsel anlam üretiminin genel doğasını ortaya koyuyor gibi görünmektedir. Bu nedenle öykünün bir yandan anlaşılır, kaynak ile alıcı arasında var olan bir iletişim süreci olduğu noktasının da önemini azaltmadan, öyküyü yeniden tanımlamak gerekmektedir. Bu anlamda öyküyü, olayların nedensel,

[18] Bkz. (Barthes, 2014, s. 41-58).

zamansal ve uzamsal ilişkileriyle bağlantılı olarak ele alıp, tanımlamak daha uygun görünmektedir. Ancak burada öyküyü Bordwell'in izleyiciyi de dahil ettiği bir süreç olarak kavramak, anlatı yapısını bütünsel bir biçimde anlamak için daha kapsayıcı görünmektedir. Bu noktada öykü aslında izleyici aktivitesinin anlaşılır bir sonucu olarak ortaya çıkan "öykü içindeki her olay ve durum, kronolojik ve nedensel bağlarla, tıpkı yaşamda olduğu gibi aynı düzenle, önceki ve sonraki eylem ve durumla ilişkili" (Shahba, s. 22) bir ürün olarak tanımlanabilir.

Olay Örgüsü

Olay örgüsü kavramının izleri Arsitoteles'in *Poetika*'sına kadar götürülebilir. Aristoteles için olay örgüsü; öykü (mythos), eylem (praxis) ve karakterler (ethos) de dahil olmak üzere, dramatik metnin diğer parçalarından önce gelir. Aristoteles öykünün bütün parçalarından, en önemlisinin ve kendisinin "olayların [uygun bir şekilde] birbirleriyle bağlanması" (Aristoteles, 2001, 5. Bölüm, 1450a) diye tanımladığı olay örgüsü olduğunu söyler. Aristotelyen bu yaklaşım yüzyıllar boyunca bütün bir dram alanına hakim olmuştur. Bundan etkilenerek pek çok farklı bakış açısı ortaya atılmış ancak Aristoteles'in izleri hemen hemen hepsinde görülmüştür. Bütün bu yaklaşımlar bununla birlikte, olay örgüsünün anlatının temeli olduğu konusunda fikir birliği içindedir ve bu özellik ilişkili olduğu diğer parçalarla dinamik bir bütün oluşturur, onlardan bağımsız olarak da kavranamaz. Onega ve Landa Aristoteles'te "olayların düzenlenişi" olarak tanımlanan olay örgüsünden yola çıkarak "dar anlamda 'eylemi temsil eden şey, olay örgüsüdür'" (Onega ve Landa, 2002, s. 25) der. Landa ve Onega'ya göre "temsil edilmekte olan öykünün çözümlenmesinde iki olası düzey var demektir. Bir yandan bu, bir *eylem*'dir (*praxis*); tıpkı gündelik etkinliklerimizin eylemler olarak nitelendirilmesi gibi. Öte yandan da bu, bir *olay örgüsü* (*mythos*), şairin eylemden yola çıkarak ördüğü sanatsal bir

yapıdır" (s. 25). Bir yandan salt olaylar diğer yanda da bunların düzenlenmesi vardır. Burada olay örgüsü ile öykü arasında bir belirsizlik mevcuttur. Gerald Prince ise olay örgüsü için iki tanım verir. Öncelikle bir anlatının temel olayları; olayların ve durumların taslağı, ikinci olarak da olayların düzenlenişi; olayların ve durumların alıcı için sunulması anlamında (Prince, 2003, s. 73). Bu alanda klasikleşmiş olan yaklaşım ise daha önce bahsettiğimiz Gustav Freytag tarafından oluşturulmuştur. "Freytag piramidi" olarak adlandırılan bu yapıda, olay örgüsü nosyonu olayların temel düzenini içerir. Freytag piramidinin en iyi biçimi tragedyanın yapısında ortaya çıkar: *serimleme*, yükselen eylem, karşılaşma, doruk noktası, geriye dönüş, eylemin düşüşü ve sonuç (katastrof). Ancak Freytag'ın olay örgüsüne atfettiği şey sadece olayların mantıksal düzenini kapsayan fakat olaylar arasındaki zamansal ve uzamsal ilişkileri içermeyen bir kullanımdır.

Seymour Chatman (2008) ise yapısalcıları izleyerek olay örgüsü olarak adlandırılan şeyi söylem (discourse) içerisinde değerlendirir. Chatman, "anlatının *ne*'si, onun 'öykü'südür, *yol*'u ise onun 'söylemi'"dir der (s. 9). Öyküde içerik ya da eylemler ve olan bitenleri içeren olaylar zinciri ve varlıklar (karakterler, zaman ve uzamın ögeleri) vardır. Söylem ise içeriğin aktarılma yolu yani ifadedir. Chatman yapısalcı kuramın her anlatıyı, içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olan bitenler) ve varlıkları (karakterler, zaman ve uzamın ögeleri) içeren *öykü* (histoire), ile "içeriğin aktarılma yolu" olarak ifade yani *söylem* olarak ikiye ayırdığını söyler. Basit bir deyimle *öykü* bir anlatının *ne*'sidir, *söylem* ise *nasıl*'ı dır (s. 17). Chatman'a göre;

> Üzerinde iletişim kurulan şey öyküdür yani anlatımın biçimsel içerik ögesidir; öykü, söylem aracılığıyla, yani biçimsel ifade ögesi yoluyla iletişim kurar. Söylem öyküyü 'ifade eder'. Bu ifadeler de iki türlüdür, süregen (process) ve durağandırlar (stasis). Süreğen

söylem biri birşey yaptığında ya da birşeyler olduğunda söz konusudur. Durağan ise basitçe öyküde var olanlara ilişkindir. Süreğen ifadeler YAPMAK ya da MEYDANA GELMEK biçimindedirler. [...] Durağan ifadeler OLMAK biçimindedirler (s. 28).

Bu tanımlardan yola çıkarak olay örgüsünü, "öykünün olayları ve durumlarını, mantıksal, zamanın ve uzamın kuruluşuyla yeniden düzenleyen ve yeniden temsil eden bir inşa ya da sistem olarak" tanımlamak mümkündür (Shahba, 2001, s. 25).

Olay örgüsü ve zaman arasındaki bu dolayımlı ilişki, olay örgüsüne bir *biçimlendirme* niteliği, uyumsuzluğu da içeren bir uyumluluk niteliği kazandırır. Olay örgüsünün böyle kavranışı öykü ve olay örgüsü arasındaki ilişkinin de diyalektik bir biçimde anlaşılması ve aradaki bu zamansal ilişkinin hangi araçlarla, hangi tarzda ve nasıl kurulduğunu da açıklamak konusunda aydınlatıcıdır. Anlatı da ve sinema anlatısında olay örgüsünün zamanla bu eklemlenmesi, uzamı da kapsayarak anlamın oluşmasında etkin bir rol oynamaktadır. Sinemanın anlam yaratırken kullandığı her türlü araçla, bütünsel bir bakışa sahip olduğu düşünüldüğünde bu dolayım ilişkisi ve *ayrışıkların bireşimi* sinemanın aynı zamanda uyumu da uyumsuzluğu da içeren biçemini anlamak konusunda aydınlatıcı olabilir. Klasik olarak olay örgüsü ve öykü arasındaki ayrım kronoloji ve nedensellikle ilişkili olarak tanımlanmıştır. Yayınlandığı 1927 yılından bu yana klasik metinlerden biri haline gelmiş olan *Roman Sanatı* adlı çalışmasında (2001) E. M. Forster, öyküyü "olayların zaman sırasına göre dizilerek anlatılmasıdır; kahvaltının arkasından öğle yemeğinin, pazartesinin arkasından salının, ölümün arkasından çürümenin gelmesi gibi" (s. 65) "[...] yaptığı şey, zaman içinde geçen yaşamı anlatmaktır" (s. 67) diye tanımlar. Temel amacı romanı anlatmak olan Forster, "romanın temeli öyküdür ve öykü olayların zaman sırasına göre dizilerek anlatılması"dır

diye ekler. Öykü ve olay örgüsü arasındaki fark için, "öykü ile olay örgüsü ayrı ayrı şeylerdir. Öykü olay örgüsünün temelini oluşturabilir, ama olay örgüsü daha gelişmiş bir yapı gösterir" (s. 68) diyen Forster, olay örgüsünü de "olayların anlatımıdır; ancak burada üstünde durulan nokta olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisidir" diye tarif eder ve o çok ünlü örneğini verir "Kral öldü, arkasından kraliçe öldü", dersek, öykü; "Kral öldü, sonra üzüntüsünden kraliçe de öldü" dersek, olay örgüsü olur. Forster'a göre olay örgüsünde zaman sırası bozulmuş değildir ancak neden-sonuç ilişkisinin yanında iyice gölgede kalmıştır (s. 128).

Öykü ve Olay Örgüsü İlişkisi

Öykü ve olay örgüsü arasındaki ilişkiler temel olarak üç sistem tarafından kurulur: *anlatının mantıksal düzeni*, *zaman* ve *uzam*. Sinemada ise bu üç sistem sinemanın kendine has araçlarıyla —kurgu, çekimlerin düzeni ve uzunluğu, kompozisyon, çekim sayısı, kamera hareketleri, mizansen, aydınlatma, renk, çerçeve-dışı alan, çerçeve-dışı ses vb gibi— inşa edilir. Anlatıda zamanın kuruluşu Gérard Genette (2011) tarafından *düzen* (*order*), *süre* (*duration*), *sıklık* (*frequency*) kavramlarıyla analiz edilmiştir. Filmde uzamın kuruluşu ise temel olarak çekim uzamı, kurgu uzamı, ses uzamı ve çerçeve-dışı alan tarafından belirlenir.

Anlatı Mantığı

Olay örgüsü ve öyküyle ilişkili üç sistemden biri olan anlatı mantığı, anlatıdaki olayların meydana gelişlerinin nedenini açıklar. Bu sistemde işlerlikte olan *nedensellik*, *tesadüf* ve *türsel uylaşımlar*, olayların meydana gelmesinden sorumludur. Anlatı mantığı izleyiciye olayları çözmek konusunda *ipuçları* sağlar, ancak bu ipuçları bazen yanıltıcıdır ve anlatı *mantıksal boşluk*lar üreterek nedensel ilişkileri blokaja uğra-

tır. Klasik sinema anlatısı genellikle yanlış ipuçlarını, anlatının içerisinde "düzeltme" ve mantıksal boşlukları da "doldurma" eğilimindedir. Buna karşın Açık Paradigma ise bunları görmezden gelerek, film anlatısı boyunca bu "yanlışlıkları" ve "boşlukları" kendi anlatısını kurmada stratejik bir araç olarak kullanma eğilimindedir. Bu stratejinin hizmet ettiği şey ise "belirsizlik" ve "beklenmedik"liktir. David Bordwell'in ([1978] 2010a) sanat sinemasının temel bir özelliği olarak bahsettiği "belirsizlik" bu sinemanın anlatısındaki nedenselliğin gevşek bir biçimde kurulmasının da nedenidir. Nedenselliğin, klasik sinema anlatısındaki gibi sıkı bir biçimde kurulmaması başka bir faktör daha ortaya çıkarır: *Paralellik* (Shahba, 2001, s. 59). Bu özellik olayların nedensellik ve tesadüf olarak ortaya çıkmasından eşit derecede sorumludur ve farklı olaylar, karakterler arasında benzerlik kurar. Sanat sinemasında paralelliğin temel görevinin, klasik sinemada işlerlikte olan sıkı nedenselliği yok etmek olduğu söylenebilir (s. 59).

Anlatı mantığının en önemli özelliklerinden biri perdede sunulan olayların mantığını ortaya koymaktır. Bu da perdede sunuluş biçimine göre olaylar arasında bağlantı ve nedensellik kuran ve filmi böyle anlamaya çalışan izleyicinin de parçası olduğu öykünün kuruluşuna yardım eder. Olaylar bir nedensellik bağıyla birbirine bağlıdır, bir olay diğerine yol açar, o da bir diğerine; yani her olay bir öncekinin sonucu, bir sonrakinin ise nedeni olarak ilerler ve ortaya çıkar. Öykü olayları genellikle ardışık olarak ortaya çıkar, kronolojik bir sırayla birbirlerini izlerler, olay örgüsü olayları ise herhangi bir düzenle sunulabilir; ya art arda ya eşzamanlı olarak gerçekleşebilir anlatının içerisinde. İzleyici ise aralarında nedensel bir bağ kurarak öyküyü anlayabileceği bir hale getirir. Bu noktada olay örgüsü anlamayı kolaylaştıracak yeterli ipuçlarını sağlayarak, anlatıyla izleyici arasındaki bilişsel ilişkiyi kolaylaştırabilir ya da yanlış ipuçları vererek, mantıksal boşlukları gerektiği yerde doldurmayarak bu ilişkiyi karmaşıklaştırıp, gerilimi ve merak unsurunu arttırabilir. Klasik sine-

ma bunu Sonuç bölümüne kadar geliştirir ve çözümü filmin finalinde temel çatışmanın çözüldüğü noktaya (doruk noktası) kadar sürdürür ve filmin finalinde bu çatışmayı izleyicini zihninde hiçbir boşluk bırakmadan, bütün yanlış ipuçlarını doğrulayarak, mantıksal boşlukları gerekli "doğru" bilgiyle doldurarak tamamlar. Açık Paradigma ise bu yanlış ipuçlarını ve mantıksal boşlukları izleyicinin, zihinsel bir süreçle ya da anlatıyı birbirine bağlayan felsefi ve anlamsal bir takım ilkelerle doldurması için çoğunlukla "açık uçlu" bırakır. İzleyici bu boşlukları ve yanlışlıkları kendi deneyimleriyle ve entelektüel bilgisiyle tekil filmin bağlamına dayanarak doldurmak zorundadır.

Bu doldurma işlemi Klasik Yapı'da olay örgüsünün yapısı tarafından koşullanmışken, klasik sinemanın kronolojik ve çizgisel anlatımına karşı duran Açık Paradigma epizodik bir olay örgüsü kullanma eğilimindedir. Klasik sinema genellikle anlatının sonu ile başı arasındaki bağlantıyı filmin sonunda, filmin başlangıcında verdiği temel çatışmayı çözüme kavuşturarak, filmin başı ile sonu arasında dairesel bir ilişki kurarak sağlar; fakat Açık Paradigma hikâyesini, izleyiciyi de onun bir parçası haline getirerek parçalı bir biçimde ve açık uçlu olarak kurar. Klasik Yapı'yı kullanan filmler genellikle ikili olay örgüsü yapısını kullanırken, bu yapıyı filmin sonunda birbirine bağlar, Açık Paradigma ise tekli ya da çoklu kurduğu olay örgüsü yapısını filmin sonunda birleştirmek durumunda değildir. Açık Paradigma anlatımının önemli ögelerinden biri de *tesadüf*tür. Klasik Yapı'daki filmlerde tesadüf nedensel yapının bir fonksiyonu olarak ortaya çıkarken Açık Paradigma'da nedensel ilişkiler tesadüfi durumların içinde yer alır.

Bir filmin anlatı mantığını çözümlerken öncelikle olaylar arası değişime bakmak gerekir. Olaylar arası değişim ise daha önce bahsettiğimiz olay örgüsü ve olay örgüsü çizgilerinini yanı sıra *tesadüf*ü, nedensel ilişkileri —açılış/giriş / *serimleme*, kapanış/son, nedensel motivasyon— ve türsel

uylaşımları içerir. Olaylar arası değişimin dışında nedensel ilişkilerin, yanlış ipuçları ve mantıksal boşluklarla nasıl bloke edildiğine ve paralellik durumuna da bakmak gerekir (Sahahba, s. 60).

Nedensel İlişkiler

Klasik Yapı'nın "olay örgüsü mutlak bir kesinliğe doğru ilerleme eğilimindeyken", Açık Paradigma'nın anlatısı "gerçeğin göreli bir kavram olduğu" fikrinden hareketle kendi anlatısını bir *sona* ulaştırma eğilimindedir (Bordwell, 2010b, s. 140). Açık Paradigma klasik bir anlatı yapısını içermediğinden daha sonra tamamlanacak *geçici* boşluklar üretmek yerine, *kalıcı* anlatısal boşluklar yaratarak nedensellik zincirinde bir kırılmaya yol açar. Klasik Yapı'nın bu ilkesinden yarattığı *sapma*yla Açık Paradigma'ya ait filmeler, "izleyicisinden sadece düz anlamsal bir karşılaştırma değil, bununla birlikte yan anlamsal bir okuma ve daha yüksek bir yorumlama talep eder" (Bordwell, 2010b, s. 140). Klasik Yapı filmlerinde ne zaman uzam ya da zamanda bir problemle karşılaşsak, bunu zihnimizde anlamlı kılacak bir neden ararız, Klasik Yapı bu soruya çoğunlukla kendi anlatısı içerisinde mutlaka bir yanıt verirken, Açık Paradigma filmleri bu tür yanıtları bulmak olanaklı değildir. Bu noktada bu nedensellik zincirindeki kırılmayı tamamlamak için "yüzümüzü anlatıya, hatta auteur'e döneriz" (s. 140-141).

Açık Paradigma filmleri kendisini bir yandan gerçekçi bir sinema olarak tanımlarken, diğer yandan auteurün sanatsal dışavurumuna açık bir yapı olarak var olur. Bu özelliğiyle de "kendisini açık bir şekilde klasik anlatı kipinin ve özellikle de olayların neden-sonuç ilişkisinin karşısında konumlar" (Bordwell, 2010a, s. 73). Açık Paradigma filmlerinde bu bağlantılar gevşekleşir ve zayıflar. Örneğin, *L'Avventura*'da (*Serüven*) Anna kaybolur ve hiç bulunmaz; *A bout de Souffle*'da (*Serseri Aşıklar*) Patricia'nın Michael'a ihanet etme nedenini asla öğrenemeyiz; *Ladri di biciclette*'de (*Bisiklet Hırsızları*)

Antonio ile oğlunun geleceği gösterilmez. Buna rağmen, Açık Paradigma filmlerini yalnızca nedensel ilişkilerin gevşek olmasıyla ile nitelemek doğru değildir. Bu gevşemenin arkasındaki nedenlere, bu nedenleri ne gibi birlik kiplerinin izlediğine, filmin ne gibi okuma stratejileri gerektirdiğine ve bu sinemasal söylem düzeninde ne gibi çelişkiler bulunduğuna da bakmak gerekir (2010a, s. 73).

Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (1992) adlı kitabında anlatısal nedenselliği "zihinsel şema"larla ilişkilendirerek açıklar. Bir çok filmde ardışık pek çok olay yer alır; insanlar yemek yer, dolaşır, tartışır, kavga eder, bir yerden başka bir yere gider; ancak bunları bir katalog biçiminde anlamayız. Bunun nedeni ise pek tabii ki film olaylarının "neden-sonuç ilişkisiyle tanımlanmış olması"dır (B olayı A olayı nedeniyle gerçekleşir, X sahnesi Y sahnesi nedeniyle vardır). Film olayları bir diğerine "olasılıklar"la bağlanır[19] (Branigan, 1992, s. 26). Buradan yola çıkan Branigan bizim nedensellik deneyimimizin çeşitli "olasılıkların değerlendirilmesi"ne bağlı olduğunu belirtir. Fakat bu nedensellik bağlantısının anlatıyı kavramak için yeterli olmadığını söyler ve burada Todorov'un "nedensellik" ya da birbirini izleme man-

[19] Branigan "olasılıklar"ın pek çok derecede ve düzeyde ortaya çıkabildiklerini ve bundan dolayı da nedenselliğin pek çok çeşidinin anlatının kavranması için uygun olduğunu belirtir. Bunlar arasında şunları saymak mümkündür: 1) Ögeler sadece ardışıktır ("ve" ile birbirine bağlanırlar), bu ögelerin düzenleri nedensiz ve isteğe bağlıdır; 2) Ögeler kronolojiktir ("ondan sonra" ile bağlanırlar), burada düzen sadece süre tarafından belirlenir; 3) Ögeler uylaşımsal olarak birlikte ortaya çıkarlar, düzen burada benzer sosyal ve türsel uylaşımlar aracılığıyla kurulur; 4) Bir öge ("uzak neden") başka bir ögeyle birlikte ortaya çıkabilir fakat sadece diğer ögelerin dolayımıyla gerçekleşir bu ("müdahaleci neden" [intervening cause]; 5) Bir öge bir başkasının ortaya çıkması için gerekli olabilir (etkinleştiren neden); 6) Bir öge bir başkasının ortaya çıkması için yeterli olabilir (doğrudan neden), eğer iki ya da daha fazla öge varsa, bunların her biri belirli bir çıktı için yeterlidir, burada sonuç aşırı belirlenmiştir; 7) Bir öge bir başkasının ortaya çıkması için hem gerekli hem de yeterli olabilir (eşsiz neden [*unique cause*]) (Branigan, 1992, s. 26-27).

tığına başvurarak, anlatıyı kavramak için daha genel düzeyde, olayların nedenselliğinin yanı sıra, olaylar arasındaki "dönüşüm"ün de dikkate alınması gerektiğini belirtir. Branigan'a göre nedensellik neden-sonuç ilişkisi olarak kavrandığında anlatıdaki değişimin büyük görünümü gözden kaçar, bu nedenle daha özel düzeyde belirleyiciler üzerine yoğunlaşmak için "zincir eğretilemesi" kullanılabilir; ancak bu eğretilemenin bağlantılara yaptığı güçlü vurgu bazı şeyleri gözden kaçırmamıza yol açar. Branigan anlatının nedenselliğinin kavranmasının aslında bizim toplumsal etkileşimimizin genel bilgisine bağlı olduğunu, yani bağlantıları "nedensel" olarak adlandırmaya "yatkın" olduğumuzu belirtir. Bizim olasılıkları değerlendirmemiz, yargılarımızı oluşturan, geniş kültürel eylem ve etkileşimle, bu olasılıkların "kabul edilmesiyle" bağlantılıdır (s. 27).

Klasik Yapı sinemasında karakter eylemleri genellikle "ikili nedensel yapı"yı yaratan, "ikili motivasyon"a bağlıdır. Branigan'a göre ikili nedensel yapının ya da motivasyonun iki avantajı vardır. Bunlardan ilki, anlatı şemasındaki ikili nedensel zincirin etkili biçimde işlemesidir. Branigan "iç içe geçmiş iki öykü, izleyiciye nedensel bağlantıları hayal etmesi için daha fazla yol ve öykünün tamamının geliştirilmesi için daha fazla fırsat sağlar" der (1992, s. 30). Buradaki birinci avantaj, izleyicinin ilk nedensel yapıyı kaçırdığında, ikinci nedensel zincire göre hâlâ olaylar arasındaki nedensel bağları kurabilmesidir. İkinci avantajı ise, "karmaşık sonu ve girişi" kolaylaştırmasıdır (s. 30). Açık Paradigma anlatımı ise genellikle hem tekli hem de çoklu motivasyonu kullanır ve bir nedensel yapı sunar, izleyiciler olaylar hakkındaki bağlantıyı kaçırabilir (Shahba, 2001, s. 97). Daha açıkçası tekli nedensel yapı; izleyiciyi, nedensel ilişkilerin işleyişini hayal edebilmesi için küçük bir odada bırakır.

Bir filmin açılışı, ya mantıksal bir biçimde ya da tesadüfi bir biçimde kurulmuş olabilir. *Açılış* derken filmin ilk çekimini kastetmediğini belirten Shahba, Wallace Martin'den aktararak, "öykü ve olay örgüsü açısından bir film anlatısının açılışı[nın] (*opening*) onun başlangıcından (*beginning*) farklı" olduğunu söyler (Shahba, 2001, s. 77). Açılış anlatının temel motivasyonun belirlendiği, ilk olağan durumun kurulduğu ve hemen sonra bunun değişmeye başladığı yerdir. Açılış aslında anlatının bütünüyle ilişki içerisindedir. Todorov'un anlatı yapısı konusundaki açıklaması film açılışı konusunda daha açıklayıcı olabilir. Todorov *The Poetics of Prose* (1977) adlı kitabında anlatıyı bir süreç/oluş (*process*)[20] olarak tanımlar. Todorov,

> [...] anlatı başlangıcını sabit bir denge noktası olarak ya da şeylerin tatmin edici, uzlaşmacı, sakin ya da tanınabilir bir biçimde normal olduğu "çokluk" durumu adlandırmasına uygun olarak görür. Bu denge ya da çokluk, dengesizlik durumunu yaratan bir kısım güç ya da kuvvet tarafından bozulur. Bu durum ancak bozulmaya yol açan gücü hedef alan gücün doğrudan eylemi sayesinde çözülebilir. Sonuç dengenin ya da çokluğun yeniden kurulmasıdır. Ve fakat böylelikle sürecin tamamen döngüsel olmadığını görüyoruz, çünkü ikinci sabit nokta tam olarak birincisine eş değildir. Aksine bazı filmlerde, sondaki denge durumu, başlangıçtaki bozulmaya yol açan, değiştiremediğimiz ya da etkileyemediğimiz güçlerin iktidarının tanınması sayesinde amacına ulaşabilir. Anlatı hareketi, başlangıç ile son arasındaki farklarla elde edilir (aktaran Turner, 2006, s. 86-87).

[20] *Oluş* kavramı, eylemin belirttiği çeşitli temel kavramları (iş, devim, edim, kılış, oluşum, durum) gösterir (Vardar, 1980).

Turner, *Mad Max II* (*The Road Warrior*) gibi filmlerde kahramanın sonunda tamamen başladığı yere döndüğünü ve denge durumunun kahramanın kendini feda etmesi sayesinde kurtulan onun koruduğu grup tarafından radikal bir şekilde değiştirildiğini belirtir (s. 87).

Anlatının bu tamlık/bütünlük/denge durumu filmin açılışıyla verilmeye başlanan bilgilerle anlatının vaat ettiği anlatı motivasyonunun da değişmeye başladığı yerdir. Burada verilen bilginin bir kısmı *serim*in (exposition) gereği olarak filmin başlangıcıyla açılışı arasında sunulur. Pek çok filmin, anlatının ilksel motivasyonuna ilişkin bir değişimi harekete geçirecek bilgi içermeyen bir jenerikle başladığı göz önüne alındığında, filmin başlangıcı ile açılışı arasında ayrım yapmanın yerinde ve gerekli olduğu görülür. Klasik sinema anlatısını, genellikle Todorov'un yukarıda alıntıladığımız *oluşlar* yaklaşımına uygun şekilde, mantıksal bir yapıda kurarken, Açık Paradigma'ya dahil olan filmler açılışını genellikle bu mantıksal yaklaşımdan uzak biçimde, daha çok "tesadüfe" ve "rastlantıya" dayalı olarak oluşturur (Shahba, 2001, s. 80).

Filmin bu açılışından sonra filme ilişkin önsel bilginin sunulması ya da mevcut durumdaki ilişkilerin anlaşılması için gerekli olan geçmiş olaylar hakkındaki bilginin sunulması gerekir, bu durum serimlemenin başladığı yerdir. Meir Sternberg *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction* (1978) adlı çalışmasında serimlemenin işlevlerini ayrıntılı bir biçimde ortaya koymuştur. Sternberg'e göre serimlemenin temel işlevi "sağladığı genel ve özel bilgilerle, daha önce olanları okuyucuya aktarmak ve tanımadığı öykünün kurmaca dünyasına dahil etmektir." Okuyucu "eylemin zamanı ve yerinin; çalışmadaki tuhaf kurmaca dünyanın doğasının; ya da başka bir deyişle, çalışmanın içinde işleyen olasılıklar kanonunun; tarihin, görünümünün, oyuncuların özellikleri ve alışkanlıklarının ve bunlar arasındaki ilişkilerin farkında olmalıdır" (Sternberg, 1978, s. 1). Sternberg'in serimlemeye isnat ettiği fonksiyonlar Freytag'ın piramidindeki "giriş"le benzerlik

taşır. Buna rağmen Sternberg'le Freytag arasında temel fark serimlemenin yeri hakkındadır. Freytag "giriş"in aksiyonun yükselmesinden önce yerleştirilmesi gerektiğini vurgularken, Sternberg açıkça çalışmanın herhangi bir noktasına yerleştirilebileceğini söyler. Bu farklılık pek çok teorisyen arasındaki tartışmanın da görünen yüzü gibidir; bazı teorisyenler bu bilgilerin hemen verilmesinden yanayken bazıları bu bilgilerin izleyicinin ya da karakterlerin ihtiyacı oluncaya kadar geçiktirilmesi gerektiğini söyler (Shahba, 2001, s. 80).

Klasik Yapı, serimleyici bir bölüm ya da pasajla ve genellikle, olaylar hakkında olay örgüsündeki hareketi sağlayan önemli olayların yönlendirdiği enformasyonu sağlar. Açık Paradigma ise, bu gibi enformasyonu genellikle filmin tamamına dağıtma eğilimindedir. Bordwell, "anlatı, alıcısını ilk sahne öncesinde öykü olayları hakkında bilgilendirilmeli"dir der ve bu "bilginin iletilmesinin serimin görevi" olduğunu belirtir (1985, s. 56). Bordwell, Sternberg'den yola çıkarak, farklı *serimleme* prosedürleri arasında ayrım yapar ve bunu sinemaya uyarlar. Bordwell'in Sternberg'den yola çıkarak yaptığı ayrıma göre, öncelikle olay örgüsünün bir noktasında, önceki öykü bilgisi toptan verilebilir. Sternberg bunu *yoğunlaştırılmış* serimleme [*concentrated exposition*] olarak adlandırmıştır. Öte yandan anlatım serimlemeyi devam eden mevcut eylemle iç içe dokuyarak olay örgüsü boyunca dağıtabilir; bu *dağıtılmış* serimlemedir [*distributed exposition*]. Serimleme olay örgüsünün herhangi bir noktasına da yerleştirilebilir: başta *hazırlayıcı* serim [*preliminary exposition*] olarak ya da daha sonra *ertelenmiş* serim [*delayed exposition*] olarak. Bordwell'e göre buradan yola çıkarak üç genel serimleme olasılığı bulunduğunu söyleyebiliriz.[21] Ancak, Ibsen'in bahsettiği

[21] Klasik peri masalı *hazırlayıcı* ve *yoğunlaştırılmış* serim uygular: "Bir zamanlar" genellikle buna işaret eder. Popüler kurmacalar ve film tipik olarak tüm serimi birinci ya da ikinci sahnede kullanır; dolayısıyla hazırlayıcı ve oldukça yoğunlaştırılmış serimleme uygular. Dedektif öyküsündeki cinayet olay örgüsü, genellikle cinayete neden olan olayları nakleden olay örgüsünün sonuna doğru uzun

bir başka serimleme türü daha vardır: *süren* serimleme [*continuous exposition*]. Bu serimleme türünde öykü olaylarının tüm oyun boyunca yavaş yavaş gün ışığına çıkmasından önce, hem geciktirmeye hem de dağıtım ilkelerine bağlılık söz konusudur (Bordwell, 56). Bu serimleme türünden başka bir de Sternberg'in *öngörülü uyarı retoriği* [*rhetoric of anticipatory caution*] olarak adlandırdığı, uyarı işaretleriyle donatılmış bir serimleme türü daha vardır. Burada ise öyküden kaynaklı ilksel etkimiz, öykü bilgisinin gizli tutulmasıyla tamamen bastırılmış olabilir; böylece olay örgüsünde veriler gün ışığına çıktığında varsayım ve hipotezlerimizi gözden geçirmek zorunda kalabiliriz. Sternberg'e göre bu "ilk izlenimlerin yükselişi ve düşüşü"dür (Sternberg, 1978, s. 99).

> Bununla birlikte bütün anlatı biçimleri serimlemeyi aynı biçimde kullanmaz. Pek çok popüler filmde serimleme pasajları başlangıca yerleştirilmiştir (hazırlayıcı ve yoğunlaştırılmış serim). Bu işlem genellikle dedektif filmlerinde, final sekansında önceki suça ilişkin enformasyonun ortaya çıkmasıyla tersine çevrilir (ertelenmiş ve yoğunlaştırılmış serim). Bordwell'e göre, sanat sineması anlatımında "serimleme ertelenmiş ve yaygın bir biçimde dağıtılmış olma eğilimindedir" (1985: 210) Özetleyecek olursak, klasik sinemada serimleme esasen hazırlayıcı ve yoğunlaştırılmışken, savaş sonrası sanat sinemasında genellikle ertelenmiş ve dağıtılmıştır (Sahahba, 2001, s. 81-82).

Serimlemenin önemi, "önceki öykü bilgisi" dediğimiz şeyin bizim öyküyü kurmamızda oynadığı rolün kaçınılmazlığından kaynaklanır. *Serimleme* konusunda akılda tutulması gereken noktalardan biri de serimin sadece giriş bölümüyle sınırlı olmadığı, film boyunca yapılabileceğidir. Temel olarak bilgi vermek demek olan *serimleme* filmin ya da anlatının herhangi bir anında yapılabilir.

---

bir sahneyle *ertelenmiş* ve *yoğunlaştırılmış* serimleme aracılığıyla ortaya konur (Bordwell, 1985, s. 56).

Son / Kapanış

Klasik Yapı'yı kullanan sinemada anlatı, temel çatışmasını ortaya koyduktan ve verdiği ipuçları, anlatısal boşluklar ve yanlış yönlendirmelerle bu çatışmayı içinden çıkılmaz bir hale getirdikten sonra, kahramanın bu ipuçları, anlatısal boşluklar ve yanlış yönlendirmeler arasından kendisini amacına ulaştıracak olan "doğru", "mantıklı" şemaları seçerek bir sona ulaştığında başarı kazanmış olur. Açık Paradigma'yı kullanan sinemada ise son, çoğunlukla belirsiz bırakılır ve izleyicinin onu kendi zihinsel şemaları aracılığıyla doldurması beklenir. Açık Paradigma kendini Klasik Yapı'nın oluşturduğu ve filmin anlam dünyasını kavramamıza olanak veren şemaların karşısında konumlar. Açık Paradigma'nın herhangi olay örgülerinden (*mini olay örgüsü*, *anti-olay örgüsü* ya da *olay örgüsüz* yapıya) birine sahip bir filmi Klasik Yapı'ya sahip filmlerin anlatısal stratejileriyle anlamak pek olanaklı değildir. Klasik Yapı'nın ikili olay örgüsü çizgisi filmin finalinde, yani kahraman kendi amacına ulaştığında ve sevgiliye kavuştuğunda, birleşirken; Açık Paradigma, olay örgüsü konusunda takındığı gevşek tavır ve zayıf mantıksal zincirden kaynaklı olarak filmin finalini de bütünlük ve tamlık durumundan bağımsızlaştırarak oluşturur. Daha önce bahsettiğimiz Todorov'un *oluşlar* yaklaşımında ve Freytag piramidinde olduğu gibi kahramanın ilk başta yer alan olağan durumunun bozulması sonucu, bu bozulan durumu yeniden tesis ettiği ve anlatının mantığını yeniden kurup filmi sonlandırdığı, dairesel bir olay yapısı vardır. Bununla birlikte Açık Paradigma'ya ait filmlerde ise bu daireselliği görmek mümkün değildir, çünkü Açık Paradigma başlangıçla sonu birbirine bağlayan bu devamlılık zincirini, olay örgüsü yapısındaki gevşeklikten dolayı gerçekleştiremez. Klasik Yapı'nın nedensel mantığının sonucu olan anlatının sonlanması, Açık Paradigma söz ko-

nusu olduğunda tam anlamıyla gerçekleşmez. Son, daha çok nedensellikle bağdaşmayan bir "yönetmen müdahalesinin" sonucu olarak, bu zincirden bağımsız olarak kurulur (Shahba, 2001, s. 86).

Türsel Uylaşımlar

Tür kavramı pek çok yazar ve kuramcı tarafından farklı biçimlerde ve farklı kriterlere göre tanımlanmıştır, ancak üzerinde uzlaşılmış bir tanıma ulaşmak mümkün olmamıştır. Ölçüt olarak alınan özelliklere göre türün tanımı ve kapsamı da değişmekte ve farklı bir boyut kazanmaktadır. Bu nedenle türün tanımı farklı kuramsal ölçütleri temel alan bir sentezi zorunlu kılmaktadır.

Burada türü özellikle Steve Neale'in tür tanımından yola çıkarak tanımlamaktan yanayım. Türleri, formüller, yapılar olarak değil; yapılaştırma tarzları, süreçler olarak ele alan Neale'e göre, anlam ve özne konumları üretmenin çeşitli işlemleri, kanalları ve süreçleri vardır. Türler de bu mekanizmanın bir parçası olarak, endüstri—metin—özne arasında dolaşımda olan uylaşımların ve beklentilerin oluşturduğu bir sistemdir (1983, s. 27). Dolaşımda olan bu uylaşımlar izleyici için gereken anlatı süreçlerine ve anlatının kapanışına ilişkin, belirli beklentiler, yönelimler ve uylaşımlar ortaya koyar. Bu beklentiler izleyicinin diğer türlerden olduğu kadar, aynı türün daha önceki örneklerinden gelen bilgiyle de ilişkilidir. Türler her ne kadar sınıflandırılmış, adlandırılmış ve belirlenmiş olurlarsa olsunlar, sadece filmlerden oluşan gövdeler ya da film grupları olarak düşünmek doğru değildir. Türler yalnızca filmlerden oluşmazlar, aynı zamanda ve eşit ölçüde seyircinin sinemaya beraberinde getirdiği ve seyretme süreci boyunca filmlerle etkileşime giren belirli beklenti ve hipotez sistemlerinden oluşurlar (Neale, 1990, s. 46). Türe ilişkin pek çok yaklaşımın doğruluk payı taşıdığı yönler vardır. Abisel'in belirttiği gibi bu nedenle türü dinamik, etkileşime dayalı, benzerlik ve yinelemeden çok çeşitlemeler ve farklılıklar üzerine kurulmuş bir süreç olarak kabul etmek daha doğru görünmektedir.

> Ayrıca temelde kurmaca anlatılar olarak toplumsal yaşamdaki gerilimlerin gevşetilmesine, çatışmaların yumuşatılmasına yönelik ideolojik bir işleve sahiptirler. Ancak bu, her zaman her yerde aynı sonuçları yaratacak yekpare bir modele uygun olarak işlememekte; seyretme sırasında etkin bir konumda olduğu kabul edilen izleyici karşısındaki temsiliyetleri anlamlandırmada kendi özelliklerini devreye sokmakta, arzulanan bir okumayı yüzde yüz gerçekleştirmeyebilmektedir (Abisel, 1994, s. 38 - 39).

Senaryo söz konusu olduğunda film türleri de büyük bir önem taşır. Her türün belirli olay örgüsü modelleri ve çizgileri vardır. Bu nedenle bir senaryo yazarı yazmaya başlamadan önce hangi tür bir film yazmak istediğini bilmelidir. Sinemada melodram, komedi, korku, bilim kurgu, western, müzikal gibi temel türlerin yanı sıra pek çok alt tür ve bu türlerin ve alt türlerin farklı olay örgüsü modelini barındıran çeşitleri mevcuttur. McKee bunlar arasında aşk hikâyesi, korku filmi, modern epik, western, savaş türü, olgunlaşma ya da erişkin olma öyküsü, kefaret, cezalandırma, test edilme, eğitim, hayal kırıklığı, komedi, suç, sosyal dram, aksiyon / macera, tarihi drama, biyografi, yarı belgesel, sahte belgesel, müzikal, bilim kurgu, spor türü, fantastik, canlandırma, sanat filmi gibi türleri sayar (2007, s. 69-74). Her türü kendine has gelenekleri olduğunu belirten McKee, tür meselesinde her şeyin o kadar kesin olmadığı zaman zaman esnek bir yapıyla türün kendi gelenekleri ve diğer türler arasında geçişkenliğin olduğunu da vurgular (s. 75). Film anlatısının kendi içinde zaten bir tür olduğunun iddia edilebileceğini belirten John Costello ise filmin "kendi başına da yapıya, ortak özelliklere ve benzerliklere" sahip olduğunu ifade eder (2010, s. 49).

SİNEMATOGRAFİK ZAMAN

Düzen, Süre, Sıklık

Sinemada film seyretmek zamana bağlı bir eylemdir, perdede temsil edilen olaylar ve karakterleri kontrol altına almak mümkün değildir. Her ne kadar günümüzdeki teknolojik gelişmelerin sonucunda DVD ve online film izleme deneyimiyle mümkün hale gelmiş olsa da, sinema salonunda film izlerken izleyici olarak bizi sıkan, yavaş ya da ilginç olmayan eylemlerin bulunduğu zaman dilimlerini istesek de geçme şansına sahip değilizdir ya da hoşumuza giden, ilginç ve merak uyandıran sahneleri tekrar görme olanağımız yoktur. Olaylar arasındaki zamansal ilişkiler izleyicinin izleme eylemini kontrol altında tutarken aynı zamanda projeksiyon makinesinden yansıtılan film şeridinin fiziksel uzunluğuyla da kontrol altındadır. İzleyicinin filmi algılama deneyimi, hem *izleyicinin sinemada geçirdiği zaman*, hem *filmin uzunluğu* ve hem de bu ikisinin yarattığı *dramatik zaman*la birlikte düşünüldüğünde ancak anlam kazanabilecektir. Kurmaca yapıtlarda nasıl işlediği Aristoteles'ten bu yana anlatıyla uğraşan herkes tarafından dikkatle incelenen zaman konusunu sinemada ele alan Bordwell (1985), Branigan (1992) ve Chatman (2008) gibi yazarlar, sinemanın zamanı kullanırken hangi araçlarla bunu yarattıklarını da ortaya koymuşlardır.

Filmde olaylar arasındaki zamansal ilişkiler, anlatı analizinden ödünç alınmış üç öge etrafında sürdürülmüştür. Anlatı analizinde zaman genellikle üç soruyla ilgilenmiştir:

"Ne zaman?, Ne kadar? ve Hangi sıklıkta? *Düzen*, öykünün kronolojisinin nasıl işlediğine gönderme yapar; *süre*, öykü zamanıyla söylem zamanının oranlanmasını kapsar; *sıklık* ise tekil ya da tekrarlanan eylem birimlerini sunmanın muhtemel yollarını ifade eder" (Genette, 2011; Jahn, 2012, s. 98). Olayların düzeni söz konusu olduğunda temel soru, öykünün sunumunun olayların normal dizilişini yansıtıp yansıtmadığıdır. Olayların düzeni art arda gelebileceği gibi eş zamanlı olarak da gerçekleşebilir; burada zaman *anakroni*leri (zaman sapması) önemlidir. Öykü ve söylemin sırasının aynı olduğu (1234) normal dizilimle "anakronik" dizilim arasında ayrım yapan Genette'ye göre (2011), anakroni de iki türlüdür. Bunlardan "söylemin daha önceki olayları çağırmak için öykü akışını kırdığı" (2134 gibi) birincisi, *geridönüş* (*analepsi*)" olarak adlandırılır. İkincisi ise, "söylemin ortadaki olayları atlayarak *ileri geçtiği sıçrama*" biçiminde ortaya çıkan *prolepsi*dir.[22] Fakat burada ortada yer alan olaylar daha sonra anlatılmalıdır, aksi taktirde yapılan sıçrama bir *eksilti* oluşturur.

Gennete'ye göre "alatının zamansal düzenini incelemek, [...] olayların ya da zamansal bölümlerin anlatının söylemindeki dizilme düzeni ile bu aynı olayların ya da zamansal kesitlerin hikâye içindeki ardışıklık düzeniyle mukayese" etmek demektir. Klasik anlatılarda anlatının söylemi bunu açıkça bildirmeden olayların sırasını değiştirmediğinden, bu yeni düzenleme çoğu kez yalnızca olası değil aynı zamanda zorunludur da (2011, s. 23). Örneğin bir anlatıda olayların

[22] *Anakroni* (zaman sapması) öyküdeki mutlak kronolojik düzenden sapmadır. Anakroninin başlıca iki türü "*geriye dönüş*" ve "*ileriye sıçrayış*"tır. Eğer anakronik biçimde sunulan olay gerçekse, *nesnel* bir *anakroni* söz konusudur; bir karakterin gelecekle ilgili hayalleri ya da geçmiş olaylarla ilgili hatıraları ise *öznel anakroni*lerdir. *Tekrarlanan anakroni*ler zaten anlatılmış olan olayları hatırlatır; *tamamlayıcı anakroni*ler, birinci öykü çizgisine dahil edilmeyen olayları sunar. *Dışsal anakroni*ler, birinci öykü çizgisinin başlamasından önce ya da bitmesinden sonra gerçekleşen olayları sunar; birinci öykü çizgisinin içinde yer alan anakroniler de *içsel anakroni*lerdir. Bkz. Genette, 2011, s. 23-74; Jahn, 2012, 98; Rimmon-Kenan, 1983, s. 46-51; Dervişcemaloğlu, 2014, s. 157-170.

ortaya çıkış sırası 1, 2, 3, 4, 5 biçiminde olabilir, ancak olayların hikâyedeki kronolojik konumu 4, 5, 3, 2, 1 biçiminde gerçekleşebilir. Genette bir anakroninin "*erimi*" ile "*kapsamı*" arasında bir ayrım yapar. Bir anakroni "şimdi"ki andan geçmişe ve geleceğe az çok uzayabilir: Bu zamansal mesafeye anakroninin *erimi* adını verir. Anakroninin kendisi hikâye zamanından iyi kötü uzun bir süreyi kapsadığından buna da *kapsam* adını verir (Genette, 2011, s. 38). Yani *erim* zamanın "şimdi"den, anakroninin başlangıcının öncesine ya da sonrasına olan mesafeyi tanımlar. *Kapsam* ise anakronik olayın kendi süresidir. Genette'ye göre süren bir öyküde anarkroniye katılmanın iki farklı yolu olduğunu yukarıda belirtmiştik. Bunlardan ilki, anlatıda daha sonra yer alacak olan bir olayı şimdiden anlatılamak ya da çağrıştırmaktan ibaret olan *prolepsis* [ileriye sıçrayış] diğeri ise, hikâyedeki verili bir anda bulunduğumuz noktaya göre daha önce olan bir olayın meydana geldikten sonraki çağrışımı olan *analepsis*tir [geriye dönüş] (s. 28). Bütün kapsamı "ilk anlatı"nın kapsamı dışında kalan analepsis çeşidini *dışsal* (*dış-anlatıcılı / heterodiegetik*) olarak adlandırır. İşlevi daha çok "geçmiş hakkında okuru aydınlatmak, ilk anlatıyı doldurmak" olan bu analepsis, "ilk anlatının içeriğinden farklı bir hikâye hattıyla alakalı"dır (s. 40). *İçsel* (*iç-anlatıcılı / homodiegetik*) analepsisler ise ilk anlatıyla aynı eylem hattını ele alır. Bu tür analepsisin iki türü arasında ayrım yapılabilir: *Geriye dönüşler* ya da *tamamlayıcı analepsis*ler anlatıda önceki bir boşluğu, olay gerçekleştikten sonra dolduran geriye dönüşlü kısımları içerirken (Genette, 2011, s. 41), *yinelenen* ya da *anımsama* adı verilen analepsisler bir yineleme ve anımsama işlevini yerine getirirler (s. 47). Prolepsisler de analepsisler gibi *içsel ve dışsal* olarak ikiye ayrılırlar. *İç-anlatıcılı prolepsis*ler önden giderek ilerideki bir boşluğu doldururlar ki bunlara *tamamlayıcı prolepsis* adı verilir; yine önden gidip gelecekteki anlatı kısmını kısmen kendi içinde katmanlaştıranlar ise *tekrar eden prolepsisler* olarak adlandırılır (s. 64-65).

Olay örgüsü olayları herhangi bir düzene göre yeniden biçimlendirebilir. "Olay örgüsü, eşzamanlı öykü olaylarını ardışık ya da ardışık olayları eşzamanlı olarak anlatmak için farklı araçlar —bölünmüş kare, alan-dışı ses ve bindirilmiş ses gibi— kullanılır. Hatta ardışık öykü olayları, art arda sunulabilir. Olay örgüsü içerisinde sunulmuş olayların düzeni geriye dönüş ve ileriye sıçrayışta olduğu gibi farklı olabilir" (Sahahba, 2001, s. 126). Sürede ise "öykü zamanı, olay örgüsü zamanı, perde zamanı ve bütün anlatının genel düzeyiyle ve anlatının mikro düzeydeki tekil olaylarıyla olan ilişkisini gösterir". Sıklık ise, "tekil bir olayın olup olmadığıyla, öykü dünyası içerisinde bir defa gerçekleşip gerçekleşmediğiyle ve olay örgüsü içerisinde tekrarlanıp tekrarlanmadığıyla ya da olup olmadığıyla ilişkilidir" (s. 122).

Olaylar arasındaki genel zamansal ilişkiler, nedensel bir ilişkiye sahip olabildiği gibi bu nedensel ilişkiden bağımsız, açık ya da belirsiz de olabilir. Sinemanın benimsediği anlatısal kip çoğunlukla bu olasılıkları belirleyen mekanizmadır. Klasik Yapı filmlerinde nedensel ilişkiler genellikle neden-sonuç ilişkisine göre ve hareketten doğan bir karaktere sahipken, Açık Paradigma'ya sahip filmlerde nedensel ilişkilerin zayıf ve belirsiz olması zamansal ilişkilere de bu karakteri kazandırır. Klasik sinemanın zamansal ilişkileri yaratmak için dayandığı olay örgüsü bu ilişkileri kurabilmek için izleyiciye ipuçları sağlar, ancak bu ipuçları her zaman için belirgin, anlaşılır zamansal ilişkiler yaratmak konusunda yeterli değildir.[23]

[23] Klasik sinema karakteristik olarak, eylemin zamansal birliğini güçlendirmek için -takvim, saat, sadece iki gün kaldı, artık bir dakika bile yok, parayı geri getir gibi- "*zamansal bitiş noktaları*" (temporal deadlines) kullanır. Bu *zamansal bitiş noktaları* izleyicinin ilgisini aksiyonun akışına yönlendirir. Klasik anlatıda tipik olarak, her ikisi de bir belirleyiciye sahip, iki olay örgüsü çizgisi vardır. Açık belirleyici, hakim olay örgüsü tarafından kurulurken, zımni belirleyici diğer olay örgüsü çizgisi tarafından, yani romantik olan tarafından, belirlenir. Bu iki belirleyici filmin sonunda buluştuğu zaman iki olay örgüsü çizgisi birleşir. Bkz. Shahba, 2001, s. 127-128.

Olayların Genel Düzeni

Olayların genel düzenlenişindeki bu anakronik durum, olay örgüsünde sunulan olayların genel düzenini de belirler. Bu düzen çizgisel olabileceği gibi, çizgisel olmayan bir yön de izleyebilir. Çizgisel olay örgüsü olayları kronolojik bir biçimde düzenler, çizgisel olmayan olay örgüsü ise olayları bu düzenin dışında bir düzenle sunar. Olay örgüsü çizgisel bir biçimde gelişim gösteren A, B, C, D, E yerine; B, C, A, D, E biçiminde düzenlenebilir. İlk düzenleme bir gerilim yaratırken, ikinci düzenleme daha çok merak ögesini ön plana çıkarır (Shahba, 2001, s. 129). Kurmacadaki *serimleme* tarzları (expositional modes in fiction) üzerine olan, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction* (1978) adlı kitabında Meir Sternberg, *merak hipotezi* ve *gerilim hipotezi* arasında ayrım yapar. Merak hipotezi metni sınırlayan geçmişle ilgili bilginin yokluğuyken, gerilim hipotezi ise gelecekte ortaya çıkacak olayların yokluğunun beklenmesiyle ilişkilidir (Sternberg, 1978, s. 65). Shahba (2001) ise bu iki tür hipotezin olayların düzeninin çizgisel ve çizgisel olmayan yanıyla ilgili olduğunu iddia eder. "Gerilim, bu gibi durumlardan kaynaklanan ve izleyicinin dikkatini gelecek olaylar üzerine yoğunlaştıran (gelecek-odaklı), doğrusal düzen tarafından yaratılır. Doğrusal olmayan düzen ise, genellikle geçmişe ait olayların 'kayıp zinciri'ndeki merakı arttırır (geçmiş-odaklı)" (s. 130). Olaylar bu şekilde anakronik bir biçimde sunulduğunda geriye dönüşler (analepsisler) genellikle zamansal boşlukları doldurmak için kullanılır ve ilk anlatı olayları hakkındaki bilgiyi sağlar. "Klasik anlatı sineması genellikle çizgisel bir düzen kullanırken, savaş sonrası sanat sineması ise sıklıkla olayların düzenini çizgisel olmayan bir biçimde kullanır" (s. 130). Olayların anakronisinin analepsis (sinemada geriye dönüş) ve prolepsislerle (sinemada ileriye sıçrayış) doldurulmasındaki

en önemli faktör *zamansal boşluklar*dır. Zamansal boşlukların temel işlevi öykü olaylarının yeniden düzenlenmesidir. Daha önce belirtildiği gibi olayların 1, 2, 3 olarak kronolojik düzende sunulmasının yerine, olay örgüsü olayları 1, 3, 2 olarak yeniden düzenlediğinde, 1 ile 3 arasında, daha sonra 2 tarafından (geriye dönüşle) tamamlanacak olan bir zamansal boşluk oluşur. Meir Sternberg bu noktada, anlatım tarafından doldurulan (bu işlem mantıksal, zamansal ya da uzamsal olabilir) *geçici boşluk*larla (temporary gaps), anlatı tarafından hiçbir zaman doldurulmayan, açık bırakılan *kalıcı boşluk*lar (permanent gaps) arasında bir ayrım yapar (1978, s. 51). "Bu durumda boşluklar öykünün hayal dünyasına transfer edilir, çünkü olay örgüsünde kalıcı boşlukların tanınması için yeterli ipucu yoksa izleyici öykünün kayıp parçasını tamamlayamaz" (Shahba, 2001, s. 137). Bu noktada Sternberg üç önemli noktayı vurgular:

> Öncelikle, hem her iki çeşit özelinde boşluğun açılması hem de geçici boşluğun açıkça doldurulması zorunlu olarak temsilin kronolojik düzeninin bozulmasına yol açar. [...] İkinci olarak, geçici boşluklar sadece süjede konumlandırılmışken, kalıcı boşluklar hem fabulada hem de süjede konumlanmaktadır. [...] Üçüncü olarak, bilindiği üzere modern eleştiri genel kavramsal anlam düzeyinde olduğu kadar metnin sözel düzeyinde de "belirsizlik", "çoklu göstergeler" "çok boyutluluk" ya da "paradoks" kavramları ile ilgilenir (1978, s. 51).

David Bordwell Sternberg'i izleyerek 6 ayrı zamansal boşluk türü üzerinde durur. *Geçici* (*temporal*) boşluklar, anlatım tarafından hemen ya da daha sonra doldurulurken; *kalıcı* (*permanent*) boşluklar anlatı tarafından asla doldurulmaz ve tamamlanmadan bırakılırlar. *Odaklanmış* (*focused*) boşluklar ise, anlatıdaki belirli bir an hakkındaki bilgiyi askıya alır, tipik kullanımı suç ya da dedektif öykülerinde görülür. *Yaygın* (*diffuse*) boşluklar daha çok kronolojik düzenin dışında gösterilen boşluklardır ve genel bir anlam yaratırlar. *Vurgulanmış* (*flaunted*) boşluklar ise anlatı tarafından açık ve belirgin kı-

lınmışlardır. Örneğin bunların geriye dönüş oldukları çeşitli görsel yollarla belirtilir. *Bastırılmış* (*suppressed*) boşluklar ise anlatının içinde belirtilmeden bırakılan boşluklardır (Bordwell, 1985, s. 78; Sternberg, 1978, s. 238-245; Shahba, 2001, s. 137). Geçici boşluklarla kalıcı boşluklar arasındaki temel farklılık ilkinin anlatının akışını ciddi biçimde etkilememesine rağmen ikincinin anlatı akışında bilgiyi eksik bırakması nedeniyle ciddi biçimde etkilemesidir. Yani geçici boşluklar "devam eden olaylar arasındaki zamansal ve nedensel ilişkileri etkilemezken, [kalıcı boşluklar] bu ilişkileri önemli bir biçimde etkiler" (Shahba, s. 138-139).

Geriye Dönüş ve İleriye Sıçrayış

Filmde ve edebiyatta anlatının bulunduğu andan daha önceki bir an'a gitmek ve an'ı anlatmak amacıyla zamanda geriye gitmek için kullanılan en bilindik yöntem geriye dönüş aygıtıdır. Bu açıdan bakıldığında "geriye dönüşler en net olarak anlatı içindeki öznel anlar olarak görülür"ler. Geriye dönüşler sinemada daha çok "başlangıcını ve sonunu belirten bir takım görsel ve işitsel kodlar aracılığıyla belirlenir" (kararma, açılma, zincirleme vb. gibi kodlarla). Geriye dönüşteki "zamansal ve mekansal bir değişim olsa da, bu değişim anlatının mantığını zayıflatmaz," bu anlamıyla kendisini "çift taraflı bir kod olarak ortaya koyar," bir yandan "geçicilik ve sıra sorunu vardır" diğer yandan da "kronolojik zamanla ilgili varsayımımızı yalanlar" çünkü zaman "parçalara ve katmanlara" ayrılır (Hayward, 1996, s. 122-123).

> Bu hem geçmiş hem de şimdidir, geçmiş gözlerimizin önünde görülebilir şimdi haline gelir. Geçmişe dönüşü izleriz, böylece zamanın geçmiş zaman olduğunu kabul ederiz. Ancak sinemayı şimdiki zamanda "anlarız." [...] İzleyici zamanla ilişkili olarak iki misli konumlanır. İzleyici geçmişe dönüşün sınırlarını çizen görsel ve işitsel kodlar nedeniyle, geçmişte olduğunun farkındadır ama aynı zamanda da kurmacanın içindeki doğallaş-

tırma işlemi nedeniyle geçmişte olmanın farkında değildir. Doğallaştırılmıştır çünkü zamanda ve mekanda değişim anlatı mantığında rahatsızlık yaratmaz, daha ziyade bunu mekanda güvenli kılar (Hayward, 1996, s. 123).[24]

Daha önce Genette'nin anakroni hakkında söylediklerini tanımlarken belirtildiği gibi geriye dönüş (analepsis), olay örgüsü içindeki ögeleri yeniden düzenlemenin en bilindik yoludur. Geriye dönüş ilksel öykü olayı hakkındaki bilgiyi askıya alarak, ihtiyaç duyulduğu bir noktada bu bilgiyi izleyiciye / okuyucuya sunarak, gerilim ve merak yaratır. Genette (2011) olayların yeniden düzenlenmesini anakroni olarak tanımlamış, bunu da analepsis ve prolepsis olarak ikiye ayırmıştı. Genette'nin tanımladığı bu iki kavram geriye dönüş ve ileriye sıçrayışa denk düşer.

Shahba geriye dönüşleri; *işaretlenmiş* (signalled) (optik geçişlerle, diyalog kancasıyla, arayazıyla), *bastırılmış* (suppressed) (geriye dönüş olduğuna dair herhangi bir belirti yoktur), *her şeyi bilen* (omniscient) (ilksel öykü olayları hakkında çok şey söyler), *sınırlı* (limited) (olaylar hakkında söylediğinden daha fazlasını gizler), *içsel* (internal) (anlatının başlangıcından sonra olan olayları anlatır), *dışsal* (external) (anlatının başlangıcından önce olan olayları gösterir), *nakleden* (recounted) (diyalog aracılığıyla), *hikâye eden* (enacted) (görüntüler yardımıyla), ya da *nakleden-hikâye eden* (recounted-encted) (bir karakteri geçmiş olayları anlatıcı sesiyle naklederken gösterir) olarak ayırır (2001, s. 141-142). Bordwell'e göre ise, geriye dönüş "olay örgüsünde sunulan ilk olay öncesinde oluşan olayları gösterebilir" ki buna "dışsal geriye dönüş" adını verir; ikinci olarak da "içsel geriye dönüş"ler vardır ki bu geriye dönüşler "ilk olayın sunulmasından sonra olağan olay örgüsünün sınırlamaları içinde oluşan olayları gösterir." Bordwell'e göre geriye dönüş ister içsel isterse de dışsal olsun

[24] Hayward doğallaştırma konusunda söyledikleri için Bkz. (Turim, 1989).

genellikle karakterin anımsaması biçiminde, psikolojik olarak motive edilir (Bordwell, 1985, s. 78).

Shahba'ya göre, klasik sinema geriye dönüşleri genellikle işaretlenmiş ve her şeyi bilen bir biçimde kullanırken, sanat sineması çoğunlukla işaretlenmemiş ve sınırlı olarak kullanır. Klasik sinema geriye dönüşü genellikle ilksel öykü olayları hakkında gerekli bilgiyi sağlamak ve böylece anlatıyı izleyici için daha erişilebilir kılmak için kullanırken savaş sonrası sanat sineması ise çoğunlukla geleneksel anlatı yapısını kırmak ve olaylar arasındaki zamansal ilişkilerde, izleyicinin parçası olduğu daha entelektüel bir algılama talep eden karmaşık bir ağ yaratmak için kullanır. Basitçe söylersek, klasik sinema geriye dönüşleri, anlatıyı pürüzsüz kılmak için kullanırken, sanat sineması anlatıyı daha da belirsiz kılmak için kullanır (2001, s. 142).

Genette'nin *prolepsis* olarak adlandırdığı ileriye sıçrayış (flashforward) da geriye dönüş gibi öykü olaylarının yeniden düzenlenmesi açısından önemli bir araçtır. Olayların kronolojik sırasının bozulması daha sonra olacak bir olayın, normal anlatı akışında daha önce ortaya çıkması durumunda oluşur. Geriye dönüş ve ileriye sıçrayış arasında bazı farklılıklar vardır. İlk olarak geriye dönüş "geçmiş yönelimliyken", ileriye sıçrayış "gelecek yönelimli"dir. İkincisi, anlatıda "dışsal geriye dönüşler bulmak mümkünken, dışsal ileriye sıçrayışlar bulmak mümkün değildir". Üçüncüsü geriye dönüşler "gerçekçi bir şekilde motive edilebilirken, ileriye sıçrayışlarda bu mümkün değildir". Son olarak da geriye dönüşler genellikle "iletişimseldir", ancak ileriye sıçrayışlar çoğunlukla "öz-bilinçlidir" (Bordwell, 1985, s. 78-79; Shahba, 2001, s. 151).

Hem klasik anlatı sineması hem de sanat sineması geriye dönüşü sıklıkla kullanırken, ileriye sıçrayış klasik anlatı sinemasında özel durumlarda, sanat sinemasında ise sık kullanılır. Klasik Yapı sineması anlatımın belirsizliğinden kaçın-

mak ve anlatıyı nedensel bağları güçlü bir biçimde kurabilmek için bu araca başvurmaktan kaçınırken, Açık Paradigma tam da bu nedenle bu aracı kullanma eğilimindedir.

Olayların Sıklığı

Gérard Genette, sıklıkla ilgili olarak "bir olay yalnızca gerçekleşebilir olan şey değildir; aynı zamanda tekrar gerçekleşebilir, yani tekrar edilebilir bir şeydir" (2011, s. 115) ve bir anlatıda "bir kere olmuş bir şeyi bir kere anlatılama" (burada tekli bir anlatım söz konusudur ve bir öykü anı tek bir söylemsel temsile sahiptir); "n kere olmuş bir şeyi n kere anlatılama", (burada ise, her biri birçok öykü anından birine yönelik birçok temsil söz konusudur); "bir kere olmuş bir şeyi n kere anlatılama" (bu türde ise tekrar söz konusudur ve aynı öykü anının bir çok farklı temsili mümkündür); ve "n kere olmuş bir şeyi bir kere anlatılama" (bu türde ise bir çok öykü anının tek söylemsel temsili söz konusudur ve döngüsel bir yapı taşır) arasında bir ayrım yapar (s. 117-118). Bordwell'e göre, öykü olayları biriciktir ancak izleyici bunların olay örgüsünde pek çok kez temsil edilebileceğini varsayar. Olay örgüsünde bir öykü olayı bir kez, bir defadan fazla temsil edilebilir ya da hiç temsil edilmeyebilir. Olayların mikro düzeydeki sıklıkları, tekil bir sahnede, tekil bir olayın hangi sıklıkta tekrar ettiğinin açıklanmasıdır. "Klasik sinema ile savaş sonrası sanat sineması arasındaki temel farklılık, bu gibi tekrarların arkasında yatan motivasyondur: ilki gerçekçi ve kompozisyonal motivasyon, ikincisi ise sanatsal motivasyondur" (Shahba, 2001, s. 161).

Öykü olaylarının sıklığı ve düzeni, olay örgüsünde yer alan olayların süresine manipüle edebilir. Bu durum iki düzeyde ortaya çıkar: bütün anlatının genel düzeyinde ve tekil bir olayın mikro düzeyinde. Olay örgüsü her halükarda süreyi yayar ya da kısaltır. Bu anlamda süreyle ilgili 3 kategoriden söz etmek mümkündür: *Öykü zamanı* (*fabula/story duration*), izleyicinin öykünün kapsadığını varsaydığı bütün zamandır,

geçmişteki bir noktadan, mevcut noktaya ve oradan da gelecekteki son noktaya kadar olan süredir, yani filmin öyküsünün geçtiği zamandır (*Elveda Cariyem'in* 52 yıllık bir zaman dilimini anlatması, *Suram Kalesi*'nin 50 yılı kapsaması gibi). *Olay örgüsü zamanı* (*syuzhet/plot duration*) ise filmde dramatize edilen aralıksız zamandır (*Suram Kalesi*'nde 20 yıl, *Stalker*'da 12 saat) ve *gösterim zamanı* (*screen duration/ projection time*) da filmi perdeye yansıtmak için gerekli olan güncel zaman, yani filmin gösterim zamanı (*Ulysses'in Bakışı* 177 dakika) ifade eder (Bordwell, 1985, s. 80; Shahba, 2001, s. 165; Genette, 2011, s. 84). Olay örgüsü ve öykü zamanı arasındaki ilişkileri belirten, saat, takvim, sözlü belirlemeler, arayazılar, diyalog ve genel kültürel uzlaşımlar (dükkanların açılması, kapanması, horozların ötmesi vb. gibi araçlar) vardır. Bu ikisi arasındaki ilişki bunlar aracılığıyla kurulur. Öykü zamanı ile olay örgüsü zamanı filmin biçeminde somutlaştırılamaz, burada üçüncü kategori devreye girer: Gösterim zamanı. Öykü eylemi 10 yılı kapsayabilir, olay örgüsü ise 2 aylık bir süre boyunca devam ediyor olabilir ama film bu süreleri 120 dakikalık akan bir süre olarak bütünleştirir ve izleyiciye sunar. Filmde kullanılan bütün teknikler —mizansen, sinematografi, kurgu, ses gibi— bu zamanın yaratılmasına katkıda bulunur. Bordwell, zamanın daha mikro düzeyde önemli işlevleri yerine getirdiğini de belirtir. Zaman/süre, olay örgüsünün (eylemler, sahneler, epizotlar) ve gösterim zamanının parçası olarak da işler. Bu durumu açıklığa kavuşturmak "izleyicinin 'sıradan' film hakkındaki temel varsayımları ele alınırsa" mümkündür (Bordwell, 1985, s. 81). Bordwell, izleyicinin temel olarak varsaydığı şeyin, "bütün anlatı düzeyinde, öykü zamanının olay örgüsü zamanından büyük olması"nı beklediğini ve "olay örgüsü zamanının da gösterim zamanından daha büyük olacağını varsaydığını" belirtir ve bunun nedeninin de "pek az anlatının her eylemin bütünlüğünü sunması" olduğunu söyler. Ancak Bordwell'e göre çeşitli parçalar düzeyinde durum değişmektedir. Normal koşullar altında "tek

çekim süresinin çekimin sunduğu eylemin süresine eşit" olduğu varsayılır. Ancak tek bir çekimin gösterim zamanında bulunan daha büyük bir olay örgüsü ve öykü zamanı önermesi mümkündür. Bordwell bu zamanla ilgili varsayımların "popüler anlatı sinemasının uzlaşımlarından kaynaklandığını" da belirtir (s. 81).

Bordwell, anlatının genel düzeyinde işleyen olası 3 zaman ilişkisi olduğunu belirtir: *Denklik* (equivalence), *daralma* (reduction) ve *genişleme* (expansion). Denklik durumunda öykü zamanı ile olay örgüsü zamanı birbirine eşittir; daralma durumunda ise, öykü zamanı olay örgüsü zamanından ve gösterim zamanından büyüktür. Genişleme durumunda da, öykü zamanı olay örgüsü zamanından küçüktür, gösterim zamanına eşit ya da ondan büyüktür (1985, s. 81). Bordwell bunlara şu örnekleri verir: Öykü zamanı, olay örgüsü zamanı ve gösterim zamanının denklik durumunun ancak sinemanın başlangıcındaki "ilk filmlerde" bulunduğunu belirtir. Örneğin 1903 yapımı olan *Pickpocket* filminde hırsızın bir adamın cüzdanını çaldığını, kovalandığını, yakalandığını ve filmin sona erdiğini belirtir. Burada olay örgüsü daha önceki hiçbir öykü olayını inşa etmemize izin vermez, bu nedenle de burada olay örgüsü zamanı öykü süresine eşit hale gelir. Ancak bu durum çok nadir rastlanan bir durumdur. Louis Lumiere'in *Bahçıvan'ın Sulanışı* (1895) filmi ise bu durumun en iyi örneğidir. Normal öykü her zaman betimlenenden daha fazlasını içerir. *Kahraman Şerif* (*High Noon*, Fred Zinnemann, 1952) filminin öyküsü Şerif Kane'in yaşamındaki 92 dakikalık zaman aralığında geçen olaylarmış gibi görünür, ancak burada Frank Miller'in hapse gönderilmesi, nişanlısına şeriflikten ayrılacağına dair söz vermesi gibi olaylar da, ilgili önceki olaylar olarak yer alır. Böylece olay örgüsü süresi gösterim zamanına oldukça yaklaşır ancak bütün öykü süresi ikisini de aşma eğilimindedir (Bordwell, 1985, s. 81).

Anlatının mikro düzeyinde ise yine bu üçlü ilişki işlerliktedir. Mikro düzeyde denklik durumunda perdedeki bir olayın süresi onun süresine eşit olabilir; daralma durumunda ise, perdedeki bir olayın süresi, onun olay örgüsü ve öykü içinde varsayılan zamandan daha az olabilir; genişlemede ise, perdedeki olayın süresi, onun olay örgüsü ve öykü içinde varsayılan zamandan daha fazla olabilir. Perdede sunulan olaylar konusunda genellikle bir uzlaşım vardır ve 1 dakika olarak sunulan bir olayın hem olay örgüsünde hem de öyküde 1 dakikalık bir süreyi kapsadığı varsayılır. Bu da genellikle, tek bir çekim, devamlılık kurgusu, ses kuşağındaki teknik bir araçla sağlanabilir (Bordwell, s. 82). Filmin anlatımı öykü zamanını *azaltabilir*. Bütün düzeyinde bu en yaygın işlemdir: Olay örgüsü 5 yılı, 5 gün olarak verirken, gösterim süresi bu 5 günü 2 saat olarak sunar. "Filmin bazı bölümleri de öykü ve olay örgüsü süresine uygunluk sağlayarak, ancak bu süreyi daha da kısa bir gösterim süresi haline getirerek, öykü süresini de azaltabilir" Herhangi bir sahne "bağlam olarak öykü ve olay örgüsünde 5 dakika alacak biçimde ipuçlarıyla verilmiş olabilir, ancak ara çekimler ve kurgunun diğer araçları yardımıyla, eylem perdede 3 dakika alacak biçimde sunulabilir." Örneğin "hızlandırılmış hareket, izleyiciye olay örgüsü ve öykü süresinin farklı olduğunu varsayması konusunda ipucu vermeye gerek duymadan gösterim süresini kısaltan" tekniklerden biridir. Sinemada bütün bu işlemler yaygın bir biçimde "*eksilti*" (ellipses) olarak adlandırılır (s. 82). Bordwell, öykü süresinin kısaltılmasının iki biçimi olduğunu belirtir: Bunlardan ilki, olay örgüsü, öykü zamanının farklı bölümlerini anlatının dışında bıraktığında oluşan "*temel eksilti*"dir (ellipsis proper). *Temel eksilti*de B sahnesine geçişte, anlatım tipik biçimde A sahnesini izleyen öykü eyleminin süresini dışarıda bırakır, burada gösterim süresi, öykü süresine eşittir ve biçemsel özellikler eksilti için uzlaşımsal ipuçları sağlar. İkinci ayrım ise, "*özetleme*" (compression) olarak adlandırılır. Burada zaman çıkarılmayıp özetlenir. Eksiltiler anlatıda boşluklar doğmasına

neden olur; Bordwell'e göre bu boşluklar; *kalıcı*, *geçici*, *odaklanmış*, *yaygın*, *vurgulanmış*, *bastırılmış* olabilir. Eksiltiler geciktirmenin karşıtı gibi işlerler, bu nedenle anlatı olay örgüsündeki eylemi geciktirmek için daha karmaşık olay örgüleri kullanmak zorundadır. Eksilti yapılan süre önemli bir bilgi içeriyorsa izleyicinin olay örgüsü hakkında hipotez oluşturma etkinliğini de engelleyici bir anlatım yaratabilir (1985, s. 82).

Tüm film ya da filmin bazı parçaları düzeyinde de anlatım öykü süresine "genişletilebilir" (expand). Bir olayın öyküde 3 dakika alacağı varsayılabilir; ancak olay örgüsünün düzenlenişi ve zamanın akışındaki serimi gerçekte 1 dakika tutabilir. *Yaygınlık* (expansion) konusunda da iki tür saptamak mümkündür. Bunlardan ilki eksiltiyle paralellik gösteren *bileştirmedir* (insertion). Burada öykü zamanı olay örgüsünü "dolgu" yardımıyla genişletir ve olay örgüsüyle biçem yabancı materyal arasında sıkışır. Bir kadın eve girmek için anahtarını çıkarıp kilide soktuğunda, kamera farklı bir mekandaki başka bir olaya kesme yapar, sonra tekrar döner ve kadının kapıyı açıp içeriye girdiğini gösterebilir. Burada *bileştirme* yoluyla zaman *yayılmış* olur. Yaygınlaşmanın ikinci türü ise *açılma* (dilation) olarak adlandırılır. Bu strateji bileştirmeye paralel olarak, temsil edilen eylemi sürekli uzatma eğilimindedir. Öykü ve olay örgüsü süresi uygunluk göstermesine karşılık, sadece gösterim zamanı yaygınlaşır. Bu türün en yaygın örneği yavaşlatılmış hareketle yapılmış çekimlerdir (Bordwell, 1985, s. 83).

Süresel ilişkilerin bu manipülasyonları herhangi bir filmde bulunabilir. Fakat, klasik filmlerin büyük bir kısmı, "tekil olayların mikro düzeyinde daralma ve yaygınlık ikilisini" kullanırken, savaş sonrası sanat sineması "olayların olgusal sürekliliğini sürdürme eğilimindedir." Ayrıca, klasik sinema bu ilişkiler için "işaretçiler" kullanırken (zaman işaretçileri, optik geçişler, üst ses vb) savaş sonrası sanat sineması "zamansal ilişkilerde belirsizlik yaratmak için bu gibi işaretçiler kullanmaktan kaçınır" (Shahba, 2001, s. 167).

SİNEMATOGRAFİK UZAM

Sinemada Estetik (2006) adlı kitabında, filmsel uzam "sadece üzerinde eylemin geliştiği basit bir sahne değildir, aynı zamanda, hakikat içerimini ortaya çıkaran güçlerin dinamizmini ve gerilimini de açıklar" diyen Mario Pezzella, "görüntülerin tek tek karelerdeki resimsel yoğunluğu, dikkati çekmek ve onu eylemlerin oluşundan uzaklaştırmak için ilişkilerin bir tür karmaşıklığını" sunduğunu belirtir (2006, s. 73). Sinemanın her döneminde anlaşılması için çaba harcanan bu karmaşıklık ve bu karmaşıklığın sinemasal anlamın ortaya çıkmasında nasıl bir işlevi yerine getirdiği ortaya konmaya çalışılmıştır. Sinemada uzamın yarattığı sınırlamaları daha 1920 yılında fark eden Lev Kuleşov "yaratıcı coğrafya"[25] adını verdiği deneyinde, fiziksel gerçekliğe dayalı sinemasal uzamı, bu sınırlamadan kurtarmaya çalışmıştır. Farklı zaman ve mekânlarda yapılan çekimlerin bir araya getirilmesiyle gerçekte var olanın dışında yeni bir uzamın yaratılmasına yol açmıştır. Bu yolla Kuleşov görüntülenen fiziki gerçek malzemeyi yıkmış ve farklı bir uzam yaratacak biçimde yeniden düzenlemiştir. "Bu deneyler montajın bütün süreksizliklerine rağmen seyircide bir süreklilik ve alan birliği tutkusu olduğunu çarpıcı biçimde gösterir" (Bonitzer, 2006, s. 73) diyerek alan/karşı-alan'ın en eski biçimi olarak "Kuleşov etkisi'ne dikkat çeken Bonitzer, deneyin "seyircinin kendiliğinden uyuşumu gerçekleştirdiğini ve birlikte monte edilmiş heterojen parçaların homojenli-

[25] Kuleşov aynı şekilde insan bedeninin yeniden inşa edilmesini de "yaratıcı anatomi" olarak adlandırmıştır. Bkz. Abisel, 2010, s. 213-214.

ğini, bitişikliğini kabul ettiğini" ortaya çıkardığını (Bonitzer, 2006, s. 74-75) belirtir. Bonitzer'in "sinemada görsel alanın yanında bir de kör alan vardır" derken kastettiği tam da budur. Bu "kör alan"lar "sinemanın farkı, alan-dışı'nın kesintisizliği içinde olup bitenlerin, dramatik açıdan, çerçevenin içinde olup bitenler kadar —hatta bazen daha çok— önem taşıması" anlamına gelir (s. 72). Sinemanın uzamını inşa süreci, aslında daha 1920'lerden itibaren farkında olarak ya da olmayarak; bu uzamı, çerçevenin dışındaki alanı da düşünerek işlerliğe sokma yönünde işlemiştir. Bu nedenle sinemada uzam her zaman için görülmeyen bir alanın varlığını da duyumsatan bir sürecin sonucu olarak ele alınmalıdır.

Pudovkin, *Sinemanın Temel İlkeleri* (1995) adlı kitabında filmsel uzamın da tıpkı filmsel zaman gibi kurguya bağlı olduğunu söyler. "Yönetmen bu ayrı ayrı parçaları birleştirmekle doğrudan doğruya kendine özgü bir filmsel uzay [uzam] kurar" (s. 90). Pudovkin'e göre, yönetmen kendisi tarafından gerçek uzamın farklı farklı noktalarında çekilmiş olan başka başka ögeleri birleştirip yoğunlaştırarak, tek bir *filmsel uzam* haline getirir (s. 90). Filmsel uzam söz konusu olduğunda sinemanın farklı düzeylerde ele alınması gerekmektedir. Öncelikle *çekim uzamı* düzeyinde ele alınması gereken filmsel uzamın daha sonra da bu düzeyi birleştirip yeni bir anlam kazanmasına yol açan *kurgu uzamı* düzeyinde düşünülmesi gerekmektedir. Bu ikisi arasındaki ilişki, sinemada uzamın inşasında önemli bir role sahiptir. Gerek çekimin içeriği olsun gerekse de kurgu aracılığıyla yaratılan daha büyük birimlerin içeriği olsun uzamın yaratılmasında önemli bir bileşendir. Bu içerikte yer alan oyuncular, dekor, aksesuar gibi pek çok şey filmin dünyası içerisinde uzamın yaratılmasında karmaşık bir rol üstelenir. "Sinemanın 'zamanı'nın kronolojik ya da sayısal bir zaman olmaması gibi, uzam da kavramsal bilincin nesnel ve soyut uzamı değildir, ama jestin öznel duygusuyla dokunur" (Pezzella, 2006, s. 75). Klasik Yapı sineması söz konusu olduğunda uzam genellikle kurgu aracılığıyla inşa edilen, harekete dayalı bir sürecin sonucunda ortaya çıkar. Ancak uzamı daha soyut ve harekete dayalı olmanın yerine,

zamana dayalı olarak kuran bir sinema anlayışının olduğunu da Gilles Deleuze (1986, 1989) dayanarak iddia edebiliriz.

Filmde uzamın temsili, Bordwell (1985), Branigan (1992), Chatman (2008) ve Thompson (1981) gibi yazar ve eleştirmenler tarafından tartışılmıştır. Chatman kısa bir yer ayırdığı uzamı, onu "öykü uzamı" ve "söylem uzamı" (2008, s. 89) olarak ikiye ayırarak değerlendirir. "Öykü zamanını söylem zamanından ayırdığımız gibi öykü uzamını da söylem uzamından ayırmamız" gerektiğini belirten Chatman, "filmlerde açık biçimde sunulan öykü uzamı, perdede gösterilen dünyanın bir parçasıdır, ima edilen öykü uzamı ise çerçevenin dışında kalan; ancak karakterlerin görebildiği, onların işitme mesafesinde olan, ya da eylem yoluyla ima ettikleri her şeydir" der (2008, s. 89). Chatman bu konuyla ilişkili olarak sinemasal anlatının beş "kesin" özelliği olduğunu vurgular: İlk olarak ölçek ya da boyut; ikinci olarak, kontur, doku ve yoğunluk; üçüncü olarak konum: (a) çerçevenin dikey ve yatay boyutunda (b) çerçevedeki diğer varlıklarla ilişki içinde; dördüncü olarak, yansıtılan aydınlatmanın derecesi ve alanı (ve renkli filmlerde renk ögesi); beşinci olarak da, optik çözünürlüğün berraklığı ya da derecesi (s. 89-91). Bu özellikleri sayan Chatman öykü uzamı ile söylem uzamı arasındaki ilişkilerin öykü zamanı ve söylem zamanı arasındaki ilişki kadar kolay çizilemeyeceğini belirtir. Zamansal sıralamanın aksine, yerleştirmenin ya da fiziksel konumlandırmanın gerçek dünyada doğal bir mantığı olmadığını belirtir (s. 91). Uzam konusunda çok daha fazla şey yazmış olan Edward Branigan ise filmdeki uzamsal düzeni, *grafik uyuşum* (graphic match), *uzamsal uyuşum* (spatial match), *açık uyuşum* (open match) ve *bütünleşik uyuşum* (integrated match) gibi faktörleri dikkate alarak tartışır. Bakış açısı çekimiyle ilişkili olarak ele aldığı bu faktörler Branigan'a göre, ardışık olarak gelen çekimlerle birleşerek bütün uzamı oluşturur (1992, s. 57-59). Branigan, filmin izleyiciye iki referans çerçevesi sunduğunu belirtir: "Öykü dünyası"nın uzamı ve zamanının örneği olarak "ekra-

nın" uzamı ve zamanı (s. 33). "Öykü dünyası"nın, "diegetik" (diegetic) ve "diegetik-olmayan" (nondiegetic) olarak iki parçadan oluştuğunu söyleyen Branigan, "öykü" hakkında konuştuğumuzda "sıklıkla, karakteri çevreleyen, henüz ortaya çıkmış ya da belirli bir tarzda olmuş olaylar ya da belirli bir dizi ve zaman süresi içinde ortaya çıkmış belirli olaylara referans verdiğimizi" belirtir ve bu gibi olayları belirli kurallar tarafından yönetilen "dünya" içinde gerçekleşen şeyler olarak anlayabileceğimizi söyler ve bu "imgesel dünyayı" diegesis olarak adlandırır (s. 35).

> Bir karakteri [bir şey] görürken ve duyarken gözlememizin dışında, bir karakterin ne görebileceğini ve duyabileceğini hayal edemediğimiz için, diegetik dünya, belirli bir çekimde ve hatta tüm film boyunca ne görüldüğünün ötesine uzanır. Bu bağlamda diegesis, karaktere atfedilmiş mekânsal, zamansal ve nedensel sistemdir. En azından potansiyel olarak bir karaktere ulaşabilme durumununda temsil edilen bir duyumsama verileri toplamıdır (Branigan, 1992, s. 35).

Noël Burch'a göre ise uzam kendisini dekupajın içinde oluşturan ikinci konudur. Burch'a göre sinemasal uzamı anlamak için kullanışlı bir ayrım vardır: "çerçevenin içindekileri kapsayan" alan (yani çerçeve-içi alan) ve "çerçevenin dışını kapsayan" alan (çerçeve-dışı alan). Çerçeve-içi alan, perdenin/ekranın yüzeyi, oyun ve hareket alanını oluştururken çerçeve-dışı alan fazlasıyla karmaşık olmasına rağmen altı parçaya ayrılabilir. Bu alanların ilk dördü, sınırları çerçevenin dört kenarıyla belirlenen ve hayali olarak kesilmiş olan alanı kapsar. Beşinci parçada, bu geometrik kesinlikle tanımlanamayacak olan ve hiç kimsenin girmesine izin verilmeyen "kamera arkası" bir alan vardır. Altıncı parça ise, setin arkasındaki ya da onun içindeki bazı nesneleri kapsayan uzamdır; bir karakter bir kapıdan çıkarak bir köşeyi dönerek ya da bir sütunun / bir başka kişinin arkasında kalarak bu alana ulaşır (Burch, 1973, s. 17).

Burada önemli olan sinemanın "gösterdikleriyle olduğu kadar göstermedikleriyle de iş gördüğü, sinematografik uzayın bir alan-uzay ve bir alan-dışı-uzayla (izleyici tarafından) görülen ve görülmeyenle eklemlendiği, bu bölünmeden kaynaklanan 'gerilim'in de izleyiciyi oyununa kattığıdır" (Bonitzer, 2006, s. 17-18). Sinemada uzamın nasıl anlaşılması gerektiğine bakılırken bu iki farklı "alan"ın nasıl eklemlendiğini göz önüne almak gerekmektedir. Bu iki alanın bütünlüğünün ortaya çıkardığı "gerçek" olanla "hayali" olanın oluşturduğu daha geniş "imgesel" bir uzamın varlığını dikkate alarak sinemada uzamın oluşumunu anlayabiliriz. "Önemli olan, alanın ve alan-dışı'nın, *in*-uzayın ve *off*-uzayın bu eklemlenmesidir: Ya *off*-uzay sadece ekranın gösterdiklerine ek bir gerçeklik vermek için kullanılır (çünkü *in*-uzay denen şey, objektifin çerçevelediği, ekrana yansıtılan, izleyicinin gözüne sunulan uzay parçasıdır); ya da tersine, sinematografik uzayın tamamlanmamışlığının, yarıklığının, bölünmüşlüğünün altını çizmek için *off*-uzay vurgulanır. Bu son durumda sinema klasik sinema denen süreklilik sinemasındakinden çok farklı bir oyuna açılmış olur" (Bonitzer, s. 22).

Bu noktada belki de Burch'ün söylediği "sinematik biçemin sıfır noktası" kavramına da değinmekte yarar vardır. Burch, "sinematik biçemin sıfır noktası" (zero point of cinematic style) kavramını uzamsal uyuşumun ve "kuralların" ihlali tartışması bağlamında ele alır. Burch, sinemasal bir ayrımın temel olarak yönetmenin çekimler arasında var olan herhangi bir süreksizliğin anlamını gizlemeye çalıştığı zaman "sinematik tarzın sıfır noktası"nı gösterdiğini söyler. Burch film biçeminin sessiz dönemde ve sesli dönemin ilk zamanlarında daha karmaşık olduğunu ve bu dönemde tek çekimler arasındaki devamlığı giderek vurgulayan bir eğilimin olduğunu belirtir. Filmlerde yakalanan kolayca anlaşılabilir uzamın kırılmaması amacıyla izleyicilerin görebileceği herhangi bir radikal değişiklikten kaçınılırken, Eisenstein'ın *Ekim* ve *Potemkin Zırhlısı* gibi filmlerde kullandığı sinemasal bağlantılar,

çekimler arası eklemlenmeleri gizlemek yerine dikkati bunlara çektikleri için gözden düşmüşlerdir: "sıçramalı kesme" ve "kötü" ya da "temiz olmayan" eşlemeden kaçınılmıştır çünkü bunlar temel olarak çekimler arasındaki geçişin süreksiz doğasını ya da gereğinden fazla aşikar olan sinematik uzamın belirsiz doğasını var etmekteydiler (Burch, 1973, s. 11). Buraya bakıldığında çerçeve-içini ve çerçeve-dışını kullanan farklı sinema tarzlarından bahsetmek mümkün görünmektedir, süreklilik ve kopuş/süreksizlik uzam için hem tekil filmler bağlamında hem de sinemasal tarz bağlamında kullanılabilecek verimli bir ayrım gibi görünmektedir. Çerçeve-içi daha çok sürekliliği temel alırken çerçeve-dışı da daha çok süreksizliği ve bir kopuşu temel almaktadır. İlkinde uzamı yaratmak için bir arada bulunan bağlantıları (çerçeve içindeki bağlantıları) kullanmak yeterliyken ikincisinde uzamı kurmak için hem bir arada bulunan hem de bir arada bulunmayan yani çerçeve-içindeki bağlantılarla çerçeve-dışındaki "hayali" bağlantıları kullanmak gerekmektedir.

David Bordwell ise filmsel uzamın yansıtılmasında bir tek "konum" kavramının hakim olduğunu belirtir (1985, s. 99-146). Anaakım mimetik teoriler tarafından her imge kamerada cisimleşen bir "görünmez gözlemci"ye atfedilir. Bu gözlemci hem "anlatıcı" hem de "izleyici"dir. Kurgu aracılığıyla elde edilen bütünsel uzam ise, mutlak bir konumu işgal eden idealize edilmiş görünmez bir tanığa, Pudovkin'in "uzamda ve zamanda ideal olarak hareketli gözlemcisi"ne atfedilir. Bu açıdan bakıldığında diegetik kuramlar da farklı değildir. Nasıl ki anlatım kameradan daha fazla bir şeyse, sinematik uzam da konumdan daha fazla bir şeydir. Burada izleyiciyi uzamın kuruluşunda merkezi bir konuma yerleştirmekten daha önemli olan, uzamın aslında farklı ögelerin/eklemlenmesiyle oluşan "dinamik" bir süreç olduğunu göz önüne almaktır. "Görünmez gözlemci" ve bunun doğal sonucu olarak "görünmez tanık"a dayalı, "konumsal" tek yönlü bir uzam tanımı sinemada uzamın anlamı oluşturma ve etkileme yollarını da sınırlamaktadır

(Bordwell, 1985, s. 99). Bordwell, uzamın inşası konusunda birbirinden farklı üç eğilim öne sürer. Birinci eğilim, "perspektivist" teoridir. James J. Gibson tarafından temsil edilen bu teori "alımlayıcının görsel bir alanı kavrayışının sadece geometrik optik yasalarınca belirlendiğini ya da tanımlandığını" ileri sürer. İkinci eğilim ise, Rudolf Arheim'ın çalışmalarıyla birleştirilen "Gestaltçı" eğilimdir. Burada önemli olan zihinsel süreçlerdir; zihin burada "görsel kavramlar" aracılığıyla bir bakışı yapılandırır. Bu nedenle de hiçbir imge ya da görüntü perspektivizmin varsaydığı gibi ampirik tarzda doğayı ona sadık bir biçimde kopya edemez. Hatta Arheim'ın sinema kuramı bu "sınırlılık" üzerine kuruludur. Bordwell'e göre, ki kitabın çıkış noktasını da oluşturan, "en uygun uzamsal algı kuramı", "inşacı" (constructivist) algı kuramdır (1985, s. 100). İnşacı kurama göre, film izleyicisine "şema" adı verilen bilgi kümelerini uygulayarak üzerinde çalışacağı "ipuçları" sunar. Bu "şema"lar tarafından yönlendirilen izleyici varsayım ve çıkarsamalarda bulunarak, öyküdeki olaylar hakkında hipotezler oluşturur. Bu varsayım, çıkarsama ve hipotezler, alımlayıcıya sunulan materyale karşı kontrol edilir. Bu malzeme ise izleyiciye mantık, zaman ve uzam şemalarına göre bir öykü oluşturmak için ipuçları sunan bir olay örgüsü şeklinde organize edilir (s. 100).

Bordwell filmsel uzamı, sadece *grafik* özellikleriyle ele almanın olanaklı olduğunu belirtir ve kompozisyonel düzenleme, sessel biçim ve doku (texture) olarak analiz edildiğinde temsili olmayan bir öge olarak ele alınabileceğini belirtir. Ancak kendisinin *sinografik* (scenographic)[26] uzamla ilgilendiğini belirtir. Bordwell'e göre, öykü olaylarının ortaya çıkacağını işaret eden anlatımdaki "dünya", kurmacanın imgesel uzamıdır. Bu imgesel uzamda, görsel ve işitsel ipuçları temel alındığında figürler, nesneler ve alanlar daha az ya da daha çok bir derinlikle, dayanıklılıkla, tutarlılıkla ve genişlik-

[26] Perspektif kullanma sanatı. Perspektifi kullanarak, yapılan her türlü düzenlemeyi içeren çalışma.

le inşa etme yönünde hareket ederiz. Bordwell bir filmin sinografik uzamının üç çeşit ipucundan inşa edildiğini belirtir: *Çekim uzamı* (shot space), *kurgu uzamı* (editing space) ve *sessel uzam* (sonic space) (s. 113). Bordwell bunlara daha sonra bir de *çerçeve-dışı uzamı* (offscreen space) ekler. Bordwell çekim uzamının atmosferik perspektif, ışık ve gölge, renk, perspektif, figür hareket gibi ögelerin de içinde olduğu dokuz ögeden oluştuğunu belirtir (s. 113-15). Bordwell'e göre kurgu uzamı, alımlayıcının neden-sonuç şemalarını destekleyerek ve uygun alanın "bilişsel haritasını" yaratarak beklenti ve hafıza temelinde çekimler arasındaki uzamı inşa etmesi sonucu ortaya çıkarken, sessel uzam görsel faktörler kadar sesin de uzamın inşa edilmesinde önemli bir rol oynadığını vurgular (s. 117). Filmdeki sesler, gürültüler, sesin kısıklığı ya da yüksekliği filmin görüntüleri ve dramatik yapısıyla birleşerek uzamın inşa edilmesine ve uzama ilişkin pek çok bilginin ve ipucunun izleyiciye sunularak filmdeki genel uzamın yaratılmasına katkıda bulunur. Sesin çekimlere göre belirli bir "ses perspektifine" sahip olması gerekir, örneğin genel çekimden yakın çekime kesme yapılırken sesin de bu kesmeye uygun olarak inşa edilmesi gerekir. Sesin uzamla ilişkisi de tıpkı görüntüyle uzamın ilişkisi gibidir. Çerçeve-dışı uzam ise yukarıda sayılan üç uzam (çekim, kurgu, sessel) çeşidinin sağladığı bilgiler ve ipuçları aracılığıyla kurulur. Bu üç uzam çeşidi de çerçeve-dışı uzamın kurulmasında önemli rol oynar. Çerçeve-dışı uzamı Bordwell iki alana ayırır: *diegetik olmayan çerçeve-dışı uzam* (nondiegetic offscreen space) ve *diegetik çerçeve-dışı uzam* (diegetic offscreen space) (s. 119). *Diegetik olmayan çerçeve-dışı uzam* kurmaca dünyanın bir parçası değildir. Bunun temel örneği

Mizansen (mise-en-scène).

Orijinal olarak "sahneye koyma" anlamındaki bu tiyatro terimidir. Sinemada çekimlerin çerçevelenmesine ilişkin film yapım uygulamaları anlamına gelir. Bu nedenle ilk olarak dekor, kostüm ve aydınlatma ve ikinci olarak da çerçeve içindeki hareketi ifade eder. Özellikle bazı Amerikalı sinemacıların auteur olduğunu söyleyip, bunu kanıtlamak için bu kavramdan yaranlanan *Cahiers du Cinéma* grubuyla birlikte özgül bir anlama sahip olmuştur. Bu yaklaşıma göre, söz konusu yönetmenler Hollywood'un denetimi altında çalışıp, senaryo üzerinde söz sahibi olamadıkları halde, çekimlerin sahnelenmesi sırasında kendi ayrıksı niteliklerini ortaya koyabildikleri kabul ediliyordu (Hayward, 1996, s. 220-221)

ise pek çok kuramcının paylaştığı bir şema olan "kamera"dır. "Öykü dünyasını inşa etmemizde 'kamera' fiziksel bir araç değil, belli bir malzemeyi gösterime sunan, temel çerçeve-dışı anlatısal bir araçtır" (s. 119). André Bazin, Noël Burch, Pascal Bonitzer gibi kuramcıların da öne sürdüğü gibi pek çok filmde, kurmaca dünyanın çerçevenin sınırları dışında kalan daha fazla bölgesi vardır. Bu bölgeler "diegetik çerçeve-dışı uzam"ı oluşturur. Noël Burch'a göre bunlar dört çerçeve çizgisinin sınırları "ötesindeki" uzamdır (1973, s. 120).

Uzamı böyle tanımladıktan sonra senaryo yazarları için uzamın daha görünür ve fiziki bir parçası olan mekândan da bahsetmek gerekmektedir. Burada mekân yerine uzamın kullanılmış olması mekanla zamanın bir arada işlediği bir sürece işaret etmek içindir. Genellikle zaman ve mekân, analitik olarak kolay anlatılabilmesi açısından ayrı ögeler olarak ele alınıp işlenirler, oysa bu ikisi iç içe geçen, birbiriyle ilişkili kavramlardır. Robert McKee, bir "öykünün uzamdaki yeri" olarak tarif ettiği mekânın "öykünün fiziksel boyutu" olduğunu söyler (McKee, 2007, s. 59). Filmde ***mizansen*** mekân aracılığıyla işlerken zaman kurgu aracılığıyla inşa edilir. Film mekânları genellikle oyunculara içinde hareket edebilecekleri fiziki bir ortam sağlıyormuş gibi değerlendirilir; ancak mekânlar bundan daha fazla bir işlevi yerine getirirler. Filmin dramatik önermesine uygun olarak, karakterin içinde bulunduğu psikolojik, kültürel, ekonomik, estetik vb. durumu betimleyerek, izleyiciye pek çok bilgi verirler. Özellikle filmin atmosferinin betimlenmesinde mekânların önemli bir yeri vardır. Kara filmin mekânları ile romantik bir komedinin mekânları arasında, savaş filmiyle melodramın kullandığı mekânlar arasında büyük farklar vardır. Her ne kadar günümüzde pek çok film yeşil perde önünde çekiliyor ve sonrasında istenen mekân dijital olarak filme ekleniyorsa da gerçekçi üslupla çalışan filmler mekanlarını yaşanan yerler arasında seçmektedir. Mekânın fiziksel boyutunun yanı sıra bir de dramatik boyutu vardır. Mekânı filmin karakterlerinden biri gibi

dramatik bir üslupla kullanmak da mümkündür. Korku filmlerinde sıkça başvurulan "perili ev" böylesi bir kullanımın örneğidir. Mekânlar filmlerde çeşitli işlevleri yerine getirirler. Bu işlevler arasında karakterin kim olduğu hakkında bilgi vermesi, olay örgüsünü ilerletmesi, bir olay örgüsünü başlatıp birini bitirmesi, filmin atmosferini oluşturması gibi özellikler sayılabilir. Senaryoda mekânların biçimi (oda, ev, büro), türü (tenha, kalabalık), işlevi (hangi amaçla kullanılıyor), konumu (nerede, nereye yakın ya da uzak), insanlarla olan ilişkisi (yaşayan var mı, onların hayatındaki önemi nedir vb.) (Chion, 2003, s. 131) gibi özellikler dikkatle düzenlenmeli, bunların senaryoya yapacağı katkıdan maksimum ölçüde yararlanılmalıdır. Mekânların iki olası kullanım biçimi vardır sinemada: ilki, mekânın alışılmış işleviyle kullanılması (evse ev olarak, büroysa büro olarak) ve bunun dramatik olarak filmdeki olaya katkıda bulunması. İkincisi ise, mekânla filmdeki olay arasında bir çelişkinin yaratıldığı durumdur (Chion, 2003, s. 132). Düğün yapılan bir evde bir tabutun olması gibi. Ne olursa olsun mekân hiçbir zaman durağan bir şey olarak ela alınmamalı, her zaman senaryonun içerisinde işlevsel ve etkin bir öge olarak kullanılmalıdır. Pek çok film gibi, Klasik Yapı filmlerinin de birden fazla mekânı kullanıyor olması, filmsel uzamın da sürekli olarak bir devinim içinde olmasını, devinimin de bu mekânlar arasındaki geçişlerde sorunsuz bir biçimde yapılmasını gerektirmektedir. Mekânlar arasındaki geçişler tıpkı sahneler arasındaki geçişler gibi mantıksal bir gelişim içerisinde yapılmalı ve izleyicinin zihnini karıştırmayacak bir biçimde kullanılmalıdır. Zamandaki geriye dönüşler ve ileriye sıçrayışlar beraberinde mekânda da geriye dönüş ve ileriye sıçrayışı getirir. Bu geriye, ve ileriye hareketlerde izleyicinin zorlanmaması için bu mekânlara ilişkin bilgi verilmesi (serimleme) gerekir. Açık Paradigma ise mekân kullanımı konusunda Klasik Yapı'nın bu kurallarına uymak zorunda olmadığı gibi karakterleriyle mekânlar arasında zaman zaman sembolik ve gerçeküstü bağlantılar da kurar.

KARAKTERLER

Klasik Yapı'ya sahip bir anlatıda ve senaryoda karakter her şeyin temelinde yer alır dersek yanlış söylemiş olmayız; çünkü öykü çatışma içindeki karakterlerin eylemlerinden doğmaktadır. Aristoteles *Poetika*'da "karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olmayan [eyleme dayanmayan] tragedya olmaz" (Aristoteles, 2001, s. 24; b. 6, p. 8) der ve aynı bölümün on birinci paragrafında "öykünün olayların birbirine bağlanmalarının en başta geldiğini"; yani öykünün öncelikli olduğunu belirtir, paragrafın sonunda ise "*tragedyanın temeli* ve aynı zamanda ruhu öyküdür (mythos)" (2001, s. 25; b. 6, p. 11) der. Hemen sonrasında ise, "öyküden sonra ikinci olarak karakterler"in geldiğini (2001, 25; b. 6, p. 12) ve "belli bir istem yönünün anlattığı şey" (2001, s. 26; b. 6, p. 14) olduğunu söyler. Özdemir Nutku buradan yola çıkarak, "karakteri olmayan tragedyalar"-dan söz ederken Aristoteles'in anlatmak istediğinin şu olduğunu söyler: "Oyun içinde yazgısı değişmekte olan oyun kişisinin, hareket ederken ve acı çekerken, a) Hareketlerinin nedeni açıklanmamışsa, b) Eğilimleri belirtilmemişse ve; c) Belli bir davranış içinde gösterilmemişse" bunun "karakteri olmayan tragedya" (Nutku, 2001, s. 44) olduğunu söyler ve oyun içinde karakter sayılabilecek kişinin, hareketlerinin nedeninin açıklanmış, eğiliminin (yöneliminin) belirtilmiş ve belli bir davranış bütünlüğü içinde olması gerektiğini vurgular (s. 45).

Tanınma (Anagnorisis)

Adının da açıkça ifade ettiği gibi, bilgisizlikten bilgiye geçiş demektir. Öyküdeki bir kişinin başka bir kişiyi işaretlerden, karakteristiklerden ya da durumlardan dolayı tanımasıdır. Bu da, alın yazısının mutluluk ya da felaket için belirlediği kişilerin ya dostluğuna ya da düşmanlığına götürür. Sanat anlamında güzel tanınmalar aynı zamanda baht dönüşü ile birlikte ortay çıkanlardır. Tanınma da peripeti gibi ya acıma uyandıracak ya da korku. Tanınma dar anlamda belli kişiler arasında ortaya çıktığı için iki olasılık söz konusudur: ya kişilerden birisi tanınır, ötekinin kim olduğu önceden bilinir, ya da her ikisi birden tanınır. Baht dönüşü, tanınma, hamartia birlikte düşünülmesi gereken kavramlardır. Aristoteles'e göre tanınmanın şöyle çeşitleri vardır: işaretler yoluyla tanınma (bu da iki çeşittir, doğuştan işaretler, sonradan olan işaretler), ozanın yersiz olarak uydurduğu tanınma, bir anımsamayla beliren tanınma, akıl yürütmeye dayanan tanınma, kendiliğinden ortaya çıkan tanıma (Bkz. Aristoteles, 2001, s. 34, b.11, s. 45-48, b. 16; Nutku, 2001, s. 49-50.).

Poetika'ya göre karakterin ozanların dikkat etmesi gereken dört özelliği vardır: ilk ve en önemlisi, karakterin "*ahlak* bakımından iyi olmaları gerektiği"dir, bu da "bir insanın konuşması ve eylemi ne türden olursa olsun, belli bir istem yönünü gösteriyorsa, o insanın karakteri" olduğu anlamına gelir (Aristoteles, 2001, s. 43; b. 15, p. 1); yani tragedyada yer alan bir oyun kişisi söz ve eylemleri aracılığıyla bir seçimi ortaya koyduğunda karakter olur. Ahlak bakımından "iyi olma" Aristoteles'in dramatik kuramının temelidir. Buradaki ahlaki bakımdan iyiliğin yöneldiği hedef ise, "ahlak bakımından iyi" karaktere duyulan acıma duygusu anlamına gelen, seyircinin yakınlığını yakalayabilmektir, bu yakınlık da seyircinin duyacağı "trajik haz'zın kaynağı"dır (Nutku, 2001, s. 45). İkinci özellik ise, *uygunluk*'tur (Aristoteles, 2001, s. 43; b. 15, p. 2). Nutku, bu özelliğin odaklandığı birinci noktanın "toplumsal durum" olduğunu, "karakterin toplum içindeki konumuna uygun biçimde hareket etmesi gerektiğini" belirtir (2001, s. 46-47). Üçüncü özellik *benzeyiş*'tir (Aristoteles, 2001, s. 43; b. 15, p. 3). Özdemir Nutku, Aristoteles tarafından çok açıklanmamış bu özelliğin de karakterin "gerçeğe benzerliği"nden bahsettiğin belirtir; dördüncü özellik ise, karakterin *tutarlığı*'dır (Aristoteles, 2001, s. 43; b. 15, p. 4). Açıkça ifade ettiği şey olan "tutarlılık"tan kasıt, karakterin bir bütünlüğünün olması, oyun içindeki gelişimi inandırıcı bir sırayla örülmesidir, böylece zaten karakter tutarlı olacaktır (Nutku, 2001, s. 47). Peki bu karakter nasıl biridir Aristoteles için? *Poetika*'ya göre, "*tragedyanın kuruluş*, yalın değil, karmaşık olmalıdır. Tragedya, *korku ve acıma duygularını uyandıran* eylemleri taklit etmelidir" (Aristoteles, 2001, s. 36; b.13, p.2). Bu nedenle de tragedya ozanın yapacağı şey: "*Ne erdemli kişileri mutluluktan*

Hamartia

Hamartia, Samih Rıfat çevirisinde "yanılgı" (2010), Furkan Akderin çevirisinde "yargı hatası" (2011), Kalaycı çevirisinde "bir hata" (2012) olarak çevrilmiştir. Özdemir Nutku (2001) ise "trajik kahramanın yaptığı bir hatayla bahtında bir dönüşüm olmasıyla ortaya çıkan trajik durum"a hamartia dendiğini belirtir (s. 47). Nutku'ya göre aksiyonun gelişmesi için Aristoteles'in kuramı "mükemmelden daha aşağı olan bir kahramanı"; yani "insanca kusurları olan bir kahramanı" gerektirmektedir. Bu nedenle de Nutku'ya göre hamartia kavramı genel olarak ele alınabilecek bir kavram değildir, daha çok ahlaksal bir durum yerine, "bir insanın yaptığı belli bir hatayı ya da suçu gösterir" (s. 48).

felakete düşmüş olarak göstermeli" (çünkü bu durum korku ve acıma değil, tersine sadece öfke uyandırır) "*ne de kötü kişileri felaketten mutluluğa ermiş olarak göstermeli*"dir; çünkü bu durum "ne ahlaksal tatmin, ne acıma, ne de korku" uyandırmaz (Aristoteles, 2001, s. 37; b.13, p.2). Bunlardan başka "*çok kötü olan birinin mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmemesi gerekir*" (Aristoteles, 2001, s. 37; b.13, p.2). Peki gösterilmeyen bu karakterlerin dışında hangi karakteri göstermek gerekir? Aristoteles bu soruyu "geriye bir kişi kalıyor" diye yanıtlar. O da "ne ahlaksal yeti, ne adalet bakımından, ne de kötülük ve ahlak düşkünlüğü yönünden olağanüstüdür. Tersine o, herhangi bir suçla suçlanmış [***hamartia***] olan bir kimsedir" (Aristoteles, 2001, s. 37; b.13, p.3). Aristoteles'e göre buradan zorunlu olarak şu sonuç çıkar: "iyi örülmüş bir öykünün *çift yanlı sonuçtan çok, tek yanlı bir sonucu* olmalıdır; ***baht dönüşü*** [*peripetie*] de felaketten mutluluğa değil, tersine mutluluktan felakete dönmelidir" (2001, s. 37, b.13, p.4). Bu durum da *baht dönüşü* "ahlaksal kötülükten değil [...] {ondan daha}[27] iyi olan bir kişinin işlediği ağır bir suçtan ötürü" ortaya çıkar (2001, s. 37-38, b.13, p.4). Burada *baht dönüşü* ile kastedilen şeyi açıklamak gerekmektedir. Aristoteles *Poetika*'da *baht dönüşü*yle "eylemlerin düşünülenin tam tersine dönmesi"ni kasteder, bu tam tersine dönme "zorunluluk" ve "olasılık" yasalarına göre olmalıdır (Aristoteles, 2001, s. 34, b.11, p.1). Nutku, *baht dönüşü*nün trajik kahramanın alınyazısında ortaya çıkan dönüşüm olduğunu; ancak

Baht Dönüşü (Peripetie)

Aristoteles *Poetika*'da peripeti ile "eylemlerin düşünülenin tam tersine dönmesi"ni kasteder, bu tam tersine dönme "zorunluluk" ve "olasılık" yasalarına göre olmalıdır (Bkz. Aristoteles, 2001, s. 34, b.11, p.1). Nutku, baht dönüşünün trajik kahramanın alınyazısında ortaya çıkan dönüşüm olduğunu; ancak sadece böyle ele alınamayacağını, bütün tragedyalar için temel bir kavram olduğunu belirtir (Bkz. Nutku, 2001, s. 48).

KARŞILAŞTIRINIZ:
Syd Field'ın Paradigma Yaklaşımı'ndaki Beklenmedik Olay /Dönüm Noktası ve Frank Daniel & Paul Joseph Gulino'nun Sekans Yaklaşımı'ndaki Kriz Anı

[27] Köşeli parantezle belirtilen yerler metne benim tarafımdan eklenen kelime ya da cümleleri; köşeli parantez içinde üç nokta ile gösterilen yerler ise orijinal cümle alıntılanırken dışarıda bırakılmış yerleri tırnaklı parantez ile gösterilen yerler ise anlamı bütünlemek için orijinal metne benim eklediğim yerleri göstermektedir.

sadece böyle ele alınamayacağını, bütün tragedyalar için temel bir kavram olduğunu belirtir (Nutku, 2001, s. 48). Aristoteles bu kavramı aynı zamanda "yalın" ve "karmaşık" öykü kavramlarını tanımlamak için de kullanır. Buna göre *baht dönüşü* (*peripetie*) ve ***tanınma***nın (*anagnorisis*) olmadığı, sürekli ve birlikli akış içinde ortaya çıkan öyküler yalın öykülerdir. Karmaşık öykü ise, *baht dönüşü* ve *tanınma*nın birlikte oluşturdukları öykülerdir (Aristoteles, 2001, s. 33; b.10, p.1). Fakat bu her iki öykü de öykünün örgüsünden doğmalıdır, yani *baht dönüşü* ve *tanınma* olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre, daha önce gelişmiş olaylardan doğmalıdır; çünkü olayların birbirinden mi doğduğu yoksa birbirini mi kovaladıkları çok farklı konulardır (Aristoteles, 2001, s. 33-34; b.10. p.2).

Poetika'da karakter için önemli olan noktalardan biri de *katarsis* (*katharsis*) konusudur. Aristoteles, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklidi olarak tanımladığı tragedyanın sanatça güzelleştirilmiş bir dili olduğunu ve içerisine aldığı her bölüm için özel araçlar kullandığını söyler. Bu nedenle eylemde bulunan kişiler tarafından temsil edilen tragedya sadece bir öykü değildir. Aristoteles'e göre tragedyanın görevi, "uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir (katharsis)" (Aristoteles, 2001, s. 22; b.10, p. 2). Özdemir Nutku'ya göre, *katarsis*, "insanın iç yaşamı için gerekli olan arınmadır. Bu da tragedyanın sonunda seyircinin duyacağı acıma ve korku duygularıyla varolur"; çünkü katarsis "acıma ve korku duyguları"nı kullanarak, insandaki "acı veren öge"yi yıkayıp arıtır (2001, s. 51).

Aristoteles'in öyküden sonra tragedyanın en önemli ögesi olarak gördüğü karakter zaman içerisinde yapıyla arasında hiyerarşik bir ilişkinin olduğu bir öge olmaktan çıkmış en az onun kadar önemli, birbiriyle ilişkili bir bütünlük haline gelmiştir. McKee bu ayrım konusundaki tartışmanın hâlâ devam ettiğini, bunun nedeninin de *karakter* ile *karakterleştirme* arasındaki farktan kaynaklandığını belirtir (2007, s. 86). McKee'ye göre karakterleştirme "insan olmanın gözlenebilir tüm niteliklerinin, dikkatli

bir incelemeyle bilinebilir her şeyin toplamıdır" ve bu özelliklerin toplamı "her kişiyi eşsiz yapar". Gerçek karakter ise, "insanın baskı altında yaptığı seçimlerde ortaya çıkar" (s. 86). Karakterin baskı altında yapacağı seçimler onun karakter kimliğini belirleyen en temel ögelerden biridir. Aristoteles'in karakterler hakkında, "yaptıkları tercihlerinde zorunluluk ve olasılık kurallarına uymak zorundadırlar" demesinde karşılığını bulan belirli bir zorunluluk sonucu davranışa bir yön verilmesi (baskı altında yapacağı seçimler) karakter kuruluşunun temel ögelerinden biridir. Bu da karakterleştirme yerine gerçek karakterin ortaya konması ile mümkündür (McKee, 2007, s. 88). Karakterler öykü içerisinde işlevsel olarak yer almalıdırlar. Bu işlevsellik de, karakterin her şeyden önce inanılır olmasıyla ilgilidir.

Filmdeki karakterler içerisinde en önemlisi *kahraman*dır (protagonist). Kahramanın karşısında ise onun erişmek istediği amaca ulaşmasını engellemeye çalışan *rakibi* vardır (antagonist). Christopher Vogler *Yazarın Yolculuğu* (2011) kitabında senaryo yazımını kahraman üzerine kurmuştur. Vogler için kahraman "başkaları için kendi gereksinimlerinden ödün veren kişidir" (s. 71). Vogler'e göre, "kahramanın dramatik amacı, izleyicinin öyküye dahil olmasına yardım etmektir." Bu nedenle de kahramanın herkesin özdeşleşebileceği ve kendisinde bulabileceği özellikleri vardır ve herkesin rahatlıkla anlayıp, kavrayabileceği evrensel güdülerle yönlendirilmiştir (sevilme, anlaşılma, başarma, hayatta kalma, özgür olma, intikam alma vb gibi) (s. 72). Kahramanlar bu evrensel özelikleri taşımalarının yanı sıra eşsiz de olmak zorundadır. Gerçek karakter, gerçek kişler gibi tek bir özellikle değil, birbiriyle çelişen bir çok özellikle tanımlanmıştır. Bu nedenle karakter tekil bir özellikle tanımlanan bir *tip* değil, kendine has özgün nitelikleri olan biridir. William Miller (2009), etkin karakterler yaratmak için bir takım özellikler olduğunu belirtir: Kişilik duygusu, inanılırlık, davranış, belirsizlik, doğrulamak, motivasyon, klişe olmama, güç ve varlık, çekicilik, eşsiz ve bireysel olmak gibi özellikler sayar (s. 86-91). Pek ne anlama gelmektedir bu özellikler?

Kişilik duygusu: Etkin karakterlerin, gerçek kişilermiş gibi bir duygu yaratmasıdır. Kişilik duygusuna sahip karakterler öykünün gerekliliklerini karşılamak için yaratılmış izlenimi vermekten uzaktırlar, geçmişlerinin ortaya çıkardığı bir kişiliğe sahiptirler ve geliştirilmiş üç boyutlu karakterlerdir. Böylesi karakterleri ortaya çıkarmak için yazarlar kendilerine gerçek kişileri model alırlar.

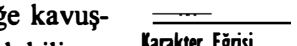
İnanırlılık: Etkin karakterler davranışları, kişilikleri, bildikleriyle, onlar hakkında bizim bildiklerimizle uyum içerisindedir. Hareketleri filmin dünyası içerisinde tutarlıdır, öykünün inanırlılığı ancak karakterlerin inanılır davranışlar sergilemesiyle mümkündür.

Belirsizlik: Etkin karakterler bazı yönleri gizli kalmış, belirli ölçülerde belirsizlik taşıyan bir nitelik gösterirler, gizemli bir yanları vardır, bu da karakterlere güçlü bir özellik verir.

Doğrulamak: Karakterler sadece iyi ya da kötü gibi karşıtlıklar içerisinde temsil edilmemeli, geçmişte yaşadıkları deneyimlerinin ortaya çıkardığı kişilikler olarak ele alınıp işlenmelidir. Karakterlerin geçmişte yaşadıklarının bilinmesi, bu geçmişin karakterin kişiliği üzerindeki etkisinin anlaşılmasını kolaylaştırır ve karakterin yaptıklarını izleyici daha kolay kabul ya da red eder.

Motivasyon: Öykü boyunca karakterin yaptığı hareketlerin altında uygun bir motivasyon bulunmalıdır. Karakterin amaç (dramatik gereksinim) ve davranışlarının arkasında mantıklı ve anlamlı bir neden olmadığı müddetçe karakterin belirli bir eylem içerisinde gelişim göstermesini sağlamak kolay olmayabilir. Bu nedenle karakteri harekete geçiren motivasyonlar önemlidir; ancak bu motivasyon statik bir yapı olarak değil, dinamik bir yapı olarak görülmelidir; çünkü karakterin eyleminin ve davranışının temelini oluştururlar. Öykünün gelişimine bağlı olarak değişirler, fakat bu değişim bir tutarlılık da taşır, bu tutarlılık sayesinde karakterlerin hareketleri doğrulanmış olur. Bazı motivasyonlar temeldir, hayatın bütün akışını etkilerler bazıları ise sadece kü-

çük bir değişim yaratırlar. Bir öyküde ya da filmde karakterin motivasyonu onu yapmak istediği şeyin mastar (—mak, —mek olarak; rehineyi kurtarmak, evliliğini kurtarmak, işe girmek, özgürlüğe kavuşmak vb.) olarak ifadesiyle rahatlıkla anlaşılabilir.



Karakterin hikâye boyunca gecirdiği değişimin takip edilebildiği hayali eğridir. Karakterin yaşadığı inişler çıkışlar, sorunlar, çözümlerin hepsi bu eğriyi oluşturur.

Klişe olmayan karakterler: Etkin karakterlere sahip olmak için tek boyutlu, yapmacık ve belirgin özelliklere sahip, sinemada çokça görülen karakter kuruluşlarından kaçınmak gerekir. Klişe karakterler pek çok anlatıda karşımıza çıkmış tipler olarak senaryoyu ve öyküyü zayıflatan bir niteliğe sahiptir. Yoksul sanatçı, tıkanıklık yaşayan yazar, alkolik gazeteci, deli bilimadamı vb. gibi.

Güç ve varlık: Ana karakterler öyküyü ve çatışmayı taşıyacak kadar güçlü olmalıdır. Hatta zayıf karakterler bile zayıflıklarıyla güçlü karakter olmalıdır.

Çekicilik: Karakterler çekici olmalıdır. Burada çekicilik özel kişiler olmalarından kaynaklanan, ilginç insanlar olmaları anlamına gelir. Yaşamları ve sorunları itibariyle izleyicinin farklı bulduğu ve benimsediği karakterler çekici karakterlerdir.

Eşsiz ve bireysel olma: Etkin karakterler bireysel özellikleriyle; konuşma biçimleri, giyim tarzları, davranışları, değer yargıları, kendilerine özgü üslup ve özellikleriyle benzeri olmayan karakterlerdir. Bu özellikler karakteri tanımlayan onun alametifarikası haline gelmiş özelliklerdir. Chaplin'in bıyığı ve şapkası gibi.

Bu özelliklere sahip karakterin öykünün sonunda öğrenerek, değişmesi gerekir. Vogler, kahramanı tanımlarken öykü boyunca değişmesi ve öykünün sonunda dönüşmesi gerektiğini belirtir ve öykü boyunca en çok öğrenen ve gelişen kişinin de

kahraman olduğunu söyler (2011, s. 73). ***Karakter eğrisi*** olarak adlandırılan bu gelişim, içerisinde karakterlerin taşıdığı kusurları da barındırır. Karakterler kusurlarıyla birlikte gelişip bir noktaya varırlar bu süreçte geçirdikleri yol onların *karakter eğrisi*ni oluşturur. Bu da kahramanın en önemli özelliği olan eyleme geçme ya da bir şey yapmak zorunda olması işlevini ortaya çıkarır. Öyküyü başlatan çoğunlukla kahramanın bir kararı ya da eylemidir, öykü onun arzuları ve istekleri doğrultusunda gelişir. Kahraman öykünün en sorumluluk isteyen ve en çok risk almayı gerektiren, can alıcı eylemini gerçekleştirmelidir (s. 74).

Karakter ve kahraman söz konusu olduğunda aynı zamanda *anti-kahraman*'dan da bahsetmek gerekmektedir. Anlaşılmasında zorluklar olan bir kavram olarak anti-kahraman Vogler'a göre, kahramanın karşıtı değil, onun özel bir türüdür (2011, s. 78). Vogler anti-kahramanı ikiye ayırır: birinci tür anti-kahraman, alışageldik kahramanlar gibi davranan, ama kinik tarafı çok güçlü veya kusurlu bir niteliğe sahip olanlarla (Kazablanka'daki Bogard gibi); bir öykünün hoşlanılmayacak ya da hayran olunmayacak, hatta yaptıkları ayıplanabilecek merkezi figürleriyle trajik kahramanlarından oluşur (Macbeth gibi) (s. 78). İkinci tür anti-kahraman ise, daha çok klasik trajik kahramana benzer. Bunlar kusurlu kahramanlardır, çekici nitelikleri vardır ancak eninde sonunda içlerindeki şeytani dürtü galip gelir. Hayranlık uyandırıcı olmasalar da "ilahi adaletin tecelli" etmesinin izleyiciye verdiği hazla ilgiyle izlenirler (s. 79). Bunların dışında *bir gruba bağlı olmayan kahramanlar* olduğu gibi, *yalnız kahramanlar* ve *katalizör kahramanlar* da vardır. Bu katalizör kahramanlar kahramanın değişim özelliğinin tersine bir işleve sahiptir; bunlar değişmezler; çünkü asıl işlevleri diğerlerinin dönüşümünü sağlamaktır (s. 81).

Bu özellikleri taşıyan karakterlerin tanıtılması ise önemli konulardan biridir. Karakterleri tanıtmak; ancak filmin gelişimiyle mümkündür, karakterler film boyunca gelişim gösterirler. Bu nedenle de karakterler hakkındaki *serimleme* film boyunca sürdürülür. Karakterleri tanımaya film başladığı andan itibaren, yani

giriş bölümünden itibaren başlarız, onlar hakkında bizi filme bağlayacak ilk bilgileri burada ediniriz. Çatışma ile bu karakterlerden hangisi arasında daha yakın bir bağ olduğunu öğrendiğimiz ilk yer de burasıdır. Karakterlerin tanıtılıp onlar hakkında bilgi verilmesine ilişkin gelişim film boyunca devam eder. Karakterlerin tanıtılmasında karakterlerin eylem içerisinde gösterilmeleri (bir şey yaparlarken), yaşadıkları ya da çalıştıkları mekânlarda resmedilmeleri, ilişkili oldukları insanlarla birlikte temsil edilmeleri aracılığıyla haklarında pek çok bilgi verilir. Bunlara ek olarak karakterler arası ilişkiler, karakterlerin tanıtılmasında ve geliştirilmesinde önemli bir yer tutar. Bu nedenle karakterler arasındaki ilişkilerden elde edilecek bilgiler; birbirleriyle iligili duygularının neler olduğu, birbirlerine nasıl davrandıkları, ne istedikleri, ilişkilerinin nasıl oluştuğu, geliştiği ve çözüldüğü, birlikte ne yaptıkları ve paylaştıkları, neleri gizledikleri gibi bilgiler önemlidir. Filmin büyük bir kısmı bu ilişkiler ağının birbiriyle bağının çözülmesi üzerine kuruludur. Karakterler arasında oluşturulan karşıtlıklar karakterlerin birbirlerine karşı belirgin kılınmalarını sağlayan en önemli yöntemlerden biridir (Miller, 2009, s. 95). Bütün bunlar yapılırken senaryo yazarı oluşturacağı karakterler için pek çok özellik listesi oluşturur. Bu listede karakterin fiziksel, biyolojik, psikolojik, kişilerarası ve kültürel özelliklerinin hepsi ayrıntılı olarak betimlenir. Buradan yola çıkılarak karakterler için özgeçmiş yazılır.

Öykünün merkezindeki karakterin, yani kahramanın her zaman canlı bir varlık olduğu düşünülmemelidir. Kahramanın her zaman canlı ya da insan olması gerekmez. Bir hayvan, cansız bir nesne, bir dağ, bir volkan vb. gibi şeyler de olabilir. McKee

Vurucu An

McKee, olayı geri dönülmez bir biçimde etkileyen ve olası sonuca götüren etki anlarını *vurucu an* olarak adlandırır. Aşıkların kavgasında taraflardan birinin "ben seni hiç sevmedim ki" demesi, karşı tarafın buna "ben de zaten seni aldatıyordum" diye karşılık vermesi, sahnenin *vurucu an*larıdır. Bu anlar neticesinde sahne olası geri dönülmez bir noktaya doğru, içerdiği değeri değiştirerek ilerler (İlişki birliktelikten ve sevgiden, ayrılığa ve nefrete dönüşür) (Bkz. McKee, 2007, s. 32).

"özgür bir irade ve arzu kapasitesi verilmiş herhangi bir şey harekete geçebilir ve bir kahramanın katlanabileceği sonuçlara katlanır" der (2007, s. 115). Ona göre kahraman "iradeli" bir karakterdir, bu da karakterin içinde bulunduğu mücadele boyunca "arzuyu sürdürecek kadar güçlü" olması gerektiği anlamına gelir. Bu karakter öykünün sonunda "anlamlı ve dönüştürülemez bir değişimi yaratan eylemi" gerçekleştirebilirse, ancak iradeli bir karakter haline gelir (s. 115). McKee'ye göre zaman zaman karakterin gerçek gücü edilgen bir karakterleştirmenin arkasına gizlenmiş olabilir. *Kahraman Şerif*'teki (*High Noon*, Fred Zinneman, 1952) Grace Kelly'nin oynadığı Amy Fowler Kane karakteri böyle bir karakterdir, bir yandan kırılgan bir karakterken, önemli bir anda güçlü bir karakter olarak arkasına sığındığı edilgen kimlikten sıyrılarak ortaya çıkar.

Boşluk

McKee, öykünün nesnel ve öznel alanların birbirine temas ettiği yerde gerçekleştiğini söyler. Ona göre kahraman ulaşabileceğinin ötesinde bir arzu nesnesi arar ve farkında olarak ya da olmayarak düşünce ve duygularıyla koşullanmış özel bir davranışta bulunmayı tercih eder. Bu davranış arzusuna ulaşmasına yol açacak olumlu bir tepki olarak ortaya çıkar (ilk tepki). Kahraman bu hareketle bulunduğu anda iç dünyasının nesnel alanı, kişisel ilişkileri, kişinin dışındaki dünyası ya da bunların bir karışımı, kahramanın beklediğinden daha güçlü ve farklı bir biçimde tepki verir (ikinci tepki). Kendi dünyasından gelen bu tepki kahramanın arzusunu engeller ve onu arzusundan, hareketi yaptığı sıradakinden daha da uzaklaştırır.

(Sürer) ☞

McKee, bütün kahramanların ve karakterlerin açık ya da örtük bir arzusu olduğunu ifade eder ve açıkça ifade edilmiş arzuların (hedefler) dışında bir de bilinç altına itilmiş farkında olunmayan arzular olabileceğini belirtir. McKee'ye göre güçlü ve etkin karakterlerin hepsi bilinçli arzuların yanı sıra farkında olmadıkları, psikolojik olarak onları harekete geçiren güçlü arzulara da sahip karakterlerdir. Karakterler sadece peşinde oldukları arzularla tanımlanmazlar. McKee'ye göre bir karakter sempatik olsa da olmasa da önemli değildir, ancak bir karakter empatik olmalıdır. Empatinin önemi karakterle izleyici arasındaki ilişkide oynadığı roldür. İzleyicinin karakterin dünyasına dahil olması ne oranda sağlanırsa öykünün ve filmin başarısı da o oranda sağlanır (s. 117).

McKee'ye göre, karakterin dünyasını ve kimliğinin; *farkındalık çemberi*ni çevreleyen ve karak-

terin yaşamındaki iç *çatışma düzeyleri*ni gösteren bir dizi ortak merkezli çemberler gibi düşünmek gerekir. En içteki çember *karakterin benliği*dir, çatışmalar da onun doğasının ögelerinden yani akıl, beden, duygulardan çıkar. İkinci çember ise, *kişisel ilişkileri* ve kişisel yakınlıkları temsil eden çatışmaları içerir, burada toplumsal uylaşımlarımız dışsal rollerimizi belirler (aile, arkadaşları, sevgililer gibi) (2007, s. 121). Üçüncü çember ise, kişiliğin dışındaki düşmanlığın tüm kaynakları olan *kişinin dışında gelişen çatışma* (McKee, 1997, s. 146-147) düzeyini gösterir. Burada toplumsal kurum ve kuruluşlarla bireyler arasındaki çatışmalar (devlet-vatandaş, şirket/müşteri vb), bireylerin birbirleriyle aralarındaki çatışmalar (polis/suçlu/kurban, patron/işçi, müşteri/garson, doktor/hasta vb) ve hem insanın yarattığı çevresiyle hem de doğal çevresiyle arasındaki çatışmalar yer alır (McKee, 2007, s. 122). McKee bu çemberleri aynı zamanda ***boşluk*** kavramıyla ilişkilendirerek geliştirir. Kahramanın arzusuyla onu gerçekleştirmesi arasında, rakiplerin oluşturduğu engeller nedeniyle oluşan *boşluk* üzerine (yani öznel beklentisiyle nesnel sonuç arasında ortaya çıkan boşluk) kahraman arzusuna ulaşamayacağı hissine kapılır. Bu noktada kahraman sahip olduğu bazı şeyleri "riske" eder. Bu boşluklu ilerleme filmin temel çatışmasının çözümüne kadar "olabilirlilik duygusu ve gerçek gereklilik arasında" tekrar tekrar boşluklar üreterek devam eder (2007, s. 123-124).

McKee'nin *farkındalık çemberi* aslında Syd Field'in karakter kuruluşuna ilişkin söylediklerileriyle benzerlikler taşır. Syd Field karakteri *iç yaşamı* ve *dış yaşamı* olarak ikiye ayırır. Karakterin iç yaşamı, doğduğu andan hikâyenin başladığı ana kadar geçen sürede gerçekleşen olaylardır (*ardöykü*). Karakteri

Boşluk

Bu hareket de düşman güçleri harekete geçirir. Bu da öznel beklenti ve nesnel sonuç arasında, hareketi gerçekleştirdiği sırada olmasını istedikleriyle gerçekte olup biten arasında, olabilirlilik duygusu ve gerçek gereklilik arasında bir boşluğu ortaya çıkarır. Nesnel gereklilik bir karakterin olabilirlilik duygusuyla çeliştiği zaman, kurmaca gerçeklikte aniden bir boşuluk oluşur. Gerçeklikte bu boşluk oluştuğu anda karakter artık arzusunu gerçekleştiremeyeceğini anlar; ancak bu boşlukta mücadele etmelidir. Kahramanın bir sonraki davranışı ilk başta yapmak istemediği bir şeydir, bu da kahramanı riske sokar, artık kazanmak için kaybetmeye hazırdır (Bkz. McKee, 2007, s. 123-124).

oluşturan temel süreçtir. Karakterin dış yaşamı ise, filmin başladığı zamandan hikâyenin çözüme kavuştuğu noktaya kadar geçen sürede yaşananlardır. Bu süreç karakteri *açığa vuran, ifşa eden* bir süreçtir (2013, s. 69). Field'e göre karakterin esasını belirleyen şey, onların belirli bir olaya nasıl cevap verdikleri, nasıl harekete geçip, tepki gösterdikleridir (s. 64). Bu da karakterin aksiyonlarına ve olaylar dizisi boyunca yapacağı dramatik seçimlere odaklanmayı gerektirir, çünkü karakteri tanımlamanın en iyi yolu onu verdiği kararların sonucu olan aksiyonlar içerisinde göstermektir ki, bunu Field ***hadise*** ile ilişkili olarak tanımlar (s. 63). Hadise de aslında *karakter eğrisi*nin ortaya çıkmasında etkili olan olayların bir toplamı olarak görülebilir. Bu eğiriyi sağlam ve tutarlı bir biçimde kurabilmek için karakter biyografisi oluşturmaya ihtiyaç vardır. Field, karakterin iç dünyasını oluşturan karakter biyografisi oluşturulduktan sonra, artık onun dış kısmına (2013, s. 72) geçilebileceğini belirtir. Karakterin iç yaşamı film/öykü başlamadan önce başlayan ve filmin başlangıç noktasına kadar gelen bir süreçken, dış yaşam "senaryonun kendi zamanı içinde ortaya çıkar", yani filmin açılmasından kararmasına kadar olan sürede gerçekleşir (s. 72). Miller'ın etkin karakterlerin oluşumu için saydığı özelliklere uygun karakterler yaratabilmek için Field, karakterin yaşamının üç temel kategoriye ayrılmasını önerir: *Profesyonel* yaşam, *kişisel* yaşam ve *özel* yaşam (s. 73). Peki karakter inşasında hangi özellikleri dikkate almak gerekir? Field deneyimlerinden çıkmış dört özellik sayar bunun için. Field'e göre bir karakter her şeyden önce güçlü ve tanımlanmış bir *dramatik gereksinime* sahiptir. İkinci olarak, *kişisel bakış açısı* vardır. Üçüncü olarak, bu karakterlerde bir ***tavır*** vücut

Tavır

Tavır ise bir hal ve hareket tarzı ya da fikir/görüş olarak tanımlanabilir. Bir kişisin kişisel görüşünü açığa çıkaran bir hareket ya da hissediş şeklidir. Tavır, bakış açısından farklı olarak, bir düşünsel karardır, sonuç olarak da tavır olarak adlandırılan şey, bir hükümle sınıflandırılabilir: Doğru ya da yanlış, iyi ya da kötü vb. (Bkz. Field, 2013, s. 92)

bulur. Son olarak da bu karakterler bir *değişim ve dönüşüm geçirir*ler (2013, s. 88).

Karakter konusu aynı zamanda senaryo yazımındaki yaklaşımları da etkileyen bir niteliğe sahiptir. Bu yaklaşımlardan biri karakterin temel alındığı, bu karakterlerin bir gereksinim etrafında kurgulanarak bir eylem ve sonuçta bir hikâye çıkarmaya odaklanmış olan yaklaşım, yani *karakter senaryosu*; diğeri ise bir fikrin etrafında olay örgüsünü temel alarak, ona uygun karakterlerin yaratılmasıyla ortaya çıkan *durum senaryosu*dur (Field, 2013, 133-134). Her iki senaryo biçiminde de bir dramatik gereksinime ve dramatik önermeye sahip olmak gerekir. Senaryonun olmazsa olmaz koşulu *dramatik gereksinime* sahip bir karakter, bu dramatik gereksinimi gidermek için onu harekete geçiren; fakat izleyici nezdinde onu haklı kılacak bir *dramatik önerme*dir. Karakter ancak aksiyonla biçim kazanır ve belirginleşir. Bu nedenle karakter her zaman eylemle birlikte düşünülmesi gereken bir ögedir. Karakter eylem içerisinde düşünüldüğünde, onu biçimlendiren ögelerden başka ilişkilerin varlığı da belirginleşir. Karakterler tek başına anlam taşımazlar, ancak başkalarıyla ilişki içerisinde daha etkin ve etkili hale gelirler. Hikâyeler insanlar arasındaki ilişkiler hakkındadır. Bu ilişkiler de çeşitli biçimlerde tanımlanırlar, bir kısmı rekabete dayalı bir gelişim gösterirken (karşıtlık), bir kısmı da işbirliği içerisinde var olurlar. Filmlerde bir ilişkiyi genellikle iki karakter oluşturur, ancak bazen odakta bir üçgen de yer alır. Bu tür ilişkiler bir dinamizm taşırlar. Üçgende her karakterin ayrı hedeflerinin ve dramatik gereksinimlerinin olması bunlar arasında çatışma çıkmasına yol açar, bu da hareketli ve dinamik karakterler için önemli bir özelliktir (Seger, 2015a, s. 134).

Aydınlatma Teorisi

Field, Henry James'tan yola çıkarak, onun Aydınlatma Teorisi'ni senaryoya uyarlar. James'a göre, eğer karakter bir çemberin merkezinde duruyorsa ve onunla etkileşimde bulunan diğer karakterler onu çevreliyorsa, bir karakter ana karakterle etkileşime girdiğinde her defasında onun farklı bir yönünü açığa çıkarabilir ya da aydınlatabilir (Bkz. Field, 2013, s. 97).

Filmde kahramanın karşısında yer alan güçler içerisinde en önemlisi onun dramatik gereksiniminin önünde engel olarak duran *rakip*tir. Genellikle filmdeki kötü adam olarak bilinen rakip, aslında kahramanın kuruluşunda kullanılan pek çok özelliğe sahiptir. Rakipler, hikâyedeki işlevleri nedeniyle genellikle uzlaşmaz karakterlerdir (Seger, 2015a, s. 168). Chion, "öykülerin hepsinde olmasa bile çoğunda kahramanın isteklerine, peşinde olduğu amaca, yaşama savaşına, huzuruna engel olan bir rakip, bir düşman, muhalif ya da kötü adam" bulunduğunu belirtir. Bu rakip bir insan yada topluluk olabileceği gibi, doğal bir felaket, hastalık, fiziksel bir engel, ruhsal bir sorun, çevre, yasalar, toplum, bir hayvan, bir canavar da olabilir ve kişinin kendi içinde de bulunabilir (Chion, 2003, s. 158-159). Kahraman da rakip de gerçekçi karakterlerdir, oysa sinemada gerçekçi olmayan pek çok karakter de yer alır. Linda Seger bunları; sembolik karakterler, insan olmayan karakterler, fantezi karakterler ve efsane karakterler olarak sıralar (2015a, s. 211). Bunlar içerisinde, değişmeyen özellikleriyle tanımlanan insan olmayan karakterler; romantik, sihirli ve tuhaf devler, cüceler, büyücüler, insan benzeri yaratıkların bulunduğu bir dünyada yaşayan fantezi karakterler; mitsel bir dünyadan ve mitsel kahramanlık öykülerinden beslenen mitsel kahramanları bir yana bırakırsak üzerinde durulması gereken belki de sembolik karakterlerdir. Seger'e göre gerçekçi karakterler çok boyutluyken sembolik karakterler tek boyutludur. Genellikle tek bir özelliği (aşk, bilgelik, merhamet, adalet gibi bir fikre dayalı) somutlarlar. Bunların en etkin olduğu yerler gerçekçi olmayan hikâyeler, mitler, fanteziler, hatta süper kahraman hikâyeleridir. Kökleri Yunan ve Roma mitolojisindeki tan-

Hadise ve Tetikleyici Olay
Başka bir şeyle ilişkili ya da başka bir şeye bağlı olarak meydana gelen belirli bir oluş, vaka ya da olay (Field, 2013, s. 63). McKee ise Field'in "hadise"sini "tetikleyici olay" olarak adlandırır. McKee'ye göre tetikleyici olay, ardından gelecek olan şeylerin başlıca nedenidir ve meydana geldiğinde statik ya da belirsiz değil, dinamik, gelişmiş bir olay olmalıdır. Tetikleyici olay kahramanın yaşamındaki güçler dengesini köklü bir biçimde alt üst eder. Tetikleyici olay çoğu zaman doğrudan kahramanın başına gelen ya da kahramanın sebep olduğu tek bir olaydır. Kahramanın yaşamının dengesini bozan bir olaydır (değişim iyi ya da kötü olabilir). Genellikle iki olaya gereksinim duyar (sorun ve sonuç) ve kahramanın bu olaya bir tepki vermesi gerekir. Tetikleyici olay önce kahramanın dengesini bozar, sonra da bu dengeyi yeniden kurma arzusunu harekete geçirir.

(Sürer) ☞

rılara kadar uzanır, tek boyutlu gibi olsalar da ilginç ya da karmaşık olabilirler, zira tanımlandıkları tek özellikleri başka pek çok özellikle ilişkililer içerir. Sembolik karakterlere pek fazla ayrıntı eklenmez çünkü fikirleri iletecek kadar ayrıntı yeterlidir bu karakterler için (2015a, s. 210-232).

Hadise ve Tetikleyici Olay

Tetikleyici olay karakteri hedefine yönelten şeydir, ya rastlantısal olarak ya da nedensel olarak gerçekleştiği gibi hem rastlantısal hem de nedensel olarak da gerçekleşebilir. Her olay örgüsünün bir tetikleyici olayı vardır, ancak ana olay örgüsünün tetikleyici olayı izleyicinin perdede gördüğü biçimde gerçekleşmelidir. İzleyicinin buna tanık olması iki açıdan önemlidir. Birincisi, tetikleyici olayın görülmesi filmin dramatik sorusunu akla getirir, ikinci olarak da bu olaya tanık olmak izleyiciye zorunlu sahneyi bilinç dışı olarak aklında tutmasına yol açar (McKee, s. 149-169). Field ise hadiseyi, "tetikleyici hadise" ve "anahtar hadise" olarak ikiye ayırır. Tetikleyici hadise, öyküyü harekete geçiren ilk hadisedir; anahtar hadise ise, hikâyenin ne hakkında olduğunun, neyle ilgili olduğunu gösteren ilk görsel ifadedir ve ana karakteri olaylar dizisi içine çeker. I. Dönüm Noktası ile çoğunlukla aynı şeydir. Tetikleyici hadise hemen izleyiciyi yakalamak ya da ona çengel atmak gibi bir işleve sahiptir, yani hikâyeyi harekete geçirir ve izleyicinin dikkatini çeker (2013, s. 169-172).

PARÇADAN BÜTÜNE:
Çekim < Sahne < Sekans < Film

Film olarak adlandırılan bütün pek çok bileşenin ortaya çıkardığı bir tamlık durumunu ifade eder. Film artık bitmiş, sonlanmış ve arkasından bir şeyin gelmeyeceği bir halin adıdır. Fakat son haline gelmeden önce belirli parçaların bir araya gelmesiyle oluşan yeni bir birim olarak ilerlediği bir gelişim içerisinde anlam kazanan film, nihayetinde bu parçalardan farklı bir kimlik kazanır. Filmi oluşturan bu parçaların en küçük birimi ise *çekim* olarak adlandırılır. Temel olarak çekim, kameranın çalıştırıldığı andan tekrar duruncaya kadar kaydettiği film parçasının kapsadığı kadar zaman içerisinde geçen tek ve birleşik, aynı zaman ve mekânı kapsayan birim olarak tarif edilebilir. Senaryo her ne kadar sahneler üzerine temellendirilse de bu sahnelerin oluşumu için çekimlere ihtiyaç vardır. Çekimler aynı zamanda sinemasal anlamın en küçük birimleridir. Bu nedenle de anlam oluşumunda ilksel olarak etkin olabilen yapılardır. Kendi başlarına da bir anlam taşıyabilecekleri gibi daha büyük bir bütünün parçası haline gelerek de anlamı kendi doğansındakinden farklılaştırır. Bu farklılaşma çekimlerin bir araya gelerek oluşturduğu yeni bir bütüne işaret eder: Sahne. Sahne temel olarak çekimlerin bir araya gelerek oluşturduğu, zaman, mekân, olay, tema, motif ya da içerik gibi ögelerle bir araya getirilmiş birden fazla çekimin bir araya gelerek oluşturduğu birimdir (Miller, 2009, s. 129). Sahne her ne kadar çekimler dizisi olarak tarif edilse de tek bir çekimden de oluşabilir. Sahne, senaryodaki en çok önem taşıyan unsurdur. Sahne "dramatik aksiyonun kendine has birimi, hücresidir; hikâyenizi anlattığınız yerdir" (Field, 2013, s. 211). Klasik Yapı'ya ait bir senaryodaki ilerleme, sahnelerin birbirine neden-sonuç ilişkisiyle bağlanması aracılığıyla gerçekleşir, bu anlamıyla da sahne senaryoyu hareket ettiren temel birimdir, yani senaryodaki hareket sahne değişimleri aracılığıyla sağlanır.

Bir senaryo yazarı senaryosunu sahne sahne yazmaya başlar, bu sahne yazma işleminin belirli bir mantık içerisinde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. McKee, sahneyi "küçük bir öykü, zaman ve mekân bütünlüğü ve devamlılığı içindeki çatışma aracılığıyla bir karakterin yaşamındaki *değer-yüklü durum*u dönüştüren bir aksiyon" olarak tanımlar (2007, s. 191). Bu söylenenlerden yola çıkarak, her şeyden önce sahnenin bir *öykü* içerdiğini, bir *bütünlük* taşıdığını, bu bütünlüğü sağlamak için bir *devamlılık* ve bunlara ek olarak da bir *çatışma* taşıdığını söyleyebiliriz. Elbetteki bütün bunların anlam kazanabilmesi için bir de *karaktere* ihtiyaç vardır, bu karakterin de öylesine bir figür değil, McKee'nin "*değer-yüklü durum*" dediği şeye sahip olması ve bunun dönüştürülmesi için bir *aksiyon* içerisinde bulunması gerekmektedir. Bu kısacık tanıma bakıldığında bir sahnenin ögeleri olarak; öykü, bütünlük, devamlılık, çatışma, karakter, değer-yüklü durum, aksiyon gibi bir takım ögelerin bulunduğunu görebiliriz. Bunlar içerisinde üzerinde ilk durulması gereken belki de "değer" kavramıdır. McKee, "öykü değeri" kavramıyla, "olumludan olumsuza ya da olumsuzdan olumluya, bir andan bir diğerine değişebilen insan deneyiminin evrensel nitelikleri"ni kastetmektedir (sevgi/nefret, özgürlük/esaret, cesaret/korkaklık vb. gibi) (s. 29). Buradaki "değişim"in çatışma aracılığıyla yaratılan anlamlı bir çatışma olması gerekmektedir (s. 30). Sahnenin içerisinde bir çatışma barındırıyor olması doğal olarak onun belirli bir yapıyı gerektirdiğini ortaya koyar. Sahne, tıpkı bir filmin taşıdığı giriş, gelişme ve sonuç yapısı gibi bir gelişim çizgisi gösterir. Sahnelerde karakterlerle ilişkili değer-yüklü olaylar başlar, gelişir ve sonuçlanır. Bu anlamıyla da sahneler sıklıkla "yön değiştirirler". Senaryo yazarı her sahneyi karakteri-

Ardöykü (Backstory)

Karakterin geçmişinde meydana gelen önemli olaylar dizisidir, yazar bu bilgileri kendi öyküsünün gelişimini oluşturmak için kullanır. Ardöykü film ya da öykü başlamadan yani ekranda ya da perdede gördüğümüz olayların öncesinde gerçekleşen olaylardır. Karaktere gerçek duygusu veren, inanılır ve tutarlı olmasını sağlayan önemli ögelerden biridir, ardöykü. İki değişik türde bilgi sağlar. Bunlardan birisi, hikâyenin kurgusunu doğrudan etkileyen geçmişteki olaylar ve etkilerdir. Artöykü her zaman senaryoda yer almaz, karakterlerin davranışlarının sebeplerini anlamamıza katkıda bulunur. Özellikle karakterin şimdiki zamandaki psikolojisini anlamak için geçmiş bilgiler önem kazanır; çünkü dramatik olan şimdiki zamandır.

nin hayatındaki "değeri" olumludan olumsuza ya da olumsuzdan olumluya dönüştürmeye çalışarak kurmalıdır (s. 31).

Bir sahnenin "değer-yükü" aynı zamanda onun bir amacının da olması gerektiğini ortaya koyar. William Miller, sahnenin iç yapısından bahsederken sahnelerin kendilerine ait başlangıç, gelişim ve sonlarının olmasının yanı sıra, sahnenin amacının belirlenmiş olmasını da bu yapının bir başka özelliği olarak belirtir (2009, s. 136-137). Her sahnenin bir amacı vardır, eğer bir sahnenin bir amacı yoksa o sahne senaryonun yapısını zayıflatan bir niteliğe sahiptir ve senaryodaki yeri her zaman için sorgulanabilir. Örneğin karakteri tanıtmayı amaçlamış bir sahnenin amacı karakterin iyi yönlerini (kibarlığını, iyilikseverliğini, dürüstlüğünü) göstermek olabilir. Bir diğer sahnenin amacı ise, rakibin kötü yönlerini ya da işlediği suçu göstermek olabilir. Eğer bir sahnenin amacı belirlenmek isteniyorsa, sahnedeki aksiyonun faili olan sahnedeki ana karakterin amacının ne olduğuna bakmak yeterlidir. Bu amaç genellikle "—mak", "—mek" aktif fiiliyle tanımlanır (s. 137). Bir sahnede kahraman amacını suçluyu ortaya "çıkarmak" olarak belirlemişken, rakip amacını suçluyu "gizlemek" olarak belirlemiş olabilir. Sahnenin bir amaca sahip olması aynı zamanda onun bir de bakış açısına sahip olduğu anlamına gelir. Burada hangi karakterin sahne içerisinde ne oranda etkili olduğuna bakılmalı, buna karar verilmelidir. Sahnede hâkim olan bakış açısının kimin olduğu belirlenmelidir. Bunun dışında kamera konumunun öznel mi yoksa nesnel mi olduğuna karar verilmelidir; çünkü bu karar izleyiciyle film arasında (ve tabii ki karakterler arasında) kurulmak istenen bağın öznel mi yoksa nesnel bir bağ mı olacağını da belirler. Eğer bu bağ öznel bir bağsa özdeşleşmenin güçlü bir etkiye sahip olduğunu, nesnel ise bu bağın zayıf olduğunu söyleyebiliriz. Miller sahnedeki bakış açısının değişik bakış açılarının karışımından meydana geldiğini belirtir (2009, s. 143), burada bakış açısı öznel ve nesnel kamera konumlarıyla, sahnede yer alan karakterlerin bakış açıları arasında gidip gelir. Miller bakış açısının bu değişimlerinin sürpriz ve merak duygusu yaratabileceğini belirtir (s. 143).

Sahne bir senaryoda pek çok işlevi yerine getirir. Syd Field, sahnelerin temel işlev olarak ya hikâyeyi ileriye taşıdığını ya da karakterler hakkında bilgi verdiğini ve bunlardan hiçbirini yerine getirmiyorsa senaryoda yeri olmadığını belirtir (2013, s. 211). Bu noktada bir senaryo yazarı için önem kazanan şey, sahnenin işlevidir. Peki sahnenin işlevi sadece yukarıdaki iki şeyle mi sınırlıdır? Filmin çekimden sonraki ikinci büyük birimi olan sahnenin bütünle (filmle) ilişkisi nedir? Sahneler temel olarak yukarıda da belirtildiği gibi öyküyü ileriye taşırlar ve karakterler hakkında bilgi verirler; ancak sahneler sadece bu işlevi yerine getirmezler, bu işlevi yerine getirken aynı zamanda başka işlevler edinirler. Miller'a göre sahnelerin yerine getirdiği işlevler arasında; öyküyü geliştirmek, ***ardöykü*** hakkında bilgi vermek, mekân oluşturmak, özel atmosfer ve ortam yaratmak, tema ya da tez sunmak, karakter ilişkileriyle ilgili bilgi aktarmak, zaman ve mekân geçişlerini sağlamak, bazen aksiyonu ve gerilimi düşürerek izleyiciye dinlenme imkanı sağlamak gibi konular vardır (2009, s. 130).

Sahnelerin bu işlevlerinin yanı sıra onları belirli özellikleri itibariyle sınıflandıranlar da olmuştur. Linda Seger, sahneleri kurucu nitelikteki sahne, *serimleme* sahnesi, katalizör işlevi gören sahne, aşk sahnesi, yüzleşme sahnesi, hesaplaşma sahnesi, çözüm sahnesi, farkına varma sahnesi, eylem sahnesi, tepki sahnesi, farkına varma — eylem — tepki sahnesi, geriye dönüş sahnesi, seslenilme sahnesi, kavrama sahnesi, düşünme sahnesi, sihirli ve harika etkisi olan sahne, akışı durduran sahne, birleştirme sahnesi olarak türlere ayırır (2015b, s. 65-101). Seger burada sahneleri zaman zaman yerine getirdikleri işlevleri dikkate alarak zaman zaman da içerikleri itibariyle sınıflandırmıştır.

Sahneler bir ilerleme içerisinde bulunan yapılar oldukları için belirli bir akışa ve doğal olarak da bir ritme sahiptirler. Miller, bu akışın filmin genel yapısına katkısı bulunduğunu belirtir. Miller'a göre bu akışı ve ritmi sağlamanın yolu film doruk noktasına doğru ilerledikçe sahne yoğunluğunu arttırmaktır. Hareketli ve heyecan dolu sahnelerin yoğunluğunun artması filme bir ritm

ve akış sağlar (2009, s. 133). Filmin sürekli aynı ritm ve akışa sahip olması belirli bir süre sonra izleyici acısından monotonluk doğurur, bunun kırılması için filmin ilerleyişi sırasında uzun sahnelerden giderek kısalan sahnelere yer vererek hareketli bir akış sağlanabilir. Hareketin sağlanmasında, bir takım karşıtlıklardan da yararlanılır. Bunlar arasında Miller hareketli sahnelere karşı durağan sahneleri, heyecanlı sahnelere karşı rahat sahneleri, diyaloglu sahnelere karşı diyalogsuz sahnelerin kullanılabileceğini söyler (s. 135-136).

Sahnelerin sahne içindeki unsurları ve bileşenleri kapsayan özel yanının, iç unsurlarının dışında bir de dış yapısı vardır. Syd Field bunu genel özellikler, yani *biçim* olarak adlandırır (2013, s. 213). İlk olarak bu biçim içerisinde ifade edilmesi gereken şey, sahnenin kapsadığını belirttiğimiz zaman ve mekândır. Field zaman ve mekânın malzemeyi *bağlam* içerisinde tutan iki unsur olduğunu belirtir, her sahne zorunlu olarak belirli bir zamanda ve mekânda geçer (s. 213). Sahnenin nerede geçtiği, gerçekleşen bu olayın ne zaman vuku bulduğu, sahnenin biçiminde ifade edilmelidir. İÇ mekân mı DIŞ mekân mı? İÇ ve DIŞ mekân olup olmadığı belirlendikten sonra bu mekânı daha da özelleştirerek neresi olduğu belirtilmelidir. Örneğin sahne kahramanın yaşadığı yerde geçiyorsa, nerede geçtiği; oturma odasında mı, banyo da mı, yatak odasında mı geçtiği belirlenmelidir. Bunlar ortaya konduktan sonra da zamana odaklanılmalıdır. Sahne günün ya da gecenin hangi zamanında geçmektedir? Gündüz, gece, sabah, akşam? Zaman da sahnede GÜN ya da GECE olarak ifade edilir. Bunlar kararlaştırıldıktan sonra şöyle bir sahne başlığı yazılır: İÇ. SALON. GECE ya da DIŞ. SOKAK. GÜNDÜZ. Sahne yazmaya başlamadan önce mutlaka bilinmesi gerek iki özellik zaman ve mekândır, çünkü zaman ve mekân değiştiği anda sahne de değişir, yeni bir sahne başlığı ve yeni bir sahne yazmak gerekir. Bu değişim, ışık, ses, kamera konumu ya da çekim için özel olarak hazırlanmış kaydırma rayları vb. gibi pek çok şeyin de değişimini gerektirir.

Sahneler böyle kurulduktan sonra ise bu sahneler bir araya gelerek bir üst birim olan sekansları oluştururlar. Sekans her filmde bulunmak zorunda değildir, ancak sekans yapısı filmi sahnelerden daha büyük birimlere böler. Chion sekansı aynı düşünceyi yansıtan sahnelerin bir araya geldiği sahneler dizisi ya da grubu olarak tanımlar (2003, s. 168). Sahnenin aksine sekans birden fazla mekân ve zaman dilimi barındırabilir. Kendi içinde bir bütünlüğü, bir başı, ortası ve sonu olan sekans için en iyi örnekler savaş filmlerinde görülür. Bir savaş filminde iki ordunun karşı karşıya geldiği sahnelerden meydana gelen bütün, bir sekansı oluşturur. İzleyici, bir yandan savaş hazırlıklarını, bir yandan savaşı idare edecek subayları, bir yandan da savaşacak askerleri görür. Çapraz kurguyla aynı şekilde karşıdaki ordunun hareketleri gösterilir. Çarpışma için yapılan hazırlık, saldırı kararı, saldırı, mücadele, taraflardan birinin giderek zayıflayan gücü ve sonuçta taraflardan birinin galip gelmesi. Bütün bu sahneler bir araya geldiğinde savaş sekansını oluştururlar. Syd Field sekansı, "tek bir fikirle birbirine bağlanmış sahnelerden oluşan; belli bir başlangıç, orta ve sona sahip bir sahneler dizisi" olarak tanımlar. Sekans ona göre, tek bir fikir etrafında bütünlenmiş bir dramatik aksiyon birimi ya da blokudur (2013, s. 238). Sekansları bu nedenle bir ya da iki sözcükle ifade etmek mümkündür: Savaş, düğün, takip, buluşma, kaçma vb. gibi. Field sekansı senaryonun biçimi, temeli, ana yapı taşlarından biri olarak görür (s. 241), çünkü sekanstan sonraki adım artık filmin inşa edilmesidir. Çekim, sahne, sekans çizgisi, etkili bir biçimde birleştirildiğinde sonuçta film olarak adlandırdığımız bütüne ulaşırız. Daha önce belirttiğimiz gibi Frank Daniel'in düşüncelerinden yola çıkarak Paul Joseph Gulino *Screenwriting: The Sequence Approach* adlı kitapta sekiz sekanslık bir yapı geliştirmiştir.

BAKIŞ AÇISI: Kim Konuşuyor, Kim Görüyor?

Her öykünün, her anlatının bir yazarı olduğu gibi bir de anlatıcısı vardır. Burada anlatının iki temel sorusundan biri olan "kim konuşuyor" (anlatıcı kimdir) sorusu bizi anlatıcıya götürürken, "kim görüyor" (anlatının perspektifini hangi karakterin bakış açısı yönlendiriyor) sorusu bizi bakış açısına yönlendirir (Genette, 2011, s. 199; Dervişcemaloğlu, 2014, 96). Hikâyenin kimin hikâyesi olduğunu belirlemek her yazarın ve her yönetmenin yapması gereken ilk işlerden biridir; çünkü senaryonun gelişimi bakış açısına bağlıdır. Karakterlerin gelişimindeki önemli noktalardan biri olan bakış açısı, karakterlerden kimisinin çok şey bilmesiyle, kimisinin de az şey bilmesiyle ilişkili olarak, senaryo boyunca hikâyenin nasıl bir konumdan anlatılacağını gösterir. Yazarın öyküyü anlatmadaki perspektifi olarak tanımlanan bakış açısı sinema söz konusu olduğunda, anlatıcı ve karaktere bir de kameranın eklenmesiyle karmaşık bir hal alır (Miller, 2009, s. 63). "Anlatı metinlerinde olayların ve/veya eylemlerin kimin algısıyla, görüşüyle okura ya da izleyiciye sunulduğu"yla (Sözen, 2008a, s. 577) ilintili olarak ele alınabilecek bakış açısı kavramının edebiyatta görülen dört geleneksel biçimi vardır. *Birinci tekil şahıs* bakış açısında yazar öyküyü anlatan kişidir ve ben formunu kullanır. *Her şeyi bilen bakış açısı*nda ise, yazar karakterler ve olaylarla ilgili her şeyi bilir, karakterlerin düşüncelerine girebilir ya da öyküyle ilgili yorum yapabilir. *Nesnel bakış açısı* ise, yazarın bir gözlemci ya da kamera gibi öykünün dışında kaldığı bir bakış açısıdır. Son olarak da *üçüncü tekil kişili* bakış açısı açısı vardır. Burada yazar öyküyü karakterlerden biri aracılığıyla anlatır. Burada okuyucu olarak sadece bu karakterin bakış açısı ve eylemleri ile sınırlı kalınır.

Chion, Jean Pouillon'un *Temps et roman* (*Zaman ve Roman*, 1946) kitabından yola çıkarak bakış açısı konusunda şöyle bir sınıflandırma yapar. Bu bakış açılarından ilki, her şeyi bilen, roman kişilerinin kafasından geçeni okuyan ve seyirciyle okuyucuyu aktaran anlatıcının bakış açısı olan *geriden bakış*tır. İkincisi, düşündükleri okuyucuya aktarılan ve anlatının merkezini oluşturan kişinin bakış açısı olan *aynı anda bakış*tır (yani birinci ya da üçüncü şahıs bakış açısı). Sonuncusu ise, anlatının tüm olay ve verilerinin, hiçbir öykü kişisinin araya sokulmadan, dışarıdan gösterildiği *dıştan bakış*tır (2003, s. 191).

Gerard Genette ise yine Pouillon'un sınıflandırmasından yola çıkarak şöyle bir ayrıma gider. *Sıfır Odaklanma:* Anlatıcı öykü kişilerinden daha çok şey bilir ve kişilerin düşüncelerine istediği gibi karışabilir. Bu bakış açısı her şeyi bilen bakış açısı olarak bilinir. Anlatıcı karakterleri kapsayan bir yapı taşır ve kendisinden "ben" diye söz etmez, hep "o"yu kullanır, aynı anda farklı yerlerde meydana gelen olayları anlatabilir, her zaman her yerdedir. Özne anlatıcının bilinmediği, olaylara karışıp kahraman gibi hareket etmediği için, aktaran ve yorumlayan bir sesten başka bir şey değildir. *İç(sel) Odaklanma*: Anlatıcı yalnızca kişilerin bildiklerini ve düşündüklerin bilir ve anlatır. Burada anlatıcıyla odak noktasındaki karakterin bildikleri birbirine eşittir. Genette bu türü kendi içinde üçe ayırır. *Sabit Odaklanma*'da her şey belirli bir karakterin bakış açsından anlatılır. *Değişken Odaklanma*'da birden fazla karakterin bakış açısı söz konusudur. *Çoklu Odaklanma*'da ise, aynı olayın farklı karakterlerin bakış açısından anlatılması söz konusudur (Genette, 2011, s. 203; Branigan, 1992, s. 103; Dervişcemaloğlu, 2015, s. 98-99; Sözen, 2008a, s. 585). *İç(sel) odaklanma*da anlatı, anlatıcı öykünün içerisinde yer aldığı için onun bakışından aktarılır, bu nedenle de öznel bir nitelik taşır. *Dış(sal) Odaklanma*: Burada anlatıcı, karakterden daha az şey bilir. Bu odaklanma çeşidinde anlatıcı, tıpkı bir kamera gibi karakterin eylemleri takip eder, ancak düşüncelerini bilmez. Anlatıcı gözlemlerini nesnel bir biçimde aktarır.

Genette'in bu üçlü ayrımı özellikle sıfır odaklanma konusunda çeşitli eleştirilere uğramıştır. Bu kavramın ortaya atılmasıyla aslında bakış açısı olmayan bir anlatının varlığı da kabul edilmiş olur. Oysa bütün anlatıların bir bakış açısı taşıdığı kabul edildiğinden bunun pek mümkün olmadığı varsayılır. Bu nedenle genellikle iç ve dış bakış açısı olarak ikili bir yapı olarak düşünülür (Genette, 2011, s. 203; Branigan, 1992, s. 103; Dervişcemaloğlu, 2015, s. 99; Sözen, 2008a, s. 579).

Yukarıdaki bakış açılarının sinemayla bağlantıları üzerinde düşünülebilir elbette ki, ancak bakış açısı söz konusu olduğunda sinema bütün bunların ötesinde bir kullanıma sahiptir. Her şeyden önce kameranın kullanımı bu bakış açısını edebiyatta olduğundan daha karmaşık hale getirmektedir. Bakış açısını etkileyen önemli noktalardan biri kamera konumunun ne olduğudur. Kamera konumunun nesnel mi yoksa öznel mi olduğu bakış açısını etkileyen ilk faktördür. Kameranın nesnel konumu ona beliril bir "dışarıda" olma hali atfederken, öznel konumu ona "içeride" olmayla ilişkilendirerek, sembolik bir anlam atfeder. Kameranın nesnel konumunda daha çok konusuyla arasına bir mesafe koyma tavrı olduğu kabul edilirken, öznel konumda ise bu mesafenin yitirildiği varsayılır. Nesnel kamera konumunda yapılan çekimlerde kamera, konusunu daha çok dışarıdan izleyen bir araç olarak görülür ve "görünmeyen gözlemci" olarak kendi varlığını gizleyen, izleyicinin bunu hissetmediği, kendini unutturan bir konuma sahiptir. Öznel konumdaki bir kamerada ise kameranın varlığı çeşitli tekniklerle izleyiciye hissettirilir (örneğin gerilim ya da takip sahnelerinde başvurulan sık kesmeler ve sarsıntılı çekimler).

Sinemada bakış açısının zorluğunun bir nedeni de, filmlerde birden fazla bakış açısının kullanımıdır (Miller, 2009, s. 64). Filmlerde aksiyonun odak noktası sık değiştiği, aksiyon karakterler arasında gidip geldiği için bakış açısı da değişir. *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) gibi hikâyesini farklı karakterlerin bakış açısından anlatan filmler hem kamera konumlarının öznelliği ve nesnelliği anlamında hem

de karakterlerin bakış açısının değişimi anlamında bakış açısıyla oynayarak öykülerini anlatırlar. Kameranın kullanımı aracılığıyla izleyiciyi aksiyona dahil etmek de, uzak tutmak da mümkündür. Sözen, bakış açısını anlatıcı tiplerine göre, birinci kişili, ikinci kişili, üçüncü kişili olarak ayırır (2008a, s. 586-7). Birinci kişinin bakış açısından yapılan anlatıda öykü, kişilerinden birinin bakış açısından anlatılır. Anlatıcı burada her zaman olmasa da ana karakter olarak yer alır; ancak bu tipin sinemadaki kullanımı çeşitli zorluklar taşır. Örneğin öznel kamera konumuyla birlikte kullanımı sorun doğurur, çünkü her şey izleyiciye karakterin gözünden öznel kamera kullanımı ile sunulduğundan izleyici karakteri ancak aynaya baktığında görebilir. Bu tip dış ses / üst ses aracılığıyla daha kullanılabilir hale gelir. Anlatıcı hikâyesini bütünüyle öznel kamera konumundan anlatmamak için başından geçenleri zaman zaman araya girerek sözle anlatır, izleyici de olanların öznelliğini, kamera konumu öznel bile olmasa varsayarak izler. Örneğin *Sunset Bulvarı* filminde böyle bir anlatım vardır. Filmin hemen başında ölecek olan senaryo yazarı hikâyesini anlatmaya başlar. İkinci kişinin bakış açısından olan kullanım da ise, öykünün anlatı içerisindeki ana karakterin dışından biri tarafından anlatılmasıdır. Karakterlerden biri ana karakterin hikâyesini anlatır. Üçüncü kişinin bakış açısından yapılan anlatıda ise, anlatımın öykü içindeki kişilerden biriyle ilişkisi yok gibidir, buradaki anlatıcı gizlenmiştir; ancak her şeyi bilen, gören üçüncü bir kişisinin bakış açısıyla anlatılır.

DİALOG

Syd Field'ın karakterin "işlev"lerinden biri olarak değerlendirdiği diyalog (2013, s. 313), senaryo yazımında problemli ve başa çıkılması en zor konuların başında gelir. Senaryo yazımı her ne kadar görsel bir perspektifle düzenlenmesi gereken bir yapı olarak öne çıksa da, senaryo yazımının vazgeçilmez parçalarından biri diyalogu da kapsayan sestir. Ses her şeyden önce gerçeklik duygusunu kuvvetlendiren bir işlevle, yaşanan hayatın filmdeki temel karşılıklarından biri olarak, filmle izleyici arasında kurulan ilişkiyi güçlendiren bir yapıya sahiptir. Klasik sinema sesi daha çok görüntünün yaratmasını istediği anlamı destekleyen bir üslupla kullanmıştır ve kullanmaktadır; bu anlamıyla da ses bakışımızı görüntü içerisindeki bir noktaya "yönlendirme" gücüne sahip bir araç olarak anlatımda önemli işlevleri yerine getirme potansiyeli taşımaktadır (Bordwell, 2012, s. 274). Bordwell sinemada, konuşma, müzik ve gürültü (ses efektleri vs.) (2012, s. 274) olmak üzere üç çeşit ses olduğunu ve bunların da yönetmene bir çok olanak sağladığını belirtir. Bu olanaklar arasında; bir süreyi kapsaması nedeniyle sağladığı *ritm*; algılanan kaynağa az çok *sadık kalma*sıyla ses ve kaynak arasında kurduğu *ilişki*; ortaya çıktığı koşullara ait *mekânsal* bir duygu yaratması ve belirli bir zamanda meydana gelen görsel olaylarla ilişkili olduğu için taşıdığı *zamansal* boyut öne çıkanlardır (s. 281). Ses hem kullanımı hem de uygulaması anlamında teknik bir yan taşıması nedeniyle sinemadaki en karmaşık ve zor konuların başında gelir. Burada bu teknik konulardan ziyade senaryoda daha çok ihtiyaç duyulan diyalogların kullanımı ve özellikleri üzerinde durulacaktır. Yukarıda sesin olanakları arasında ifade ettiğimiz ritim, ilişki kurma, mekânsal duygu yaratma ve zamansal boyut yaratma aynı zamanda diyalogun

da içermesi gereken özelliklerdir. Diyalog karakterlerle ilişkili olarak ortaya çıktığından mutlaka bir ilişkisellik içerisinde ele alınmalıdır. Bu nedenle de sadece karakterler arasındaki konuşmalar değil aynı zamanda bu karakterler arasındaki ilişkinin biçimlendirdiği bir iletişim olarak; tavırları, jestleri, yüz ve beden hareketlerini de kapsayacak biçimde düşünülmeli, karakterler arasındaki ilişkiler geliştirilirken bilinçli olarak bunların da farkında olunmalıdır (Miller, 2009, s. 175). Senaryoda ve filmde diyaloglar bir çok işlevi yerine getirirler. Bu işlevlerin kimisi bilgi aktarmayla kimisi karakterler, kimisi öyküyle, kimisi de izleyici ve üslupla ilgilidir.

Bilgi Aktarmayla İlgili İşlev

Diyaloglar temel olarak bilgi aktarma işlevini yerine getirir ve bununla da hikâyenin ilerlemesini sağlar (Field, 2013, s. 313; Armer, 2010, s. 162; Miller, 2009, s. 176; Akyürek, 2004, s. 257). Bu bilgi verme; olaya (olayın başlangıcından öncesi, olay anı ve sonrasını kapsayacak biçimde), olayın geçtiği zaman ve mekâna, görünen ya da görünmeyen kişilerin durumlarına ve davranışlarına, bunların kim olduğuna, ne istediğine ilişkin bilgiyi içerdiği gibi, pek çok konudaki düşüncelerini (siyasal, kültürel, sanatsal vb.) aktarma işlevini de yerine getirir. Bu aktarma işlevi uzun ve kısa diyaloglarla olduğu gibi Egri'nin "sıg" diyalog olarak adlandırdığı durağan diyaloglarla da sağlanabilir. Egri diyalogun bir çatışmanın uzantısı olarak ortaya çıkmasının önemli olduğunu belirtir, ona göre "sağlıklı bir diyalog" ancak "gelişmeli bir çatışmanın" ürünü olarak ortaya çıkmalı ve dinamik olmalıdır. Egri, bir çatışmanın sonucu olarak değil de, durağan/statik bir durumun sonucu olarak ortaya çıkan diyalogun ise "sıg" olduğunu belirtir. Egri için diyalog onun diyalektik yaklaşımına paralel olarak dinamik ve statik bir mücadelenin parçası olarak ortaya çıktığında etkilidir (Egri, 2004, s. 151).

Öyküyle İlgili İşlev

Diyaloglar her şeyden önce hikâyeyi ileriye taşırlar, bu ileriye taşıma da olay örgüsünün gelişmesi için ihtiyaç duyulan bilginin ihtiyaç duyulan noktalarda karakterler arasındaki konuşmaların bir parçası olarak ortaya çıkmasını sağlar. Bu diyaloglar aracılığıyla karakterler arasındaki çatışma ortaya konur ve bu çatışmasının gelişimi sağlanır. Diyaloglar bir senaryonun hikâyesine ritm ve akış da sağlar. Öncelikle sahneler arasında sağladığı ritm ve akış, filmin bütününe yayılarak bir süreklilik sağlar ve sahneler arasında kurduğu bütünlükle filmin tamamının devamlılığına da katkı sağlar. Diyalog bu nedenle belirli bir tutarlılığı barındırmalıdır.

Karakterle İlgili İşlev

Diyaloglar karakterlerle ilgili bilgileri açığa çıkarır, karakterlere bir derinlik, içgörü ve bir amaç verir ve karakterlerin duygu durumlarını açığa çıkarır (Field, 2013, s. 313). William Miller ise diyalog aracılığıyla karakterlerin geçmişlerinin, eğitimlerinin, mesleklerinin, toplumsal konumlarının, kişiliklerinin, tutum ve davranışlarının ortaya konup tanımlandığını belirtir (2009, s. 176). Bu karakterlerin ruhsal durumlarını istek ve amaçları diyalog aracılığıyla ortaya konur. Bu noktada söylenenler kadar söylenmeyenler, ima edilenler de önem kazanır. Sözcüklerin ve cümlelerin altında yatan niyetin ifadesi ve bunun anlaşılması, diyalogların önemli özellikleridir (s. 176). Diyaloglar ayrıca karakterlerin toplumsal konumlarına, kişilik özelliklerine, mizaçlarına uygun olmalı, karakterler de duygusal değişimlerine uygun diyaloglar aracılığıyla perdede gösterilmelidir. Diyaloglar karakterleri "bireyselleştirme"nin (s. 177), onları etiketlemenin yollarından biri olarak da kullanılabilir. Karakterlerin sık yineledikleri cümleler, kelimeler ya da bunların belirli bir vurguyla söylenmesi o karakteri farklı ve bireysel kılmaya yardımcı olur. Diyalog var olan anı açıklamanın yanı sıra "ileride ne olabileceğini" de söylemelidir (Egri, 2004, s. 273).

İzleyiciyle İlgili İşlev

Klasik Yapı'da diyaloglar temel olarak izleyicinin filmi izlemesini kolaylaştırmak ve anlaşılır kılmak üzerine kurulmuşlardır. Bu nedenle de nihayetinde diyalog her ne kadar film boyunca yanlış ipuçları ve yanlış yönlendirmelerle izleyiciyi yanıltsa da sonuçta doğru bilgiyi sağlayarak onun filmin dünyasındaki her olayı doğru biçimde çözmesine olanak tanır. Bu da izleyicisinin filmle kurduğu ilişkiyi etkiler ve onun özdeşleşme mekanizması içerisinde film anlatısına dahil olmasına yol açar.

Üslupla İlgili İşlev

Diyalogun devingen olması gerektiğini belirten Chion'a göre, soru ve yanıtlar birbirini mekanik bir biçimde izlememelidir (2003, s. 93). Gerektiğinde sorulara verilen yanıtlarda bu mekanikliğin kırılması için yinelemeler, tereddütler, kopukluklar, duraksamalar içermeli, zaman zaman da *diyalog kancaları* aracılığıyla birbirine bağlanmalıdır. Ayrıca diyaloglar olabildiğince yalın ve ekonomik bir biçimde kurulmalı, iletmek istediği ifadeyi mümkün olduğunca kısa yoldan iletmelidir. Bu nedenle senaryo kitapları diyalogun "edebi bir dille değil, sohbet tarzında" olması gerektiğini söyler (Miller, 2009, s. 176). Diyalog günlük konuşmaya uygun, sade ve basit kelimelerle kurulmalı, her türlü karmaşıklıktan uzak olmalıdır; kısa, kesin cümlelerle kurulan diyaloglar, karakterin belirli bir andaki duygu durumuna uygun olmalıdır. Diyalog üslubunun bileşenlerinden biri de diyalogun gerçekleştiği ortamın ve sözlerin arkasında yatan niyetin, anlamın yaratılmasında önemli olmasıdır. Diyalogda söyleyenin üslubu, diyalogun söyleniş yöntemi, kime hangi koşullarda söylendiği gibi kriterler dikkate alındığında aynı sözcükler ve cümleler birbirinden farklı anlamlar taşıyabilir (Miller, 2009, s. 176-178). Miller bunun için "seni seviyorum" cümlesini örnek olarak verir. Bu cümleye eklenecek vurgular, dile getirildiği

ortam, söyleniş biçimi vb. gibi ögelerle birlikte bu cümle düz anlamının içerdiği "seni gerçekten seviyorum" anlamı taşıyabileceği gibi, alaycı ve sinik bir ifadeyle tam karşıtını da ifade ediyor olabilir.

Miller diyalogun önemli bir işlevinin de *alt anlam*la ilgili olduğunu belirtir (s. 180). Bir çok diyalog alt metin olarak, gerçekte ifade ettiği şeyin ötesinde başka bir bilgiyi içeriyor olabilir. Her ne kadar böyle diyaloglar, bazen anlamsal bir kapalılık içerseler de güçlü diyaloglar olarak ortaya çıkarlar. Diyalogun alt metindeki içsel anlam aynı zamanda diyaloga temel işlevlerinin dışında başka işlevler de atfeder. Miller bu alt anlamın kişiler arası oyunlarda çok sık görüldüğünü, bunun dikkatli yapılmadığı durumlarda dikkat dağıtıcı olabildiğini ancak flört ve "baştan çıkarma" oyunlarda eğlendirici olabildiğini belirtir. Alt anlamın bir başka kullanımı ise aldatmanın bir parçası olarak ortaya çıkmasıdır. Karakterin söylediği bir şeyin aslında başka bir şeyi ifade ediyor olması ve izleyicinin bunu daha sonra farketmesi durumunda ortaya çıkar. Alt anlam özellikle cinsel imaların bulunduğu komedi sahnelerinde bir güldürü unsuru olarak da kullanılır (s. 180-181).

SENARYO YAZIMININ AŞAMALARI

Senaryo yazımında onun dramatik yapısıyla, karakterleriyle ve öykünün nasıl bölündüğüyle ilişkili olmayan bir de biçimsel yapısı vardır. Bu yapı bir fikrin bulunuşundan film çekilirken kullanılan senaryo biçimine kadar birden fazla biçimde ifade edilebilir. Chion, düşünce, öykü, sinopsis, outline (taslak öykü çizelgesi), tretman (geliştirim senaryosu), çekim senaryosu, teknik dekupaj, storyboard (resimli taslak) gibi birbirinden farklı biçimler sayar (2003, s. 242-247). Bu biçimlerin her biri senaryonun sunulma biçimlerinden biri olarak kullanılacakları yere, sunulacakları kişi ya da kurumlara göre farklılık gösterebilirler. Hollywood'da bu biçimlerin ögelerinin bir sayfada nasıl yer alacağı ayrıntılı bir biçimde tanımlanmıştır.

Konsept

Konsept projenin en yalın fikridir. Bu fikir temel önermeyle (logline) özetlenebilir olmalıdır. Senaryo yazmaya başlamadan önce bulunan üzerine bir hikâye kurulabilecek düşüncedir.

Temel Önerme (Logline)

Bir ya da en fazla iki cümleyle filmi özetleyebilmelidir. Temel önerme sayesinde filmin özüne odaklanılabilir. İyi bir temel önermede *kahraman*, onun *hedefleri*, bu hedefe gitmesini engelleyecek *rakib*in olması gerekir.

"Beceriksiz bir bilim adamı (kahraman), uzaylılar (ra-

kip) insan ırkını yeryüzünden silmek üzereyken ailesini ve dünyayı kurtarmak (kahramanın hedefi) zorundadır."

Taslak Öykü (Sinopsis)

Sinopsis bir bakışta okunabilecek, öykünün temel yapısının özetlendiği halidir, taslak öykü olarak da adlandırılır. En fazla 300-450 sözcükle, bir sayfada özetlenmiş, neden-sonuç ilişkisinin kurulduğu, temel karakterlerin yer aldığı, temel çatışmanın belirtildiği öyküdür. Sinopsiste diyaloglar yer almaz, betimlemelere yer verilmez. Karakterler ayrıntılı bir biçimde tanıtılmaz, sadece anlatı açısından çok önemli bir özellikleri varsa, belirtilir. Örneğin fiziksel bir engeli varsa ve bu anlatı açısından önemliyse, belirtilir. 1 ila 3 sayfa arasında olabileceği gibi Anglo Sakson gelenekte *brief outline* (kısa özet) denilen bir kaç satırlık özet olarak da kullanılır. Sinopsis geniş zaman kipiyle yazılır ve öykü başından sonuna kadar kronolojik olarak anlatılır. Öykünün ele alacağı temanın yanı sıra olayların geçtiği zaman ve mekân da belirtilir. Bir sinopsis, öykünün başlangıcı, kahramanın tanıtılması, temel çatışmaya evrilecek tetikleyici olayın ortaya çıkması, birinci dönüm noktası, kahraman ve rakibin karşılaşması ve çatışmanın başlaması, ikinci dönüm noktası, kriz anı, krizden çıkış arayışı, doruk noktası, çözüm ve son sırasını izler.

Taslak Öykü Çizelgesi (Outline)

Chion Outline'ın hiçbir şey atlanmadan sahnelerine göre bir kaç sayfada yapılan özet olduğunu belirtir. Her sahne bir cümleyle ifade edilir. Bu uzunluğun 7 ila 12 sayfa arasında değişebileceğini söyleyenler de vardır. Bazı yazarlar taslak öykünün kartlardan oluşturulmasını öğütler. Öykünün adım adım yazıldığı bu kartlarda olayın verilerinin (kişiler, zaman, mekân) kısa bir özeti yer alır ve kartların başında her olayın bir cümlelik özeti bulunur.

Geliştirim Senaryosu (Tretman)

Senaryo yazımının geliştirilmiş bir evresi olarak bilinir. Chion'a göre filmdeki hareketlerin ayrıntılı bir betimlemesi olarak tanımlanabilir (2003, s. 243). Temelde diyalogsuz olmakla birlikte zaman zaman diyalog da içerebilir. Kırk sayfaya kadar olabileceğini söyleyenler de vardır. Şimdiki zamanda, üçüncü kişi ağzından yazılır. Olayların zamanı, mekânı, karakterlerin özellikleri, sahne ayrıntıları vb. gibi şeylerin hepsi geliştirim senaryosunda yer alır. Genellikle filmdeki her sahneye denk gelecek bir paragrafa yer verilir. Geliştirim senaryosunda öykünün dramatik yapısı bütünüyle kurulur ve sinematografisinin özellikleri ortaya konur. Ana öykünün dışında diğer yan öyküler ve ikincil öykü çizgileri de belirginleştirilir.

Çekim Senaryosu (Master Scene Script)

Senaryonun artık çekime hazır hale gelmiş; ancak teknik dekupajın yer almadığı halidir. Bu senaryoda teknik kodların dışındaki her türlü bilgi; hareket, kişiler, mekân betimlemeleri, diyaloglar yer alır. Çekim senaryosunda senaryo sahnelere bölünerek, senaryonun biçimsel özellikleri de belirginleştirilir. Sahne başlığı, eylem, konuşmalar, karakterler belirli kurallar içerisinde biçimsel olarak da senaryoya yerleştirilir. Çekim senaryosu temel olarak iki biçimde yazılır. Bunlardan biri Fransız tarzı olarak bilinen; senaryo sayfasının ikiye bölünerek (Yeşilçam'da da uzun yıllar kullanılan biçim) soldaki sütuna görüntüyle ilgili bilgilerin yazıldığı, sağdaki sütuna ise sesle ilgili bilgilerin yazıldığı biçimdir. İkinci biçim ise, Amerikan tarzı olarak bilinen senaryo sayfasının bütün olarak kullanıldığı ve her şeyin ortalı olarak yazıldığı biçimdir. Çekim senaryosu çoğunlukla senaryo yazarının yönetmenle birlikte hazırladığı bir senaryodur. Genellikle 90 ila

120 sayfa arasında yazılır. Her sayfasının bir dakikaya denk olduğu varsayılır. *Master scene script* olarak da bilinir.

Teknik Dekupaj (Shooting Script)

Çekim için gerekli olan teknik kodların (açılar, ölçekler, kamera konumları, hatta mercekler, kamera hareketleri vb. gibi) yer aldığı çekim esnasında kullanılan senaryodur. Çekim ve mizansen için gerekli her şeyi içinde barındırır. Çoğunlukla yönetmen tarafından ayrıntılandırılmıştır. Yazılması ve kullanılması her zaman için zorunlu değildir, yönetmenin çalışma üslubuna göre hazırlanır ya da hazırlanmaz, teknik dekupajı ayrıntılı bir biçimde hazırlayanlar olduğu gibi çekim için çekim senaryosunu kullananlar da vardır.

Resimli Taslak (Story-board)

Teknik dekupajın sahne sahne, çekim çekim çizilip görsel hale getirilmiş biçimidir. Her sahnenin görsel olarak ifade edildiği resimlerden oluşur. Resimli Taslak aracılığıyla film bitmeden onun nasıl bir görsel düzeni olacağı önceden görülebilir. Sinemada ve reklamcılıkta kullanılan resimli taslak temel olarak çerçeveleme esasına dayanır, film planları elle ya da bilgisayar yardımıyla tek tek çizilir. Çekim aşamasından önce çizim yoluyla resimli bir öykü elde edilmiş olunur (İlerialkan & Yılmaz, 2015, s. 123). Resimli taslağın bir sonraki aşaması ise, *shootingboard* (çekim çizimi) olarak adlandırılır. Bu çizim yönetmenin bakış açısıyla hazırlanmış senaryoya aittir, resimli taslaktan daha fazla teknik bir çizimdir, burada diyalog ve açıklamaları da görmek mümkündür (Yılmaz & Ertike'den aktaran İlerialkan & Yılmaz, s. 129)

BAZI KAVRAMLAR

Dramatize Etmek

Chion dramatize etmeyi "herhangi bir olayın, durumun, kurmaca ya da gerçek bir öykünün seyircide heyecan uyandırmasını sağlayarak dramatik biçimde işlemesi için başvurulan yöntemlerin tümü" olarak tanımlar (2003, s. 188). Dramatize etme temelde bir şeyi eylem içerisinde bir amaç ve bir çatışma etrafında göstermek demektir. Chion, dramatize etmek için bazı kurallar olduğunu belirtir. Bunlardan ilki, hem öyküye birlik kazandırmak hem de seyirciye belirli bir bilgi vermek için konunun *yoğunlaştırılmasıdır*. İkincisi, öykü kahramanı ile seyirci arasında bir özdeşleşme ilişkisi kurulması ve öykünün taraflı bir biçimde anlatılması için *heyecan yaratılacak* biçimde anlatılmasıdır. Üçüncü olarak, öykü boyunca yaşanan duygularla gerçekleşen durumların abartılması gerekir (*şiddetlenme*). Dördüncü olarak ise, öyküdeki önemli olayların önemsiz olanlardan ayrılması, bunlar arasında bir hiyerarşi kurularak *belli bir düzene göre sunulması* gerekir. Son olarak da öykünün bir ilerleme *çizgisi* olmalı, önemli anlarda iniş ve çıkışları belirten bir eğim oluşmalı, bir *eğri oluşmalıdır* (s. 188-189).

Eksilti

Aslında anlatıda yer verilmeyen zaman dilimlerini ifade eder. Eksilti sinemanın ontolojisinden kaynaklı olarak onun doğasında var olan bir durumdur. Filmde aksiyonun bir bölümü dışarıda bırakıldığı halde devamlılık kurgusu nedeniyle herhangi bir şey dışarıda bırakılmış gibi görünmez. Ek-

siltinin bu biçiminin dışında bir de senaryo yazımında belirli bilgilerin dışarıda bırakılmasına dayanan bir eksilti biçimi vardır. Senaryonun ana çatışması için önemli olan bilginin dışarıda bırakılmasına dayanan eksiltiye *temel eksilti* adı verilir. Temel eksiltinin dışında daha az önemli bilgilerin izleyiciden gizlendiği eksilti biçimleri de vardır. Chion eksiltinin işlevleri arasında şunları sayar: Öykünün ritmini hızlandırır, öyküyü canlandırır, izleyiciye bazı sürprizler hazırlamaya yarar (2003, s. 198-200).

Hazırlık

Bir filmde izleyiciyi daha sonra olacak şeylere hazırlamak anlamına gelir. Filmde ortaya çıkan şeylerin filmin nedensel ilişkisinin bir sonucu olarak ortaya koyarak, izleyicinin öyküyle arasındaki ilişkinin kopmamasını sağlar. Bu teknik aracılığıyla izleyici belirli aksiyonalara, olaylara ya da özel bir nesnenin ya da kişinin kullanımına yönelik olarak hazırlanır, böylece daha sonra gerçekleştiğinde rastlantı olarak görülmek yerine nedensel ilişkinin bir sonucu olarak değerlendirilir. Miller'a göre *hazırlık tekniğ*inin iki biçimi vardır. Bunlardan biri *önceden sezdirmek*tir. Filmdeki herhangi bir nesne aracılığıyla ya da karakterlerden birinin bir davranışı, ifadesi aracılığıyla pek çok şey önceden sezdirilebilir. İkinci hazırlama tekniği ise, *tohum atma*ktır. Tohum atma daha sonra etkin bir biçimde kullanılacak bir nesne, bir kişi ya da bilginin önceden tanıtılmasıdır. Çehov'un birinci sahnede gösterilen silahın üçüncü sahnede mutlaka patlaması gerektiğine ilişkin tanımı, tohum atmanın en iyi örneğidir (Miller, 2009, s. 61).

Özdeşleşme

Özdeşleşme temel olarak seyircinin dikkatini yakalayarak filmin kurmaca evrenine içine çekmek süreci olarak tanımlanabilir. Bu sürecin temel işlevi izleyicinin perdede ve ekranda gördükleri ve tanık olduklarının kendi yaşıyormuş gibi algılamasıdır. Sinemada Metz'den bu yana iki temel öz-

deşleşmeden bahsedilir (Gönen, 2007, s. 64). Bunlardan biri izleyicinin kamera aracılığıyla filmsel evrene dahil olduğu temel sinematografik özdeşleşmedir. Burada izleyici bir yandan kamera gibi bir araçla özdeşleşirken, bir yandan da onu kullanan yönetmenin bakış açısıyla özdeşleştiği aygıtsal bir süreçtir. İkincisi de izleyicinin film karakterlerinden biriyle (özellikle filmin kahramanıyla) özdeşleşmesini içeren ikincil özdeşleşme mekanizmasıdır. Buradaki özdeşleşme mekanizması ise hem duygusal hem de dramatik bir özdeşlik içerir. Bu ikincil özdeşleşmenin sağlanması için sinemasal şeffaflık kuralının, yani gerçeklik yanılsamasının gerçekleşmesi gerekir. Bu yanılsamanın temel işlevi izleyicinin perdeye yansıyan filmsel evrende gördüklerine inanmasıdır. Klasik Yapı filmsel dünyasının gerçekliğini bu özdeşleşme mekanizması aracılığıyla korumaya çalışır; kapsadığı evreni gerçek olarak sunar ve izleyicinin de bu gerçekliği kabul etmesini bekler. Zaten başarılı film de bu gerçekliği izleyiciye unutturarak kabul ettirebilen filmdir. Klasik Yapı'nın kurduğu filmsel evrenin özdeşleşme arcılığıyla gerçeklik kazanması beraberinde pek çok eleştiriyi de getirmiştir. Bu yapının var olan kültürü olumladığı ve doğallaştırdığı, yerleşik kültürün pek çok varsayımını hakikat olarak sunduğu ve sorgulanmasının önüne geçtiği bu eleştiriler içerisinde yer alır. Özdeşleşme üzerine kurulu Klasik Yapı'nın karşısında ise Açık Paradigma yer alır ve özdeşleşme yerine yabancılaşmayı öne çıkarır; en azından özdeşleşmenin etkisini çeşitli düzeylerde azaltma yoluna gider.

Çatışma

Birçok kez bahsedilen çatışma, senaryoda dramatik gerilimi kurmanın temel yoludur. Bütün iyi senaryo ve filmler iyi kurulmuş çatışmalar üzerine inşa edilmiştir. Miller kavramın "iki güç arasındaki zıtlığı ve çözümün kuşkulu olduğunu" ifade ettiğini belirtir (2009, s. 28). Miller'a göre bir senaryoda çatışma temelde iki anlamda bulunur. Bunlardan ilki çatışmanın bir zıtlıklar ağı olması (kişiye karşı kişi —

şerife karşı haydut; kişiye karşı grup —siyah dedektife karşı güneyli ırkçılar; kişiye karşı doğal güçler —katil köpek balığına karşı sıradan insan; kişinin kendi kendisine ya da değer yargılarına karşı olması vb.) (s. 28), ikincisi ise, hedefe ya da amaca ulaşma çabası içeren çatışmalardır (s. 30). Çoğunlukla bir zıtlıklar ağı tarafından görünür kılınan çatışmalarda en çok görülen ikilikler: İyi ile kötü, yaşam ile ölüm, zengin ile fakir, kadın ile erkek, erdemli ile erdemsiz, haklı ile haksız, doğru ile yanlış gibi karşıtlıklardır. Karşıt güçler arasındaki çatışma güçlerin, değerlerin, inançların, çıkarların çatışması olabilir. Çatışma hayatın temel gereklilikleri üzerine ne kadar odaklanmışsa o oranda başarılı olur, bu anlamıyla da çatışma çoğunlukla senaryonun ya da filmin bütününe yayılmış durumdadır. Bazı filmlerde çatışma görünür bir biçimde bulunurken bazı filmler söz konusu olduğunda çatışma, ancak görünen olayların yüzeyinin altında yer alır; özellikle psikolojik çatışmaların ya da bilinç altı çatışmaların olduğu yapılar bu tür çatışmalara örnek olarak verilebilir. Ancak dramatik yapı tek bir çatışmadan meydana gelmez. Temel bir çatışmanın yönlendirdiği bir çok yan çatışmaya da izin verir. Temel çatışmanın temel olay örgüsü gibi bu yan çatışmaların da yan olay örgüleri vardır. Çatışma bu bağlantı itibariyle de bir olay örgüsü doğuran ve onu geliştiren bir zıtlıklar ağı olarak var olan yapı olarak tanımlanabilir. Bu zıtlıklar çeşitli biçimlerde ortaya çıkar ve birbirinden farklı çatışma türleri ortaya çıkarırlar. Armer *başkalarıyla çatışma* (*kişilerarası çatışma*), *çevreyle çatışma* (*dışsal çatışma*) ve *kendiyle çatışma* (yani *içsel çatışma*) olmak üzere üç çatışma türü olduğunu belirtir ve bu türlere bir bunlara uyuşmayan bir dördüncü kategori ekler: *doğa üstü çatışma* (Armer, 2010, s. 111). *Kendi kendiyle* ya da *içsel çatışma* karakterin kendi kendisiyle çatışması üzerine kuruludur. Bu çatışmada karakterin değer yargısından kaynaklı bir gerilim ya da üstesinden gelemediği iki duygu arasında kalması söz konusudur. Karakterin bu konulardaki karar verme süreci senaryonun da temelini oluşturur. *Çevreyle çatışma* ya

da *dışsal çatışma* ise çoğunlukla toplumsal çevre girilen, zorlayıcı ve üstesinden bireysel olarak gelinmesinin nispeten zor olduğu bir çatışma türüdür. *Başkalarıyla ya da kişilerarası çatışma* ise kahramanın karşısında yer alan biriyle yaşadığı çatışmadır. Baba oğul çatışması, anne kız çatışması, ebeveyn çocuk çatışması, patronlarla işçiler arasındaki çatışma, birbirine zıt karakterli iki arkadaş ya da sevgili arasındaki çatışma bu türden çatışmalardır. Yörükhan Ünal, çatışmanın mevcut çelişkilere bağlı ve zorunlu olarak ortaya çıkması gerektiğini, soyut ve boşlukta kalan çatışmanın dramatik gelişim için itici bir güç olamayacağını belirtir. Ünal'a göre çatışma kolayca çözümlenip, örtbas edilecek cinsten de olmamalı, karakteri sürekli "yeni" edimlere yönlendirmeli ve bu çatışmanın çözümü, öykünün bütünü açısından anlamlı bir "sonuç" doğurmalıdır (Ünal, 2008, s. 104-105).

Sonuç Yerine

Çıplak Ayaklı Kontes (The Barefoot Contessa, Joseph L. Mankiewicz, 1954) filminde senaryo yazarı Harry Dawes olarak Humphrey Bogart der ki, "senaryo mantıklı olmak zorundadır, ama hayat değil."

Kaynakça

Abisel, N. (1994). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan.

Abisel, N. (2010). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki.

Akyürek, F. (2004). *Senaryo Yazarı Olmak*. İstanbul: MediaCat.

Akyürek, F., Orhon, E. N. (2003). *Dizi Senaryosu Yazmak*. İstanbul: MediaCat.

Aristoteles. (2001). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi.

Aristoteles. (2010). *Poetika: Şiir Sanatı Üstüne*. (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Can.

Aristoteles. (2011). *Poetika: Şiir Sanatı Üzerine*. (F. Akderin, Çev.). İstanbul: Say.

Aristoteles. (2012). *Poetika: Şiir Sanatı Üzerine*. (N. Kalaycı, Çev.). Ankara: Pharmakon.

Armer, A. A. (2010). *Sinema ve T.V. İçin Senaryo Yazmak*. İstanbul: Es.

Bakhtin, M. (2001). Romanda Söylem (C. Soydemir, Çev.). Sibel Irzık (Ed.), *Karnavaldan Romana* (s. 33-79). İstanbul: Ayrıntı.

Bal, M. ([1985] 2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Barthes, R. ([1966] 1983). *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş* (S. R. Mehmet Rifat, Çev.). İstanbul: Gerçek Yayınları.

Barthes, R. ([1979] 1996). *S/Z* (S. Ö. Kasar, Çev.). İstanbul: YKY.

Barthes, R. (2014). *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*. (A. Koç, Ö. Albayrak Çev.). İstanbul: YKY.

Bonitzer, P. (2006). *Kör Alan ve Dekadrajlar.* (İ. Yasar, Çev.). İstanbul: Metis.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film.* Wisconsin: Wisconsin Univerity Press.

Bordwell, D. (1998). *On The History of Film Style.* Wisconsin: Harvard University Press.

Bordwell, D. (2010a). Film Pratiğinin Kipi Olarak Sanat Sineması. (Yeşim Özben, Çev.), Ali Karadoğan (Ed.), *Sanat Sineması Üzerine: Yaklaşımlar ve Tartışmalar* (s. 71-83). Ankara: De Ki. (Özgün eser 1979 tarihlidir).

Bordwell, D. (2010b). Sanat Sineması Anlatımı. (E. S. Onat, Çev.), Ali Karadoğan (Ed.), *Sanat Sineması Üzerine: Yaklaşımlar ve Tartışmalar* (s. 125-178). Ankara: De Ki.

Bordwell, D. (2012). *Film Sanatı.* (E. Yılmaz & E. S. Onat, Çev.). Ankara: De Ki.

Boynukara, H. (1997). *Roman'da Bakış Açısı.* İstanbul: Boğaziçi.

Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film.* Berlin: De Gruyter Mouton.

Branigan. E. (1992). Narrative Comprehension and Film, London & New York: Routledge

Burch, N. (1973). *Theory of Film Practice.* (Helene R. Lane, Çev.). London: Secker & Warburg.

Campbell, J. (2010). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. İstanbul: Kabalcı.

Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film.* New York: Cornell University Press.

Chatman, S. (2008). Öykü ve Söylem (Ö. Yaren, Çev.). Ankara: De Ki Yayın. (Özgün eser 1978 tarihlidir).

Chion, M. (2003). *Bir Senaryo Yazmak.* (N. Tanyolaç Öztokat, Çev.). İstanbul: Agora.

Costello, J. (2010). *Senaryo Yazımı.* (B. Baysal, Çev.). İstanbul: Kalkedon.

Deleuze, G. (1985). *Cinema 1: The Movement-Image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Çev.). London: The Athlone Press. (Özgün eser 1983 tarihlidir). [Deleuze, G. (2014). *Sinema I : Hareket-imge.* (S. Özdemir, Çev.). İstanbul: Norgunk.]

Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The Time-Image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Çev.). London: The Athlone Press. (Özgün eser 1985 tarihlidir).

Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbilime Giriş.* İstanbul: Dergah.

Doane, M.A. (1979). *The Dialogical Text: Filmic Irony and The Spectator.* (Thesis, Ph. D.). University of Iowa.

Egri, L. (2004). *Piyes Yazma Sanatı: Yaratıcı Yazma Dersleri.* (S. Taşer, Çev.). İstanbul: Papirüs.

Field, S. (2013). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri.* (Ş. Erol, Çev.). İstanbul: Alfa.

Forster, E. M. (2001). *Roman Sanatı* (Ü. Aytür, Çev.). İstanbul: Adam. (Özgün eser 1927 tarihlidir).

Freytag, G. (1900). *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art.* Chicago: Scott, Foresman and Company. (Özgün eser 1863 tarihlidir).

Genette, G. (2011). *Anlatının Söylemi* (F. B. Aydar, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Gönen, M. (2007). *Hollywood Sineması.* İstanbul: Es.

Greimas, A. J. (1983). *Structural Semantics: An Attempt at a Method* (D. M. e. all., Çev.). Lincoln: University of Nebraska Press.

Gulino, P. J. (2004). *Screenwriting: The Sequence Approach.* London: Bloomsbury.

Hayward, S. (1996). *Key Concepts in Cinema Studies.* London: Routledge.

Heath, S. (1986). Narrative Space. Phillip Rosen (Ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology* (379-420). New York: Columbia University Press.

İlerialkan, D. & Yılmaz, R. (2015). *Senaryo: Nasıl Yazılır? Nasıl Yazıyorlar?*. İstanbul: Alfa.

Jahn, M. (2012). *Anlatıbilim*. (B. Dervişcemaloğlu, Çev.). İstanbul: Dergah.

Kıran, Z. (1986). *Dilbilim Akımları*. Ankara: Onur Yabancı Diller Kitap ve Yayın Merkezi.

Kozloff, S. (1988). *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film*. Berkeley: University of California Press.

Labov, W. (1972). *Language in the Inner City*. University Park: University of Philadelphia Press.

MacCabe, C. (1974). Realism and The Cinema: Notes on Some Brechtian Theses. *Screen, 15* (2), s. 7-27.

McKee, R. (2007). *Story: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*. (N. Yılmaz, E. Yılmaz, F. Kınalı, Çev.). İstanbul: Plato Film Yayınları.

McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Regan Books.

Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. New York: University of Chicago Press. [Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. (O. Adanır, Çev.), İstanbul: Hayalperest.]

Metz, C. (1986). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema* (B. Brewster, Çev.). Indiana: Indiana University Press.

Miller, W. (2009). *Senaryo Yazımı* (Y. Büyükerşen, Y. Demir, N. Esen, Çev.). İstanbul: Hayalbaz.

Miller, W. (2009). *Senaryo Yazımı: Sinema ve Televizyon İçin*. (Y. Büyükerşen, N. Esen, Y. Demir, Çev.). İstanbul: Hayalbaz.

Neale, S. (1983). *Genre*. London: British Film Institute.

Neale, S. (1990). Questions of Genre. *Screen, 31*(1), s. 45-66.

Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş*. İstanbul: Kabalcı.

Onega, S., Landa, J. Á. G. (2002). *Anlatıbilime Giriş* (Deniz Hakyemez & Yurdanur Salman, Çev.). İstanbul: Adam.

Pezzella, M. (2006). *Sinemada Estetik* (F. Demir, Çev.). Ankara: Dost.

Prince, G. (2003). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi* (S. R. Mehmet Rifat, Çev.): BFS.

Pudovkin, V. ([1926] 1995). *Sinemanın Temel İlkeleri* (N. Özön, Çev.). Ankara: Bilgi.

Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Methuen.

Seger, L. (2015a). *Senaryoda Unutulmaz Karakterler Yaratmak*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora.

Seger, L. (2015b). İleri Senaryo Yazma Teknikleri. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora.

Shahba, M. (2001). Accessible Narrative: Elements of Plot in The New Art Cinema. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Norwich: University of East Anglia

Siska, W. C. (1980). *Modernism in The Narrative Cinema: The Art Film as a Genre*. NY: Amo Press.

Sözen, M. (2008a). Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümlemeler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 20*, s. 577-595.

Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (S. Salman & Ç. Asatekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Sternberg, M. (1978). *Expositional modes and temporal ordering in fiction.* Baltimore ; London: Johns Hopkins University Press.

Thompson, K. (1981). *Eisenstein's Ivan the Terrible : A Neoformalist Analysis*. Princeton ; Guildford: Princeton University Press.

Thompson, K. (1988). *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis.* Princeton: Princeton University Press.

Todorov, T. (1966). Les catégories du récit littéraire. *Communications*. 8.

Todorov, T. (1977). *Poetics of Prose.* Oxford: Blackwell.

Todorov, T. (2001). *Poetikaya Giriş* (K. Şahin, Çev.). İstanbul: Metis.

Tomaşevski, B. (1995). Tema Örgüsü (Sema Rifat & Mehmet Rifat, Çev.). Tzvetan Todorov (Ed.), *Yazın Kuramı: Rus Biçimcilerin Metinleri* (s. 225-260). İstanbul: YKY.

Turim, M. (1989). *Flashback in Film: Memory and History.* New York & London: Routledge.

Turner, G. (2006). *Film As Social Practice.* NY: Routledge.

Ünal, Y. (2008). *Dram Sanatı ve Sinema: Anlatım Olanakları ve Sınırlılıklar.* İstanbul: Hayalet Kitap.

Vardar, B. (1980). *Dilbilim ve Dilbilgisi Terimleri Sözlüğü.* Ankara: TDK Yay.

Vogler, C. (2011). *Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları.* İstanbul: Okuyanus.

Wilson, G. M. (1988). *Narration in Light: Studies in Cinematic Point of View.* London: Johns Hopkins University Press

Yılmaz, R. & Ertike, A. S. (2011). *Reklamcılığın Anahtar Kavramları.* İstanbul: Kitabevi.

Dizin

A

Açık Paradigma ~ 35, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 79, 86, 92, 106, 145
açık uçlu; -luk, -son ~ 31, 56, 71
anagnorisis (tanınma) ~ 110
anakroni ~ 84, 85, 90
analepsi ~ 84
analepsis [dışsal (dış-anlatıcılı / heterodiegetik)] ~ 85
analepsis [İçsel (iç-anlatıcılı / homodiegetik)] ~ 85
analepsis (tamamlayıcı) ~ 85
analepsis (yinelenen ya da anımsama) ~ 85
anlatı ~ 9, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 34, 35, 43, 44, 49, 51, 52, 53, 55, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 79, 80, 83, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 96, 130, 132, 140
anlatıbilim ~ 17
anlatıcı (birinci kişili) ~ 132
anlatıcı (ikinci kişili) ~ 132
anlatıcı (üçüncü kişili) ~ 132
anlatılama ~ 22, 92
anlatı mantığı ~ 64, 69
anlatı uzamı ~ 65
anlatı zamanı ~ 64
antagonist ~ 38, 111
anti-olay örgüsü ~ 55, 56, 58, 79
Anti-Yapı ~ 55, 56, 58
ardöykü ~ 117, 124, 126
Aristoteles ~ 10, 18, 25, 26, 29, 37, 66, 83, 107, 108, 109, 110, 111, 149
askı etkisi / sarkma etkisi ~ 44
Aydınlatma Teorisi ~ 119

B

bağlam ~ 31, 32, 39, 40, 95, 127
baht dönüşü (peripetie) ~ 107, 109, 110
bakış açısı ~ 23, 26, 34, 61, 66, 118, 125, 129, 130, 131
Bal, Mieke ~ 17, 23, 60, 61, 149
Barthes, Roland ~ 17, 19, 65, 149
beklenmedik olay ~ 38
Belirsizlik ~ 52, 112
Bellour, Raymond ~ 33, 34
biçem (style) ~ 63, 64, 65, 96
biçim ~ 28, 37, 43, 103, 119, 127, 141
bilinç akışı ~ 35
birinci kriz anı ~ 46
Bonitzer, Pascal ~ 97, 98, 101, 105, 150
Boşluk ~ 116, 117
Branigan ~ 24, 73, 74, 83, 99, 100, 130, 131, 150
Burch, Noël ~ 24, 100, 101, 102, 105, 150
bütünlük (wholeness) ~ 20

C

Campbell, Joseph ~ 10, 11, 47, 150
Chatman, Seymour ~ 19, 20, 21, 24, 67, 83, 99, 150

Ç

Çağrıyı Red ~ 48
çatışma
  kişilerarası (başkalarıyla), kendiyle (içsel), çevreyle (dışsal), doğaüstü ~ 146
Çekicilik ~ 113
Çekim ~ 8, 104, 123, 128, 141, 142
Çekim Senaryosu (Master Scene Script) ~ 141
çekim uzamı ~ 69, 98
çerçeve-dışı alan ~ 69, 100
çerçeve-içi alan ~ 100
çerçeveleme ve çevreleme ~ 26
çıkmaz ~ 45
Çile ~ 49
Çoklu Odaklanma ~ 130

D

daralma ~ 94
değer-yüklü durum ~ 124
Değişken Odaklanma ~ 130
Denklik ~ 94
diegesis ~ 37, 100
Diegesis ~ 29
diegetik ~ 26, 100, 102, 104, 105
diyalog ~ 90, 93, 133, 134, 135, 136, 137, 141, 142
Doğrulamak ~ 112
doruk noktası ~ 67, 71, 140
Doruk Noktası ~ 38, 41, 51
Dönüm Noktası ~ 38, 39, 40, 41, 51, 109, 121
Dönüş ~ 47
dönüşüm (transformation) ~ 20
Dönüş Yolu ~ 49
dramatik an ~ 37
dramatik anlatım ~ 27
dramatik bağlam ~ 39
dramatik gereksinim ~ 40, 112, 118
dramatik gerilim ~ 42
dramatik önerme ~ 39, 40
dramatik soru ~ 44
Dramatize Etmek ~ 143
durum senaryosu ~ 119
Düşmanlar ve Müttefikler ~ 48
düzen ~ 15, 25, 54, 64, 69, 73, 87

E

Egri, Lajos ~ 10, 134, 135, 151
eksilti ~ 84, 95, 144
Eksilti ~ 143
Eşsiz ve bireysel olma ~ 113

F

fabula ~ 23, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 92
farkındalık çemberi ~ 116, 117
Field, Syd ~ 7, 10, 38, 39, 40, 41, 109, 113, 117, 118, 119, 120, 121, 123, 126, 127, 128, 133, 134, 135, 151
filmsel uzam ~ 97, 98
Forster, E. M. ~ 68, 69, 151
Freytag, Gustav ~ 10, 37, 38, 51, 67, 76, 77, 79, 151
Freytag Pramidi ~ 10, 51

G

geçici boşluklar ~ 72
Gelişme düğümü, yüzleşme) ~ 38, 40
Geliştirim Senaryosu (Tretman) ~ 141
Genette, Gérard ~ 17, 19, 21, 22, 23, 29, 69, 84, 85, 90, 91, 92, 93, 129, 130, 131, 151
genişleme ~ 94

gerçeklik ~ 13, 14, 53, 101, 133, 145
gerilim hipotezi ~ 87
geriye dönüş ~ 57, 67, 84, 85, 86, 87, 89, 90, 91, 106, 126
geriye dönüş (işaretlenmiş, bastırılmış, her şeyi bilen, sınırlı, içsel, dışsal, nakleden, hikaye eden, nakleden-hikaye eden) ~ 90
giriş ~ 37, 39, 52, 71, 76, 77, 78, 115, 124
Giriş (serim, kuruluş) ~ 7, 38, 39, 40, 51, 75, 149, 151, 153, 154
görünmez gözlemci ~ 27, 28, 31, 102
gösterim zamanı ~ 93, 96
Güç ve varlık ~ 113

H

Hadise ~ 120
Hamartia ~ 108
Hayward, Susan ~ 15, 17, 29, 52, 89, 90, 104, 151
Hazırlık ~ 144
Heath, Stephen ~ 34, 152
her şeyi bilen [anlatım, anlatıcı, bakış açısı] ~ 28, 44, 90, 91, 130, 132

I

III. Perde ~ 40, 41
II. Perde ~ 39, 41
I. Perde ~ 39, 45

İ

iç çatışma düzeyleri ~ 117
İç(sel) Odaklanma ~ 130
ikinci kriz anı ~ 46
İksir ~ 49
ileriye sıçrayış ~ 57, 84, 85, 87, 91
İlk Eşiği Geçiş ~ 48
İnanırlılık ~ 112
ironik gerilim ~ 44
işaret etme / göstermek ~ 43
işlemsel şemalar ~ 62

K

kabul edilmiş öykü [canonic story] ~ 62
kahraman ~ 38, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 55, 57, 79, 111, 114, 116, 117, 120, 125, 130, 139, 140
Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ~ 10, 47, 150
Kahraman Şerif (High Noon, Fred Zinneman, 1952) ~ 94
kalıcı boşluklar ~ 72
karakter senaryosu ~ 119
katarsis ~ 110
kışkırtıcı etki ~ 37
kişilerarası çatışma ~ 146, 147
Kişilik duygusu ~ 112
kişinin dışında gelişen çatışma ~ 117
klasik olay örgüsü ~ 55, 56, 57, 59
Klasik Yapı ~ 37, 40, 42, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 71, 72, 74, 77, 79, 86, 91, 98, 106, 107, 123, 136, 145
Klişe olmayan karakterler ~ 113
Konsept ~ 139
konum ~ 32, 33, 34, 99, 102
kriz noktası ~ 37
Kuleşov, Lev ~ 97
Kurgu ~ 14, 102
kurgu uzamı ~ 69, 98, 104

L

L'arrivée d'un train à La Ciotat (Trenin Gara Gelişi, 1895) ~ 13
Lucas, George ~ 11

M

MacCabe, Colin ~ 30, 31, 152
Maceraya Çağrı ~ 47

Mağaranın En Derin Yeri ~ 48
mantıksal boşluk ~ 69
mekân ~ 105, 106, 123, 124, 126, 127, 128, 140, 141
merak ~ 38, 42, 45, 70, 83, 87, 90, 125, 159
merak hipotezi ~ 87
merak ilkesi ~ 42
merak ögesi ~ 42, 45
meta-dil ~ 30, 31
metin (text) ~ 23
Metz, Christian ~ 24, 33, 144, 152
mimesis ~ 26, 37
mimetik ~ 25, 26, 27, 34, 102
Minimalizm ~ 55, 56, 58
mini olay örgüsü ~ 55, 57, 58, 59, 79
Mizansen (mise-en-scène) ~ 104
motivasyon ~ 15, 54, 71, 74, 92, 111, 112
Motivasyon ~ 112

N

Neale, Steve ~ 80, 153
nedensellik ~ 42, 53, 54, 55, 61, 62, 69, 70, 72, 73, 74
neden-sonuç [ilişkisi, mantığı] ~ 14, 44, 52, 53, 56, 57, 59, 61, 62, 69, 72, 73, 74, 86, 104, 123, 140
nesne-dil ~ 30
nesnel kamera ~ 125

O

odak noktaları ~ 26
olabilirlilik ~ 117
olasılık ~ 107, 109, 110, 111
olay örgüsü (plot) ~ 16, 18, 42, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 75, 77, 79, 81, 86, 87, 88, 90, 93, 94, 95, 96, 103, 146
olay örgüsüz ~ 58, 59, 79
Olay örgüsü zamanı ~ 93
Olgunlaşma ~ 47

Ö

Ödül ~ 49
öyküleme ~ 15
öykü (story) ~ 23
öykü uzamı ~ 99
Öykü zamanı ~ 92, 93, 94
özdeşleşme ~ 13, 136, 143, 145
Özdeşleşme ~ 144
öz-düzenleme (self-regulation) ~ 20
özetleme ~ 95
öznel kamera ~ 132

P

Paralellik ~ 70
peripetie (baht dönüşü) ~ 109, 110
perspektif resim ~ 27
Poetika ~ 10, 18, 25, 66, 107, 108, 109, 110, 149
Prince, Gerald ~ 17, 19, 62, 67, 153
prolepsis (İç-anlatıcılı) ~ 85
prolepsis (tamamlayıcı) ~ 85
prolepsis (tekrar eden) ~ 85
protagonist ~ 38, 111
prototip şemalar ~ 62
Pudovkin, Vsevolod ~ 28, 29, 98, 102, 153

R

rakip ~ 39, 111
Rashomon (Akira Kurosawa, 1950) ~ 131
Rehber ~ 48
Resimli Taslak (Story-board) ~ 142
resimsel anlatım ~ 27

S

Sabit Odaklanma ~ 130
Sahne ~ 8, 123, 124, 126, 127, 141
sanat sineması ~ 35, 52, 58, 59, 87, 91, 92, 96
Sekans ~ 7, 8, 43, 45, 46, 109, 123, 128
serim ~ 38, 64, 76, 77
serimleme ~ 67, 71, 77, 78, 87, 106, 114, 126
serimleme (dağıtılmış) ~ 77
serimleme (ertelenmiş) ~ 77
serimleme (hazırlayıcı) ~ 77
serimleme (öngörülü uyarı retoriği) ~ 78
serimleme (süren) ~ 78
serimleme (yoğunlaştırılmış) ~ 77
sessel uzam ~ 104
Shahba, Mohammad ~ 53, 61, 65, 66, 68, 70, 74, 75, 76, 77, 80, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 96, 153
shootingboard ~ 142
Sıfır Odaklanma ~ 130
sıklık ~ 64, 69, 84
Sıradan Bir Dünya ~ 47
sinematik biçemin sıfır noktası ~ 101
sinografik uzam ~ 103
sonuç ~ 14, 24, 37, 38, 44, 46, 52, 53, 56, 57, 59, 61, 62, 64, 67, 69, 72, 73, 74, 86, 104, 109, 117, 118, 120, 123, 124, 140, 147
Sonuç (çözüm, çözülme) ~ 19, 32, 38, 41, 51, 71
söylem ~ 22, 23, 32, 33, 34, 62, 67, 68, 73, 84, 99
Sözcelem [Kuramı] ~ 31, 32, 34
Sternberg, Meir ~ 76, 77, 78, 87, 88, 89, 154
süre ~ 10, 35, 62, 69, 73, 84, 93, 96, 127
sürekli ilerleme yasası ~ 42
sürpriz ~ 42, 125
syuzhet ~ 60, 61, 62, 63, 64, 65, 93

T

tanınma (anagnorisis) ~ 107, 110
Taslak Öykü Çizelgesi (Outline) ~ 140
Taslak Öykü (Sinopsis) ~ 140
Tavır ~ 118
Teknik Dekupaj (Shooting Script) ~ 142
temel çatışma ~ 39
temel eksilti ~ 95, 144
Temel Önerme (Logline) ~ 139
tesadüf ~ 69, 70, 71
tetikleyici olay ~ 120
Tetikleyici Olay ~ 120
Todorov, Tzvetan ~ 19, 20, 22, 23, 73, 75, 76, 79, 154
trajik haz ~ 108
trajik ve belirsizlik etkisi ~ 38
Trenin Gara Gelişi ~ 13
Türsel Uylaşımlar ~ 7, 80

U

uzam ~ 34, 69, 72, 97, 98, 100, 102, 103, 104, 105
uzlaşım ~ 95

Ü

üç perdeli yapı ~ 35
Üçüncü Anlam ~ 65

V

Vogler, Christopher ~ 7, 11, 47, 48, 49, 51, 111, 113, 114, 154
Vurucu An ~ 115

Y

Yaklaşma aşaması ~ 49
yapısalcılık ~ 17, 23

yaratıcı coğrafya ~ 97
yavaş sinema ~ 51
Yazarın Yolculuğu (Christopher Vogler) ~ 11, 47, 111, 154
Yeşilçam ~ 141
Yola Çıkış ~ 47

Z

zamansal boşluklar (geçici, kalıcı, odaklanmış, yaygın, vurgulanmış, bastırılmış) ~ 88
zaman sapması ~ 84
zorunluluk ~ 109, 110, 111

Senaryo ve Anlatı

Senaryo İçin Anahtar Kavramlar

ALİ KARADOĞAN

Sinema bize ilk hikâyeyi anlattığı günden bu yana hâlâ ısrarla hikâye anlatmaya devam etmektedir. Kimi zaman daha önce anlattığı hikâyeleri tekrar anlatarak, kimi zaman daha önce duyulmamış yeni hikâyeler keşfederek izleyicilerine yeni dünyalar sunmaya çalışmaktadır. Ancak hikâyeler birbirine benzeseler de birbirinden radikal bir biçimde farklı olsalar da büyük kısmının bir çok ortak noktası olduğu artık açıkça bilinmektedir. Bu yüzden hâlâ iyi bir hikâyenin nasıl yazılması gerektiğine dair herkesin üzerinde uzlaştığı ve herkesin alıp ustalıkla kullanabileceği bir yol görünmemesine rağmen, yine de bir öykünün nasıl yazılması gerektiğine ve bu öykünün izleyiciyi yakalayıp yakalayamayacağına dair önerilen birden fazla yol ve yöntem mevcut. Bu kitapta bu yol ve yöntemlerin kısa bir özetini ve bu yöntemlerin temel kavramlarının açıklamalarını bulacaksınız.

ISBN 978-9944-492-79-9





Kapak Fotoğrafı:
Arka Pencere (Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954)