James N. Frey

Dört Dörtlük Bir Roman Nasıl Yazılır?

Dramatik Hikâye Yazımı İçin İşe Yarar Bir Rehber



hep kitap

Dört Dörtlük Bir Roman Nasıl Yazılır?

Dört Dörtlük Bir Roman Nasıl Yazılır?

Orijinal adı: How to Write a Damn Good Novel
© 1987, James N. Frey
Yazan: James N. Frey
İngilizce aslından çeviren: Özge Çağlar Aksoy

© hep kitap 2020

Bu eserin Türkçe yayın hakları saklıdır. Yayınevinden yazılı izin alınmadan kısmen veya tamamen alıntı yapılamaz, hiçbir şekilde kopya edilemez, çoğaltılamaz ve yayımlanamaz.

1. baskı / Eylül 2020, İstanbul

ISBN 978-605-192-394-9

Sertifika no: 34204

Kapak tasarımı: Mustafa Çimen

Baskı: Mega Basım Yayın Sanayi ve Tic. A.Ş.
Cihangir Mah. Güvercin Cad. No: 3/1
Baha İş Merk. A Blok K: 2 Avcılar / İstanbul
(0212) 412 17 00
Sertifika no: 44452

hep kitap
Caferağa Mah.
Neşet Ömer Sok.
Aydın İş Merkezi
No:4 Kat:4
Kadıköy 34710 İstanbul

www.hepkitap.com.tr / info@hepkitap.com.tr

* hep kitap, TEAS Yayıncılık A.Ş.'nin tescilli markasıdır.

Dört Dörtlük Bir Roman Nasıl Yazılır?

Dramatik Hikâye Yazımı İçin İşe Yarar Bir Rehber

James N. Frey

Çeviren:
Özge Çağlar Aksoy

hep kitap



İÇİNDEKİLER

BİRİNCİ BÖLÜM
BÜTÜN MESELE "KİM" 13

İKİNCİ BÖLÜM
DRAMATİK YAZININ ÜÇ ÖNEMLİ KURALI:
ÇATIŞMA! ÇATIŞMA! ÇATIŞMA! 39

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ÖNERMENİN DESPOTLUĞU:
ÖNERMESİ OLMAYAN BİR HİKÂYE YAZMAK,
KÜREK OLMADAN KAYIKLA İLERMEYE ÇALIŞMAK GİBİDİR 61

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
HİKÂYE ANLATMANIN ABC'Sİ 81

BEŞİNCİ BÖLÜM
ZİRVEYE YÜKSELİŞ
İŞİN ÖZÜ ÖNERMEDİR 97

ALTINCI BÖLÜM
BAKIŞ AÇISI, GEÇMİŞE DÖNÜŞ (FLASHBACK)
VE ROMANCININ ELİNDEKİ BAZI PÜF NOKTALARI 111

YEDİNCİ BÖLÜM
HARİKA DİYALOG VE DUYUSAL, DRAMATİK DÜZYAZI YAZMA SANATI 135

SEKİZİNCİ BÖLÜM
YENİDEN YAZMAK: SON KIVRANIŞLAR 163

DOKUZUNCU BÖLÜM
ROMAN YAZMANIN ZENİ 175

California Üniversitesi, Berkeley, Extension'daki öğrencilerime

TEŞEKKÜR

Birçok şeye katlanan ve taslağa çok yardımı olan eşim Elizabeth'e; bildiklerimin çoğunu öğreten Lester Gorn'a; bana sürekli önemli sorular soran John Berger'e; sabrı ve zekâsı için St. Martin's'teki editörüm Brian DeFiore'ye; inancı için ajanım Susan Zeckendorf'a; ve *Dört Dörtlük Bir Roman Nasıl Yazılır*'ı yazmaya başlamam için beni zorlayan merhum Kent Gould'a teşekkürler. O çok iyi bir arkadaştı.

GİRİŞ

"Dört Dörtlük Bir Roman" yoğundur ve yoğun olması için de dramatik olması şarttır. Dramatik bir roman şu özellikleri bünyesinde barındırır: esas karaktere, ikilemle karşı karşıya olan bir kahramana odaklanır; ikilem krize dönüşür; kriz bir dizi zorlukla zirveye ulaşır; zirvede kriz çözümlenir. Ernest Hemingway'in *Yaşlı Adam ve Deniz*, John Le Carre'ın *Soğuktan Gelen Casus*, Ken Kesey'in *Guguk Kuşu*, Vladimir Nabokov'un *Lolita*, Mario Puzo'nun *Baba*, Charles Dickens'ın *Bir Noel Şarkısı* ve Gustave Flaubert'in *Madam Bovary* adlı romanları dramatiktir ve hepsi de dört dörtlük romanlardır.

Virginia Woolf'un *Mrs. Dalloway*'i klasik bir roman, oldukça iyi bir yapıt ve okumaya değer bir kitaptır. Ne var ki dramatik bir roman değildir. 20. yüzyıl İngiliz edebiyatına damgasını vuran James Joyce'un Ulysses adlı eseri de aynı şekilde. James Joyce ya da Virginia Woolf gibi yazmak ve dramatik biçimden kaçınan deneysel, sembolik, felsefi ya da psikolojik romanlar yaratmak istiyorsanız bu kitap sizin için değil. Geleneksel dramatik romanın akademik bir eleştirisini arıyorsanız da başka kitaplar araştırın. Bu, dramatik roman yazma sanatı hakkında bir kitap ve başka bir iddiası yok.

Birinci Bölüm

Bütün Mesele "Kim"

Kim Derken Neden Bahsediyoruz?

Eğer okuyucunun hayal gücünde canlı karakterler yaratamazsanız, dört dörtlük bir roman yazamazsınız. Kereste marangoz için, tuğla duvar ustası için neyse karakter de romancı için odur. Karakterler bir romanın *yapı taşlarıdır*.

Ne var ki kurgusal karakterler -*homo fictus*- gerçek insanlarla -*homo sapiens*- aynı değildir. Bunun bir nedeni okuyucuların sıradan değil, sıradışı şeyler okumak istemesidir. Okuyucular *homo fictus*'un gerçek insanlardan daha yakışıklı veya çirkin, acımasız veya kibar, kinci veya bağışlayıcı, cesur veya korkak vb. olmasını talep eder. *Homo fictus* daha ateşli tutkulara ve gözü kör eden öfkeye sahiptir; daha çok seyahat eder, daha çok kavga eder, daha çok âşık olur, daha çok değişir, daha çok seks yapar. Çok daha fazla seks yapar. *Homo fictus* her şeyin daha fazlasına sahiptir. Sade, donuk ve sıkıcı olsa bile, sadeliğinde, donukluğunda ve sıkıcılığında gerçek hayattaki benzerlerinden daha farklı olacaktır.

Gerçek insanlar değişken, huysuz, inatçıdır; bir an mutlu, bir an umutsuz, bazen nefes alır gibi sıklıkla değişen duygulara sahiptirler. Öte yandan *homo fictus*, karmaşık olabilir; dengesiz, hatta esrarengiz olabilir, fakat daima derinliği ölçülebilirdir. Eğer öyle değilse, okuyucu kitabı kapatır ve işte orada biter.

İki türün aynı olmamasının bir diğer nedeni alan sınırlamalarıdır: *Homo fictus* daha basittir, tıpkı bir hikâyedeki hayatın gerçek hayattakinden daha basit olması gibi.

Mesela bu sabah kahvaltı ederken yaşanan her şeyi yazacak olsanız, eğer kafanızda dolaşan milyonlarca duyusal izlenimi, düşünceleri ve görüntüleri dahil ederseniz, koca bir cildi doldurabilirdiniz. Romancı, kurgusal bir karakterin hayatını anlatırken sadece karakterin motivasyonlarını, gelişimini ve karar verme yetilerini ilgilendiren izlenimleri, düşünceleri, hayalleri, duyuları, duyguları, arzuları, vb. dahil etmeyi tercih etmelidir, yani karakterin hikâyede karşılaşacağı ikilemlerle baş etme biçimini etkileyen karakter yönlerini.

Bu seçim sürecinin sonucunda, sahici gibi olmasına rağmen tam bir insan olmayan karakterler biçimlenir. *Homo fictus* gerçeği yansıtması istenen bir soyutluktur, tam bir *homo sapiens* değildir.

Homo Fictus'un Alttürleri

İki tür *homo fictus* vardır. Basit türe "düz", "mukavva" ya da "tek boyutlu" adı verilir. Bu karakterler "figüran" olarak kullanılır. Bir ya da iki satır figüranlık yaparlar ve hepsi budur. Garson, gazete dağıtıcısı, kapı görevlisi, barmen, belboy olabilirler. Renkli veya sıradan; duygusal seviyeleri yüksek veya kendi hallerinde olabilirler. Fakat her zaman için ikincildirler, hiçbir zaman esas olmazlar; okuyucunun onlara ilgisi kısa sürelidir. Sadece tek bir özelliğe sahip gibi görünen yaftalanmış karakterlerdir: açgözlü, dindar, korkak, dalkavuk, kaba vb. Bir an için korkutabilir, aydınlatabilir veya eğlendirebilirler fakat okuyucunun ilgisini uzun süreli çekecek güce sahip değildirler. Derinlikleri yoktur; yazar güdülerini veya içsel çatışmalarını -şüphelerini, endişelerini, suçluluk duygularını- incelemez. Tek boyutlu karakterler romanınızda sadece ufak roller için kullanıldığı sürece sorun yoktur. Fakat ana roller için kullanılacak olurlarsa, esas kötü karakter gibi örneğin, dramatik yazı melodrama dönüşür.

Bir diğer yaygın karakter türü "yuvarlak", "güçlü" veya "üçbo-

yutlu," karakterdir ve kötü karakterler de dahil olmak üzere romanınızdaki tüm ana karakterler bu türde olmalıdır. Yuvarlak karakterlerin yaftalanması daha zordur. Karmaşık güdüleri, çelişkili arzuları vardır ve tutkulara, hırslara sahiptirler. Büyük günahlar işlemişlerdir; acı verici çilelere katlanmışlardır; endişe, keder ve çözümsüz şikâyetlerle doludurlar. Okuyucu roman başlamadan çok önce de var oldukları, zengin ve dolu hayatlar yaşadıkları gibi güçlü bir hisse kapılır. Okuyucular böyle karakterlerle yakınlık kurma arzusu duyar çünkü onlar tanınmaya değerdir.

Harika Yuvarlak Karakterler Yaratmak veya Tanrı'yı Oynamak

George Baker, *Dramatic Technique*'te (1919) şöyle der: "Harika bir dram, karmaşık bir karakterin kesin bir şekilde anlaşılmasına ve sağlam bir şekilde sunumuna dayanır [...] dolayısıyla bir zamanların 'Kendini Tanı' sözü dramatist için 'karakterlerini mümkün olduğunca yakından tanı'ya dönüşür."

Peki, karakterinizi "mümkün olduğunca yakından" tanımaya nasıl başlarsınız?

Lajos Egri, *Piyes Yazma Sanatı* (1946) adlı önemli ve dikkat çekici kitabında, yuvarlak karakteri üçboyutlu olarak tanımlar. İlk boyutu *fizyolojik*; ikinciyi *sosyolojik*; üçüncüsünü ise *psikolojik* olarak adlandırır.

Bir karakterin fizyolojik boyutu karakterin boyunun uzunluğu, kilosu, yaşı, cinsiyeti, ırkı, sağlık durumunu vb. içerir. Mesela Jim Thorpe çarpık ayaklı doğmuş olsaydı nerede olurdu? Ya da Marilyn Monroe, tahta göğüslü olsaydı? Veya Hank Aaron'ın kolu sakat olsaydı? Veya Barbra Streisand'ın böyle güçlü bir sesi olmasaydı? Elbette sadece meslek seçimleri değil aynı zamanda kişilikleri de farklı şekillenirdi. Ufak tefek bir adam yapılı bir adam kadar "efelik taslayamaz". Güzel veya çirkin, kısa veya uzun, zayıf veya

şişman; tüm bu fiziksel özellikler bir karakterin gelişimini etkiler, tıpkı fiziksel özelliklerin gerçek insanları etkilediği gibi.

Toplum karakterimizi dış görünüşümüze, bedenimize, cinsiyetimize, vücut yapımıza, ten rengimize, yara izlerimize, bozukluklarımıza, anormalliklerimize, alerjilerimize, duruşumuza, tavrımıza, sesimizdeki iniş çıkışlara, ağız kokumuza, ne kadar terlediğimize, tiklerimize ve el kol hareketlerimize dayanarak şekillendirir. Minyon, zarif, altın saçlı, büyük mavi gözlü bir kız kargaburunlu, patlak gözlü kız kardeşinden tamamen farklı beklentilerle büyür. Gerçek anlamda yuvarlak bir karakter yaratmak için karakterin fizyolojisini bütünüyle anlamanız gerekir.

Egri'nin karakterinin ikinci boyutu sosyolojiktir. Karakterin sosyal sınıfı ne anlama gelir? Nasıl bir muhitte büyümüştür? Hangi okullara gitmiştir? Ne tür bir siyasi görüşe sahiptir? Ruhuna hitap eden bir din varsa, hangisidir? Ebeveynlerinin cinselliğe, paraya, para biriktirmeye bakış açıları nasıldı? Çok fazla mı özgürlük tanınmıştı yoksa hiç tanınmamış mıydı? Ebeveynlerinin disiplin anlayışları çok sert miydi, rahat mı yoksa ikisinin arası mı? Karakterin çok mu yoksa az mı arkadaşı vardı; bunlar nasıl arkadaşlardı? Missouri'de çiftlikte yetişmiş bir çocuk, New York'un İspanyol Harlem'indeki bir çocuktan başka bir ülkede büyümüştür. Bir karakteri bütünüyle anlamak için onun özelliklerinin kökenine inebilmeniz gerekir. İnsan kişiliği, içinde yetiştiği sosyolojik ortamda şekillenir, ister gerçek insan olsun isterse kurgusal karakter. Bir romancı karakterin gelişiminin dinamiklerini anlamadıkça, karakterin motivasyonları tam olarak anlaşılamaz. Okuyucunun dikkatini çekmek istiyorsanız çatışmalar ve anlatı gerilimi yaratmak zorundasınız, bunun için de karakter motivasyonlarına ihtiyacınız var.

Egri'nin üçüncü karakter boyutu olan psikolojik boyut, fizyolojik ve sosyolojik boyutların sonucudur. Psikolojik boyutta fobiler ve ihtiraslar, kompleksler, korkular, çekinceler, suçluluk ve güçlü istekler, fanteziler vb. görürüz. Psikolojik boyut IQ, yatkınlıklar, özel beceriler, akıl yürütme, alışkanlıklar, öfke, duyarlılık, yetenek-

ler vb. şeyleri içerir.

Roman yazmak için psikolog olmanıza gerek yok. Freud veya Jung ya da Güzin Abla okumuş olmanız gerekmez, bir psikopatla şizofren arasındaki farkı anlamanıza da gerek yoktur. Ne var ki insan doğasını incelemeli ve insanların yaptıkları şeyleri *neden* yaptıklarının ve söylediklerini neden söylediklerinin bilgisine sahip olmalısınız. Dünyayı laboratuvarınız yapmaya çalışın. Ofisinizdeki sekreter işten ayrıldığında ona sebebini sorun. Arkadaşınız boşanmak istiyorsa şikâyetlerine kulak verin. Diş doktorunuz neden başkalarına acı veren ve tüm gün insanların ağızlarının içinde uğraşmayı gerektiren bir meslek seçmiş? Benimki bu mesleğin onu zengin edebileceğini düşünmüş, ancak şu ana kadar frez aletlerinin ödemelerini tamamlamanın ötesine geçememiş. Kibarca soracak ve anlayışlı bir şekilde dinleyecek olursanız insanların size anlatacakları inanılmazdır. Birçok romancı günlük tutar veya karşılaştıkları insanların karakter eskizlerini yapar. Bu iyi bir fikir. Söylentilere göre Grace Metalious, *Peyton Place* adlı romanındaki karakterleri yaşadığı yerdeki arkadaşları ve komşularından almıştır ve tanıdığı herkes bu uçarı, hovarda karakterlerin kim olduğunu hiç sorun yaşamadan anlamıştır. Sonunda birkaç arkadaşından oldu, birkaç komşusundan tepki aldı, fakat dört dörtlük bir roman yazdı.

Karakterleri Canlı Tutmak

Eğer sadece başarılı olmakla kalmayıp heyecan verici olacaksa, romanınızı durağan değil dinamik karakterlerle donatmanız gerekir. Bir karakter tam anlamıyla yuvarlak fakat fazlasıyla pasif, fazla yavan olabilir. İkilemleri karşısında harekete geçemeyen karakterler, çatışmadan kaçanlar, mücadele etmeden geri çekilen ve acı çekenler işinize yaramaz. Durağandırlar ve büyük çoğunluğu romanınızın sayfalarında boy gösterip her şeyi mahvetmeden ön-

ce erken bir ölümle karşılaşmalıdır. Dramatik romanlar büyük tutkular ve güçlü duygulara sahip canlı dinamik karakterler gerektirir: şehvet, kıskançlık, açgözlülük, hırs, aşk, nefret, kin, kötülük vb. Karakterlerinizi, en azından ana karakterlerinizi, duygusal ateş fırtınalarına dönüştürün.

Karakteri Tepeden Tırnağa Oluşturmak: Kurgusal Biyografi

Robert Peck *Fiction Is Folks*'ta [Kurmaca İnsanlardır, 1983] şu tavsiyede bulunur:

> Yazmak kahrolası rahatsız edici bir curcuna gibidir, bu demek oluyor ki eğer tembel bir teneke gibi hareket ederseniz, sizi çabucak mağlup edecektir. Bu yüzden, Birinci Sayfanın başına *Bölüm Bir* yazmadan önce (ve sonra orada bir hafta boyunca oturup ne yapacağınızı düşünmektense) her bir karakter için ödevinizi yapın.

"Ödevinizi yapmak" ana karakterler için bir özgeçmiş yaratmak demektir: yani, biyografilerini yazmak. Birçok yazar ve kesinlikle tüm yeni yazarlar için karakter biyografileri roman yazımında gereken ilk adımdır.

Cinayet romanı yazmak istediğinizi farz edelim. Henüz bir olay örgünüz yok, hatta bir fikriniz bile yok. Bir cinayet romanında ilk ihtiyacınız olan bir katildir. Katil, romanın kötü karakteri ve yardımcı karakteri olacaktır. Gizem türünde, hikâye kötü karakterin entrikalarından doğar. Kötü karakter bir bakıma hikâyenizin "yazar"ıdır. Romanınızda ihtiyacınız olacak karakter seçimi kötü karakterinizin entrikalarına bağlı olacaktır.

Diyelim ki aklınızda at yarışı oynama alışkanlığını finanse etmek için esrar satarak ailenin şerefini iki paralık ettiği için kocası-

nı öldüren bir kadın düşüncesi var. Bu kadının kim ya da nasıl biri olduğu hakkında hiçbir fikriniz yok fakat akıllı bir kadın olduğunu biliyorsunuz (aksi takdirde uygun bir yardımcı karakter olmazdı). Suçu büyük bir dikkat ve kurnazlıkla planlayacağını biliyorsunuz. Ayrıca kurnazlığı dedektifin yaşayacağı zorluk derecesini belirleyeceği için onu mümkün olduğunca akıllı yapmak isteyeceksiniz.

İhtiyacınız olan ikinci şey suçu çözecek biri: Ana karakter. Şu anda aklınızda o rolü oynayacak biri olmayabilir. O zaman ne yapacaksınız?

Bu gibi romanlarda birçok farklı türde dedektif vardır. İşin kurdu olmuş bir profesyonel olabilir (Philip Marlowe, Sam Spade), kafası farklı çalışan bir profesyonel (Sherlock Holmes, Hercule Poirot), yetenekli bir amatör (Ellery Queen, Miss Marple) veya gizemin içine çekilen üçüncü bir kişi (Daphne du Maurier'in *Rebecca* adlı romanındaki ikinci Bayan de Winter).

Kararınız kafanızda canlandırdığınız roman türüne bağlıdır. Dedektif romanları okuyuculara birçok haz sunar. Bunlardan biri işbaşındaki büyük düşünürü izlemenin hazzı olabilir. Bir diğeri masum birinin cinayet entrikasına bulaşmasındaki şaşkınlık ve korkuyu paylaşmak olabilir. Veya kabadayı bir dedektifin şehrin kötü bir bölgesinde çamurun içinde mermilerden kaçarak bata çıka ilerlemesini izlemek.

Eğer bir türün meraklısıysanız, yazmanız gereken odur. Okumayı sevdiğiniz türde bir kitap yazın. Bu kuralın istisnası birinci şahısta yazılmış kabadayı dedektif romanıdır. Bu zor bir düzyazı tarzıdır, özellikle de yeni bir yazar için. İyi yapılmadığında taklit gibi görünür ya da daha kötüsü, parodi gibi.

Hangi türü seçerseniz seçin bir geleneğe bağlı kalarak yazacaksınız ve o gelenekte ne kadar çok okur ve kurallarıyla ne kadar çok aşina olursanız o kadar iyi olur. Köklü bir yazar gelenekten kopabilir ve okuyucuları bu kopuşu bağışlar, fakat yeni bir yazar bu ayrıcalıktan istifade edemez; dolayısıyla bu noktada kabul edilen uygulama sınırları içinde kalmaları tavsiye edilir.

Diyelim ki profesyonel dedektif türünde yazmaya karar verdiniz çünkü Erle Stanley Gardner, Ed McBain, Ross MacDonald, John Dickenson Carr ve Robert B. Parker okumayı seviyorsunuz. "Pro" dedektif en sevdiğiniz dedektif türü. Ancak profesyonelinizin neye benzeyebileceği hakkında hiçbir fikriniz yok. İsim size zihinsel bir imaj verebileceğinden iyi bir başlangıç noktası olabilir.

Ona Rockford, Harper, Archer ya da Marlowe gibi tipik bir dedektif ismi vermeyelim. Yeni ve farklı bir şey istiyorsunuz, ama acayip bir şey değil. Okuyucunuzu keyfini kaçırmasından korktuğunuz Stempski Scyzakzk gibi bir şey değil. Amaç kabul gören biçim dahilinde yaratıcı olmaktır, tıpkı bir mimarın köşeleri, sütunları, çatının eğimini değiştirip yine de müşterilerinin beklentisine uygun olarak yatak odalarını, banyoları ve dolapları aynen tutması gibi.

Dedektifinize kulağa dedektif gibi gelmeyen bir isim verelim, mesela Boyer. Boyer Mitchell, nasıl? İyi görünüyor. Eğer aklınıza bir isim gelmiyorsa, telefon defteri isimlerle dolu.

Çoğu dedektif orta yaşlı, sert, kır saçlı ve deneyimlidir. Farklı olması adına, Boyer'i genç ve deneyimsiz biri yapalım. Fiziksel olarak da tipik bir dedektif olmasın. Kurgusal dedektifler çoğunlukla uzun boylu, sert bir yakışıklılığı olan küstah adamlardır. Boyer'i daha ufak tefek ve ince, orta boylu, zeki görünüşlü yapalım ve büyük, koyu renkli, keskin gözlü, düşük omuzlu ve ağır hareket eden biri olsun. Çok iyi bir izlenim bırakmak için iyi giyinmeye inandığını ve büyük, parlak dişleri olduğunu varsayalım. Hoş bir tarzı olsun: Sessiz ve nazik. Çoğu insan onu bilim insanı sanar. Yirmi altı yaşında ve bekârdır.

Peki, bu Boyer Mitchell nereden çıktı? Okumakta olduğunuz kitabın yazarı tarafından kitabın taslağı yazılırken birçok dedektif karakterinin antitezi olan özellikler, yani klişeleşmemiş özellikler seçilerek hiç yoktan var edildi. Boyer aynı şekilde yaşlı, şişman ve alkolik de olabilirdi. Karakterlerinize hangi özellikleri vereceğinize dair kararınız temelde iki düşünceye dayanmalıdır: klişeleri yık-

mak ve iyi orkestrasyon.

İyi orkestrasyon, Lajos Egri'ye göre, karakterleri "iyi orkestrasyonlu bir kompozisyon çıkarmak için birlikte çalışan enstrümanlar" olacak şekilde, çelişen özelliklerle yaratma sanatıdır. Diğer bir deyişle, mesela tüm karakterlerinizi açgözlü ya da hırslı yapmayın. Karakterler birbirlerinin farklılıklarını ortaya koymaya hizmet etmelidir. Eğer biri son derece çalışkansa, diğeri son derece tembel olabilir. Hamlet kararsızdı, iradeden yoksundu, eylemden çok düşünmeye meyilliydi. Derin derin düşünür, içine kapanır ve kendine acırdı. Onunla kıyaslanan Laertes ise sert bir eylem adamıydı.

Karakter yaratmak söz konusu olduğunda göz önünde tutulacak bir diğer nokta şudur: Siz, yazar olarak, karakterlerinizin kafalarının içinde uzun süre yaşamak zorunda olacaksınız. Kendinize gerçekten bu karakterlerle çalışmak isteyip istemediğinizi sormalısınız. Bunlar sizin ilginç bulduğunuz karakterler mi? Belki de eğer şişman ve alkolik olsaydı Boyer Mitchell'le çalışmak istemezdiniz, çünkü sadece onun genç, daha ufak tefek, zeki vb. olmasını istiyorsunuz. Sorun değil, bu sizin kitabınız. Eğer karakterleriniz ilginizi çekiyorsa ve onları seviyorsanız o zaman büyük ihtimalle okuyucularınız da aynı şekilde hissedecektir.

Şu ana kadar Boyer'in *fizyolojik* boyutunun bir kısmını belirledik ve *sosyolojik* boyutuna dair de elimizde ipuçları var. Neye benzediğine dair aklımızda bir resim belirmeye başlıyor ancak hâlâ tam net değil. Karakterine iyice nüfuz etmemiz ve onu gerçekten tanımamız gerekecek, çünkü o bu romanın yıldızı.

Tipik bir dedektife benzemediği için Boyer'in bu mesleğe nasıl girdiğini sorarak başlayabiliriz. Belki de diğer genç adamların mesleklerine başladıkları gibi başlamıştır - babasının izinden giderek. Bu noktada hayal gücünüzü serbest bırakabilirsiniz. Diyelim ki babası, Dashiell Hammett'in Sam Spade karakterini yaratmak için kullandığı model olan meşhur "Büyük Jake" Mitchell olsun. Büyük Jake sert, acımasız ve kurnazdı; bir müvekkilin çıkarını korumak söz konusu olduğunda hiçbir engel tanımazdı. Kendi

deyimiyle "yüce adalete" hizmet etmek adına birçok kereler insanların çenesini kırdığı olmuştu. Boyer biraz kabadayı olduğunu düşünse de babasına hayrandı. Adalete babası gibi şiddetle inanmakla birlikte, medeniyetin yasalara saygıyla mümkün olduğuna da inanmaktadır.

Boyer için böyle bir baba seçimi yapmak onu Büyük Jake'in yüksek standartlarına göre yaşamak zorunda bırakacaktır. İnsanlar onu sürekli babasıyla karşılaştıracaktır. Eski düşmanlar hayatı oğlu için yaşanmaz hale getirerek hâlâ babasından intikam almaya çalışacaktır. Büyük Jake, ölmüş olmasına rağmen, Boyer için kabul edip uğraşması gereken bir külfet olacaktır. Bir karakterin biyografisini yaratırken, karakterin hikâyedeki duygu ve davranışlarını etkileyecek unsurlar arayın. Yuvarlak karakterlerin bir geçmişi vardır ve tıpkı gerçek insanlar gibi geçmişleri hâlâ onlarla birliktedir.

Şimdilik elimizde sadece Boyer Mitchell'in kabataslak bir eskizi var. Onu ete kemiğe büründürmemiz gerek. Bunu onun ya üçüncü şahıs ya da birinci şahıs olarak yazılmış tam ve eksiksiz bir biyografisini yazarak yapabiliriz. Aşağıda göreceğiniz biyografi hikâye değil. Biraz dolambaçlı yoldan gidebilir, incelenmeyen ilişkilerin bölümlerini verebilir veya açıklanmayan olaylara değinebilir. Bu gibi biyografilerin amacı karakterin ansiklopedik sunumu olmak değildir. Karakter biyografisi karakterin hayatının kısa bir özetidir ve yazara karaktere dair daha iyi bir fikir verir. Sadece yazarın kullanımı içindir. Boyer için birinci şahıs yazılmış bir örnek verelim:

> 1 Ocak'ta Boyer Bennington Mitchell adıyla dünyaya geldim. Yirmi altı yaşındayım. Hem gencim hem de *genç görünüyorum*. Bu, mesleğimde saygı görmemi zorlaştırıyor, fakat bununla yaşamayı öğrendim.
>
> Benim için önemli olan şey işi halletmektir. Bu babamdan öğrendiğim tek şey. Birinin parasını alırsınız ve artık onlara yapabilece-

ğiniz en iyi işi borçlusunuzdur.

Babam "Büyük Jake" Mitchell'di. Problemlerimden bir diğeri de bu. Böyle bir efsaneye uygun bir hayat sürmek zordur.

Bana "Boyer Bennington" adını veren kişi annem. Üst sınıf bir ailenin kızı olarak dünyaya gelmiş; Vermontlu bir Bennington. Oldukça eski bir New England ailesi. Şu işe bakın ki 1955'te amcalarından biri burada San Francisco'da öldürülmüş ve polis cinayeti çözememiş. Büyük Jake imdada yetişmiş. Katili yirmi dört saat içinde enselemiş, bundan yirmi dört saat sonra da annemle evlenmiş. Annemin aklını başından almış. Kadınlarla arası gerçekten de iyiymiş. Kadınlar böyle maço şeylerden hoşlanırmış. En azından, bana anlatılana göre annem öyleymiş. Ama anne babamın evliliği Kalküta'daki Kara Delik kadar mutluydu.

Bütün mutsuzluğun ana nedeni annemin Monako Prensliği'ni satın alacak kadar parası olmasına rağmen Büyük Jake'in kendisinin geliriyle geçinmeleri konusundaki ısrarıydı. Büyük Jake iyi kazanıyordu, ama yine de, Rolls Royce'lara ve kışı Bahamalar'da geçirmeye alışkınsanız iyi kazanmak nedir ki? Çocukluk hayatımı düşünüyorum da! Annem ritim duygum, müzik kulağım olmamasına ve bir tuzlu su karidesi kadar beceriye sahip olmama karşın keman çalmamı istemişti. Dokuz farklı keman öğretmenim oldu. Yeteneksizliğim için annem hep onları suçladı. Ama ben hiçbir zaman müzisyen olmak istemedim. On beş yaşlarındayken sonunda annem müzikten vazgeçti. Sonra büyüyüp bankacı olmamı istediğine karar verdi. Ama bunu kabul etmem mümkün değildi. Hayır, bayım, neyin ne olduğunu anlayacak yaşa geldiğimde, özel dedektif olmak istiyordum. Ve o zaman bile, yani çocukken, bir keçi kadar inatçıydım. Bir şey istediğim zaman onu elde edene kadar asla denemekten vazgeçmezdim.

Annem, babam gibi olmadığım için bunu asla başaramayacağı-

mı söyledi, elbette. Benimle Boerlerin İngilizlerle savaştığı gibi savaştı. Ama ister inanın ister inanmayın, meslekte iyi olmak için Büyük Jake gibi olmanıza gerek yok. Benim tarzım onunkiyle aynı değil. Eğer onun gibi davransaydım, meslekteki ilk yılımda dağılırdım.

Benim özel dedektifliğe yaklaşımım ucuz bir haydut olmak yerine, bilimsel kriminolog olmaktı. Üniversitede kimya, fizik, matematik, güvenlik bilimleri, adli tıp ve bilgisayar programcılığı üzerine birçok dersi aldım. Suç tespitinde uzman olduğumu söyleyebilirim. Büyük Jake 1982'de vurulduğunda, üniversiteyi bitirmek üzereydim. Hayatımın yoğun bir dönemiydi. Evlenmeyi planlıyordum, burun kemiği eğriliğimi düzelttirmek için daha yeni ameliyat olmuştum ve satın alabileceğim bir ev arayışındaydım fakat her şeyi bir kenara bırakıp hemen babamın işini devraldım.

Şimdi Boyer'in hayatının ana hatlarını kabaca çizmiş olduk. Boyer gibi önemli bir karakter için karakteri doğumundan itibaren -aile geçmişi dahil- hikâyenin başlangıcına kadar tasvir eden bu biyografik eskiz on ila elli sayfa uzunluğunda olabilir.

Pekâlâ, Boyer'in biyografisi için neden *bu* unsurlar seçildi? Yukarda ifade edildiği gibi, karakterin hikâyedeki duygu ve davranışları üzerinde ilgisi olacak unsurları seçmelisiniz. Boyer genç görünümlü yapıldı çünkü bu kendi görüntüsünü önemsemesini sağlayacak; dış görünüşü diğer karakterlerin onu ciddiye almamasına yol açabilir ve bu da işini yapmasını zorlaştırabilir. Karakterleriniz için her zaman engeller aramalısınız. Boyer'in ufak tefekliği babasının şöhretine ulaşmasını zorlaştıracak. Hâlâ hayatta olan annesi ona işi bıraktırmaya çalışacak - bir engel daha. Ancak o hedeflerine inatla bağlı kalacak. Boyer fiziksel sertlikten yoksun olmasını telafi edecek başka becerilere sahip: zeki ve çalışkan. Ne var ki babasının ölümü, daha hazır değilken işi devralmak zorunda kalma-

sına neden olmuş, bu da evlilik planlarına sekte vurmuş. Bir diğer problem.

Boyer Bennington Mitchell'in tamamen farklı bir geçmişi olabilirdi ve tamamen farklı bir karakter olarak ortaya çıkabilirdi. Babası düzenbaz bir polis olabilirdi mesela ve Boyer de ailesinin adını kurtarmaya çalışıyor olabilirdi. Boyer'in becerileri bilimsel bir niteliğe sahip olmaktan çok sezgisel de olabilirdi. Annesi yoksul ve hasta olabilirdi, Boyer annesinin faturalarını ödemeye çalışıyor olabilirdi. Boyer'in nasıl çizildiği tamamen yazarın karakter hakkında nasıl hissettiğine bağlıdır. Sonuç inandırıcı ve hikâyedeki rolünde iyi bir performans gösterecek üçboyutlu bir karakter olduğu sürece sonsuz sayıda olasılık söz konusu olabilirdi.

Biyografilerinizde doğru düzgün ve eksiksiz bir iş çıkarırsanız, karakterlerinizi romanınıza başlamadan önce iyi tanırsınız - en az kardeşinizi veya en yakın arkadaşınızı tanıdığınız kadar. Bu biyografik eskizlere dahil edilmesi gereken tüm unsurların bir listesini yapmak mümkün değildir. Karakterin motivasyon ve davranışlarını etkileyecek her ayrıntıyı dahil etmelisiniz. İlişkilerini, alışkanlıklarını, hedeflerini, inançlarını, batıl inanışlarını, ahlak yargılarını, takıntılarını vb. etkileyen her şeyi, tercihlerini ve davranışlarını yönlendiren bütün faktörleri dahil edin. Karakterinizin politika, din, arkadaşlık, aileye dair görüşlerini; umutlarını, hayallerini, hobilerini, ilgi alanlarını; okulda ne okuduğunu, hangi dersleri sevdiğini ve nefret ettiğini bilmelisiniz. Önyargıları nelerdir? Terapistinden neler saklardı? Kendisinden neler saklardı? Herhangi birinin karakter hakkında sorabileceği herhangi bir mantıklı soruyu bu karakter size yakın biriymiş gibi cevaplayabilmelisiniz.

Karakterinizin biyografisini tamamladığını halde hâlâ bilmek istediğiniz her şeyi bilmiyor olabilirsiniz. Diyelim ki karakteriniz içinde 10.000 dolar olan bir cüzdan buldu. Cüzdanı alır mıydı yoksa sahibini mi bulmaya çalışırdı? Ölümcül bir hastalık bulaşmış olsaydı intihar eder miydi? Yanmakta olan evinden tek bir şey kurtarabilecek olsaydı bu ne olurdu? Bu gibi soruların cevabını bilmi-

yorsanız hikâyenize başlamadan önce karakterinizi daha fazla incelemelisiniz.

Karakterle Röportaj Yapmak veya Onu Kolay Yoldan Tanımak

Eğer karakterlerinizi yarattıktan sonra onları zihninizde hâlâ yürürken, konuşurken, nefes alırken, ter dökerken görmüyorsanız, biraz psikanaliz yapmayı deneyebilirsiniz. Onları koltuğa oturtup sorular sormaya başlayın. Böyle bir seansın nasıl olabileceğine bir örnek verelim:

YAZAR: Hâlâ anlamadığım şey, neden bu meslekte olmaya devam ettiğin Boyer. Çok yakın olduğun annen mesleğe devam etmeni istemiyor, nişanlın da işi bırakmanı yoksa düğünün iptal olacağını söylüyor.

BOYER: Yazarım olduğun için sana bunu söyleyebilirim, ama başka birine söylemezdim. Kendime bir şeyler kanıtlamam gerektiğini hissediyorum. Meslekte kalmamın gerçek nedeni bu. Elbette, bazen korkuyorum, ama kaçamam. Bunu yaparsam kendimi bir erkek gibi hissetmezdim.

YAZAR: Anlıyorum, bir açıdan babanla rekabet halindesin. Sigara?

BOYER: Sigara içmiyorum biliyorsun.

YAZAR: Doğru, hatırladım. Bir düşünelim, anladığım kadarıyla Cumhuriyetçilere oy veriyorsun.

BOYER: Bu doğru değil! Ailevi nedenlerle partiye kayıtlı bir Cumhuriyetçiyim. Ama aslında apolitiğim. Genellikle oy kullanmam. Ya unutuyorum ya da kimin seçildiği o kadar da önemli gelmiyor. Konular hakkında pek bir bilgim yok zaten ve tüm adaylar bana

birbirinin aynısı geliyor.

YAZAR: Bana evleneceğin kızdan bahsetsene.

BOYER: Sally harika bir kız; zeki, ifade gücü yüksek, tatlı biri.

YAZAR: Onunla yattın mı?

BOYER: Bu nasıl bir soru böyle?

YAZAR: Eğer seni iyice anlayacaksam, neler yaşadığını ve bakış açını vb. bilmem önemli.

BOYER: Onunla yatmadım.

YAZAR: Hiç başka bir kızla yattın mı?

BOYER: Pek sayılmaz, üniversitede neredeyse biriyle oluyordum.

YAZAR: Neredeyse mi?

BOYER: Evet, *şey, neredeyse*.

YAZAR: Bana ondan bahsetsene.

BOYER: Bu sadece seninle aramızda kalacak...

Karakterinizle dikkatli ve ayrıntılı bir röportaj yaptığınızda, sizin yakın arkadaşınız veya can düşmanınız gibi olur. Bu kadar yakın hissettiğinizde, onunla çalışırken kendinizden emin olursunuz.

Karakterin Temeli: Hâkim Tutku ve Onu Bulmak

Hâkim tutku, karakterin esas motive edici gücüdür. Karakterin içindeki tüm güç ve dürtülerin bütünüdür. Boyer Bennington Mitchell için, hâkim tutku suçları çözmekle ilgili. Aile geçmişine dayanıyor: maço babasıyla rekabetine, ukala annesine yanıldığını kanıtlama isteğine, zihinsel kapasitesini geliştirerek fiziksel kısıtlamalarını aşma çabasına. Ayrıca güçlü bir adalet duygusuna ve işini iyi yapma yönünde güçlü bir arzuya sahip. Sadece iyi değil, bu

konuda bir sanatçı olmak istediğini söyleyebiliriz Sadece bir sanatçı değil, büyük bir sanatçı. Boyer'in hâkim tutkusu:

Özel dedektiflerin Leonardo da Vinci'si olmak.

Eğer cesaretini kıracak bir durumla karşılaşırsa tereddüt eder mi? Pek değil. Rüşvetlerden, tehditlerden, zorluklardan etkilenir mi? Asla. Eğer dayak yiyecek ve vurulacak olursa, işi bırakır mı? Hayır, çünkü kendini kanıtlamak peşinde; derinlerde bir yerde devam edecek gücü kendinde bulacaktır. Hızını kesmesi mümkün, ancak görevinin başına dönecektir. Yazarın onu görevlendirdiği suçu çözecek veya bu yolda canını verecektir. Bu tür bir kararlılık Boyer'i güçlü bir karakter yapar. İşi sonuna kadar götürmek için motivasyonu tamdır ve yazarın yoluna çıkaracağı sayısız engele rağmen yeterince güçlüdür. Dramatik bir roman için kıymetli bir ana karakterdir gerçekten.

Sarsılmaz Ana Karakter: Dramatik Romanın Kalp Atışı

Dramatik bir romanın kahramanı daima kararlı, motivasyonu tam ve inatçı olmalıdır. Birkaç örnek verelim:

> Hemingway'in *Yaşlı Adam ve Deniz* romanındaki yaşlı adam seksen dört gündür tek bir balık bile yakalayamamıştır. Utanç içindedir. Yoksuldur. Erkekliği söz konusudur. Büyük bir balık *yakalamalı* veya bu yolda can vermelidir.
>
> *Puzo'nun Baba* adlı eserinde Michael Corleone, kıymetli ana karakterin bir diğer örneğidir. Michael'ın babası vurulmuştur. Sevgili ailesi kuşatma altındadır. Babasının düşmanları aileyi felaketin eşiğine getirmiştir. Michael Corleone onları kurtarmak için her şeyi riske atacaktır.

Dickens'ın *Bir Noel Şarkısı*'nda Scrooge olumsuz hâkim tutkuları olan bir ana karakterdir. Tutkulu bir cimridir, pişmanlık nedir bilmez, huysuzdur, paragözlüğünü savunmaya her daim hazırdır. Ve tüm yaşadıklarına rağmen, tüm keyif ve mutluluğa rağmen, hatta olan tüm doğaüstü olaylara bile rağmen savunur bunu. Bu onu kıymetli bir ana karakter yapar mı? Kesinlikle evet.

Peki ya Kesey'in *Guguk Kuşu*'ndaki McMurphy karakteri? İşleri ille de kendi yoluyla halledecektir. Başhemşirenin boyunduruğu altına girmeyi reddeder. Kendisine Patron demektedir. Koğuşa hükmedecek veya bu yolda canını verecektir.

Soğuktan Gelen Casus'taki Leamas'ı hatırladınız mı? Bir Doğu Alman istihbarat şefini tuzağa düşürmek için kendisine sığınmacı süsü vererek Demir Perde'nin arkasına geçmiştir. İhanete rağmen, gerçekleri görmesine rağmen, *her şeye* rağmen zirve noktasına kadar görevini yapacaktır.

Nabokov'un *Lolita*'sının ana karakteri Humbert Humbert bir kadın avcısıdır, ancak her anını yöneten muazzam bir tutkusu vardır. Lolita'nın sevgisini kazanmalı ya da ölmelidir.

Emma Bovary, Flaubert'in *Madam Bovary*'sinde, taşrada sıkışıp kalmış sıkıcı bir kasaba doktoruyla evli, iflah olmaz bir romantik kadındır. İtibarını riske atabilecek olmasına karşın aşkı bulmalıdır. Bu türden bir tutku, büyük klasiklerin olmazsa olmazıdır.

Edebiyattaki diğer örnekleri bulmak için uzağa bakmanıza gerek yok. Sevdiğiniz herhangi bir karakteri düşünün; temelinde açık, güçlü hâkim bir tutku olduğunu göreceksiniz. Defoe'nun Moll Flanders'ı ve onun iyi bir yaşam sürme yönündeki amansız uğraşına, Tolstoy'un Anna Karenina'sı ve onun Vronski'ye olan aş-

kına, Melville'in Ahab'ı ve Moby Dick'i öldürme tutkusuna bakın. Herhangi bir klasikleşmiş dramatik romanı inceleyin, her hareketlerini yöneten yakıcı tutkulara sahip esas karakterleri bulacaksınız.

Karakter yakıcı tutkuyla idare edilse de karmaşık güdülerle hareket eder. Boyer Mitchell'i ele alalım. Ölen babasından üstün olmak ister. Kendisini annesine kanıtlamak ister. Adalete karşı bir sevgisi vardır. Gizemden hoşlanır. Uygulamalı bilimler ilgisini çekmektedir. Tüm bu güdüler bir araya gelerek onun hâkim tutkusunu şekillendirir, özel dedektiflerin Leonardo da Vinci'si olmak. Onun yardımcı karakterleri de karmaşık güdülerle hareket edecektir.

Klişe Karakterler ve Onlardan Kaçınmanın Yolu

Klişe karakterler fazla bildik karakterlerdir: altın kalpli bir fahişe, ağır ağır konuşan ve özünde sadist biri olan Güneyli bir şerif, sert ama merhametli özel dedektif. Televizyon izliyorsanız neredeyse her dizide klişe karakterler görürsünüz.

Bir karakterin "John Wayne" türü olduğunu söylediğinizde, demek istediğiniz John Wayne tarafından yaratılan ekran karakterinin klişesi olduğudur. Aynısı "Woody Allen" türü için de geçerlidir. Okuyucular ve izleyiciler karakterleri türlere ayırmayı sever. Bu kaçınılmazdır. Karakterlerinizi türler olarak düşünmeyi sevseniz de sevmeseniz de okuyucularınız bunu yapacaktır. Ancak tanınabilirliği olan farklı karakterler ve klişe karakterler arasında devasa bir fark vardır.

Yazılmış ilk romanlardan biri Defoe'nun *Moll Flanders* adlı eseridir. Moll hoş bir karakterdir; canlı, cesur, hayat doludur. Bir anarşist, hırsız, fahişedir, iki eşlidir; ensest bir ilişki yaşar, fakat kendisine karşı dürüsttür ve bulaşıcı bir espri anlayışı vardır. Ne tür bir karakterdir? Ona "sempatik sosyopat" diyebiliriz. Birkaç yüzyıl sonra başka bir sempatik sosyopat karşımıza çıkar. Adam bir anar-

şisttir; canlı, cesur, hayat doludur. Bir hırsız ve yalancıdır; bulaşıcı bir espri anlayışına sahiptir. Adı Zorba'dır. Moll de Zorba da aynı "tür"dür ancak klişe oldukları söylenemez. Neden mi? Her ikisi de oldukça karmaşık ve derindir, dolayısıyla farklılıkları çoktur.

Pierre, Tolstoy'un *Savaş ve Barış* adlı eserinde Napoléon Savaşları'nın çamurunda bata çıka ilerlerken anlam arayışında olan toy bir gençtir. Kararsızdır, kolayca etki altında kalan biridir; kafa karıştırıcı felsefi yorumlarla hayatı anlamaya çalışır. Aynısı yüz yıl sonra yazılmış olan Robert Stone'un *Dog Soldiers* [Köpek Askerler] romanındaki Converse için de geçerlidir, fakat Converse 1970'lerin Amerikan uyuşturucu kültürünün pisliğinde güçlükle ilerlemektedir. Karakterler benzerdir ancak fotokopi değildirler. Benzerdirler çünkü hem *homo sapiens* ve hem de *homo fictus*'ta kişisel özellikler "örtüşme" eğilimindedir.

Eğer güzel konuşan bir entelektüelle karşılaşırsanız, mesela bir ortaçağ ahlak oyunları uzmanı, büyük ihtimalle açgözlü bir işadamı veya üç top bilardoda usta olmayacaktır. Tatlı genç kızların faşist politikaya meraklı olmasını beklemeyiz. Örgü örmeyi ve kurabiye yapmayı seven nazik yaşlı büyükanneler muhtemelen bodrum katta bomba yapmıyordur. Karakterlerle ilgili okuyucuların aklındaki beklentiler, bu tarz geleneklere dayanır ve sinyalleri yazarın karakterler hakkında verdiği ipuçlarıyla verilir. Bir Western filminde ekranda siyah şapkalı bir silahşor görürseniz, kendi kendinize, "Ah, kötü adam" dersiniz. Yakışıklı, sinekkaydı traşlı, tabanca kılıfında silah yerine bir çiçek olan, bir kement çeviren bir delikanlı gördüğünüzde, kendi kendinize, "Ah, iyi adam" dersiniz.

Okuyucunun karakter hakkındaki *tüm* beklentileri karşılandığında, karakterde hiçbir çelişki ya da sürpriz olmadığında, klişe bir karakteriniz var demektir. Eğer yaşlı büyükanne emekli bir polis yüzbaşısıysa ve kitap kurdu bir entelektüel gizliden gizliye boks seviyorsa, klişeyi yıkmaya başladınız demektir.

Örnek olarak kabadayı dedektif klişesini alalım. Diyelim ki böyle bir karakter yaratmak istiyorsunuz ve ona Brock Mitchell

adını verdiniz. Bir klişede olabilecek her şey var: Her işin altından kalkan, sert bir yakışıklılığı olan, çok sert biri; kibrit çöpü çiğniyor; fakat özünde çok yumuşak. Yavru kedileri seviyor. Maddi durumu çok da iyi değil, yalnız yaşıyor, alaycı bir espri anlayışı var ve çavdar viskisine düşkün. Lacivert bir takım elbisenin hav toplaması gibi, o da sarışın koleksiyonu yapıyor.

Böylece mükemmel bir klişe yaratmış oldunuz. Philip Marlowe, Jim Rockford, Sam Spade, the Continental Op... Bu karakterin binlerce örneği var. Peki, yapılması gereken nedir?

Robert B. Parker, dedektif klişesini gurme yemekler pişirmeyi seven ve Susan Silverman adındaki psikologla fırtınalı bir aşk ilişkisi yaşayan Spenser ile yıktı. Richard Stark adıyla yazan Donald E. Westlake, klişeyi Parker karakterinin özündeki yumuşaklığı ortadan kaldırarak yıkmıştır. Mickey Spillane de Mike Hammer karakteriyle aynı şeyi yapmıştır. Siz de Brock'u bir kumarbaz veya kaybettiği inancının yasını tutan eski bir rahip yapabilirsiniz.

Ancak dikkatli olun. Klişeyi yalnızca fizyolojisinin, sosyolojisinin ve psikolojisinin makul sonucu olarak karakterin bünyesinde iyi bütünleşmişse ve yazar tarafından sadece şaşırtmak ya da şoke etmek için planlanmamışsa yıkabilirsiniz. Eğer Brock Mitchell, mesela, on üç yaşında bir kızla cinsel ilişki yaşarsa, klişeyi yıkmış olursunuz elbette; hatta pedofilisini fizyolojisinin, sosyolojisinin ve psikolojisinin sonucu bile yapabilirsiniz ancak okuyucu böyle bir davranışı muhtemelen çok çirkin ve ayıp bulacaktır.

Ona okuyucunun kabul edebileceği başka olumsuz özellikler verebilirsiniz, tabii problemini çözmeye çalıştığı sürece. Mesela çalma eğilimiyle savaşan bir kleptoman olabilir. Kleptomani çocukluktaki bir travmanın sonucu olabilir. Hiç işlemediği bir hırsızlık suçundan ağır bir cezaya çarptırılmış olabilir. Okuyucu böyle bir karaktere sempati duyabilir.

Farklı, klişe olmayan karakterizasyonların sırrı okuyucunun o karakterde bulmayı *beklediği* karakter özelliklerini bir araya getirmektir. Romanınızda çizgi romanları seven bir karakter yarata-

bilirsiniz, Avignonlu Rahibe Maria. Bulmayı en az beklediğiniz yerde şefkat ve merhamet bulabilirsiniz, mesela bir Nazi askerinde. En hassas ve duyarlı sanatçıda kötü özellikler olabilir. Herkeste bulunabilecek çelişkiler vardır. Okuyucular onları karakterlerinizde görmekten memnun olurlar. Önemli olan, elbette, çok ileri gitmemektir. Neyin abartı olduğunun nesnel bir standardı yoktur; kendinize, "İnandırıcı mı?" diye sormanız gerekir.

Ve tüm karakter özellikleri gibi, çelişkiler hikâyenin amacına hizmet etmelidir; karakterin duygularını ve davranışlarını etkilemelidirler.

Karakter, Maksimum Kapasite ve "Gerçekten Yapar Miydı" Testi

İnsanlar bazen aptalca şeyler yapar. Yanlış konuşurlar, unuturlar, satmaları gerekirken alırlar, fırsatları kaçırırlar, önlerinde olanı görmezler. Aslına bakılırsa, her zaman ve her durumda *maksimum kapasitelerinde* davranmazlar. *Homo fictus* için durum böyle değildir.

Esas karakterlerinizin tümü, hem ana karakterler ve hem de yardımcı karakterler, daima akıllı ve önlerine koyduğunuz problemleri ele almakta yetkin olmalıdır. Diyelim ki kadın kahramanınız ürkütücü bir evde fırtına sırasında yalnız olsun. Elektrikler kesiliyor. "O da ne?" Tavan arasından tuhaf sesler geliyor. İniltiler, homurtular ve zincir sesleri. Bu sahneyi ucuz korku filmlerinde milyon kez görmüşsünüzdür. Kadın kahramanınız bir mum bulup yakar. Fakat tavan arasına doğru gidecek olursa (ucuz korku filmlerinde *her zaman* olduğu gibi), maksimum kapasite ilkesini çiğnemiş olursunuz. Aklı başında ve mantıklı hiçbir insan, ne kadar meraklı olursa olsun, merdivenlerden çıkıp tavan arasına gitmez. Bu klişe oldukça yaygın bir şekilde "tavan arasındaki ahmak" motifi olarak bilinir. Bunu asla kullanmayın.

Maksimum kapasite ilkesi bir karakterin her zaman *tamamen* maksimumda olmasını değil, fakat *o karakterin imkânı dahilinde* maksimumda olmasını gerektirir. Dramatik anlamda zayıf bir karakter alışılagelen anlamda zayıf olmayabilir. Karakteriniz 40 kiloluk bir korkak ve yine de güçlü bir dramatik karakter olabilir – eğer ne istediğini biliyorsa ve onu elde etmek için kendi kapasitesi dahilinde çaba gösteriyorsa. Akıllı bir yazar her zaman karakterlerinin önüne engeller koyar. Eğer yazar, karakterin bu engellerin üstesinden gelmek için tüm kapasitesini kullanmasına izin vermiyorsa bu kandırmacadır. Eğer karakteriniz maksimum kapasitesindeyse, okuyucu asla, "Şşş kalın kafalı, bahçe hortumunu kullanmak yerine neden eline telefonu alıp itfaiyeyi aramıyorsun?" demeyecektir.

Maksimum kapasitelerindeki karakterler amaçlarına ulaşmak için mevcut kapasiteleri dahilinde mümkün olan tüm yolları kullanacaktır. Diyelim ki kendisiyle aynı ofiste çalışan evli bir adama umutsuzca âşık olan Ellen adında son derece utangaç bir karakter yarattınız. Ellen adamın hayalini kurmaktadır. Ondan gelecek bir merhabaya can atmaktadır, ama böyle bir şey hiç olmaz. Adamın adı Kevin'dir ve Ellen'ın varlığından bile haberdar değildir. Bu adama gidip, "Hey Kevin, bu gece işten sonra mercimeği fırına vermeye ne versin?" demek Ellen'ın yapabileceği bir şey değildir (kapasitesi). Bu adamla iş dışında konuşmak bile yapabileceği bir şey değildir, hatta iş hakkında konuşurken bile kekeler ve yüzü kızarır.

Şimdi, Ellen'ı çalıştığınız ofisteki "gerçek" bir karaktere dayanarak yarattığınızı farz edelim. Adı Sue Ellen olsun. Sue Ellen "gerçek" Kevin'le yirmi iki yıl boyunca çalışmış ve bu yirmi iki yılın her günü onunla tek bir kelime bile etmeden veya tek bir hareket bile yapmadan adama özlem duymuş. Bu gerçek hayattır. Söylendiği gibi, kurgudan bile daha garip. Ancak hiçbir şey olmaz; drama, olay yoktur. Okuyucu ise bir şeyler olması için sabırsızlanır. Hikâye bir amaca yöneliktir; ilerleme gösterir, gelişme kaydeder. *Homo fictus* her zaman maksimum kapasitesinde davranır ve *bir problem veya zorlukla karşılaştığında hiçbir şey yapmamak asla bir dramatik karak-*

terin maksimum kapasitesi değildir; tabii eylemsizlik komedi olarak oynanmadıkça.

Gerçek, utangaç bir karakter olay için sınırlı seçenek yelpazesine sahiptir. Normal ruh halinde aleni bir şey yapması olası değildir. Ancak yine de yapabileceği milyonlarca seçim vardır. Sizin, hikâye anlatıcısı olarak, maksimum kapasitesi dahilinde hangi eylemi gerçekleştireceğine dair tüm olası çözümlerden birini seçmeniz gerekir. Çalışma odanıza girdiğinizi ve karakterinizin *yapabileceği* her şey üzerine kafa yorduğunuzu düşünelim. Olasılıklardan bazıları şunlardır:

Kevin'e bir not gönderip her şeyi anlatabilir.
Bir arkadaşı onun için araya girebilir.
Kevin'e telefon edip sesini değiştirebilir.
Kendine güven ve girişkenlik eğitimi alabilir.
İnsanları etkileme eğitimi alabilir.
Kevin'in sıklıkla gittiği barı öğrenip kılık değiştirerek oraya gidebilir.
Hangi kiliseye gittiğini öğrenerek ona yakın olmak için kilise korosuna katılabilir.
Karısıyla tanışıp onunla arkadaş olabilir.
Bir partide kafayı bulup, cesaretini toplayıp kendini gülünç duruma düşürebilir.
Ofiste işleri manipüle ederek Kevin'in sekreterliğine getirilebilir.
Kafeteryada yanından geçerken panikleyip yeni kravatının üstüne kahvesini dökebilir.

Bu liste her şeyi içerecek ölçüde geniş kapsamlı ve ayrıntılı değildir. Bir karakter yeni bir ikilemle karşı karşıya kaldığında, bunun gibi bir tercih listesi yapabilirsiniz. Karakter kıvranırsa çok daha iyi olur.

Maksimum kapasite her zaman sergilenmeli fakat asla ihlal edilmemelidir. Her durumda, kendinize öngörülen olayın *gerçekten yapar mıydı* testini geçip geçmediğini sormalısınız. Wilfred Frompet'i mülayim bir kitap satıcısı olarak karakterize ettiğinizi farz edelim. Gözlüklü, ellili yaşlarında, emekli, bilgili biri olsun. Diyelim ki onu ufak bir trafik kazasına dahil edeceksiniz. Aksi ve nefesi sarımsak kokan kavgacı bir yabancı olan diğer sürücü Wilfred'i itip kakıyor ve gözlüklerini düşürüyor. Wilfred'in bu duruma nasıl tepki vereceğinden emin değilsiniz. Biyografisini tekrar okuyor ve olasılıkları düşünüyorsunuz. Her işin altından kalkan ve kararlı biri olmasını istediğinizden, arabanın bagajını açıp levyeyi çıkarıyor ve diğer sürücüyü öldüresiye dövüyor.

Bunda ne sorun var, diye sorabilirsiniz. Bildiğini okuyan, kararlı ve kişiliğinin yeni bir yönünü ortaya koyuyor. Sorun şu ki böyle bir davranış, *gerçekten yapar mıydı* testini geçmez. Böylesi sert bir tepki, sadece karakterlerin gerçeğe uygun olarak sergilenmesi hedeflenmeyen absürd veya hicivsel bir yapıtta uygun olurdu. Hiçbir şey bir kitabı okuyucunun "Wilfred Frompet asla böyle bir şey yapmazdı, en azından benim bildiğim Wilfred Frompet" demesine neden olan bir karakterden daha hızlı çöpe gönderemez.

Wilfred gibi bir karakterin çok ciddi baskı altında olduğu bir durumda böyle davranmak zorunda kalmayacağını söylemeye çalışmıyoruz. Diğer bir deyişle, eğer Wilfred askere alınsaydı, Aslan Yürekli Çavuş'a (Sergeant York) dönüşebilirdi. Aslına bakılırsa Aslan Yürekli Çavuş'un kendisi de pasifist olduğundan, başlangıçta orduya katılmayı reddetmiştir.

Eğer karakterleriniz için akıllıca ve her şeyin altından kalkabilecekleri alternatifler bulmakta özenliyseniz, hikâyeniz başarılı olacaktır. Karakterleriniz önemli kararlarla karşılaştıklarında, kendinize maksimum kapasiteyle ilgili şu iki soruyu sorun: "Gerçekten yapar mıydı?" ve "Daha akıllıca, dramatik, şaşırtıcı veya tuhaf başka ne yapabilirdi?"

Bu iki soruyu sormak karakterinizin maksimum kapasitesin-

de davranmasını sağlamanıza yardımcı olacaktır. Maksimum kapasitesinde bir karakter okuyucuya her zaman iyi bir performans sergiler.

Ancak, ya karakteriniz düşük kapasiteye sahipse, diye sorabilirsiniz. Fark etmez. Karakteriniz o kapasite dahilinde davranacak ve yine de şaşırtacak ve keyif verecektir. Diyelim ki işyerinde yönetici olan bir karakter yarattınız ve uçağı çölde düşüyor. Hiçbir hayatta kalma becerisine sahip değil; diğer bir deyişle, o durum için düşük bir maksimum kapasiteye sahip. Hayatının o noktasına kadar zorluktan anladığı, votka martinisini buzsuz içmek zorunda kalmak olmuş. Su bulmak için kuyu yazmak, kaktüslerden süt çıkarmak, kertenkele öldürmek vb. için gösterdiği sarsak ve işe yaramaz çabaları dört dörtlük sürükleyici bir hikâye yaratabilir, tabii karakteriniz becerilerinin sınırlı yelpazesinde maksimum kapasitesinde davrandığı sürece.

Değişmek, büyümek ve gelişmek de karakterin maksimum kapasitesi dahilindedir. Karakterler taştan yapılmamıştır. Onlar yaşayan canlılardır ve hiçbir yaşayan canlı aynı kalmaz. Onların değişmesine sebep olan şey kurgu yazarının sihirli değneğidir: *Çatışma*, bir sonraki bölümün konusu.

İkinci Bölüm

Dramatik Yazının Üç Önemli Kuralı: Çatışma! Çatışma! Çatışma!

Çatışmanın Nedeni ve Nasılı: Karaktere Hayat Vermek

Romancının canlı karakterler yaratmasının bir yolu da dolambaçsız anlatı kullanımıdır:

> Jones uzun boylu, kemikli ve zayıf bir oduncuydu ve çukur, öfkeli gözleri vardı. Dağınık, simsiyah saçları alnına dökülüyordu ve boynundaki damarlar sicim gibi dışarı fırlamıştı. Sokak lambasının sarı ışığında parlayan tırtıklı ve çirkin bir yara izi yüzünün yan tarafını boydan boya kaplıyordu. Ürkütücü bir görüntüsü vardı gerçekten de...

Dolambaçsız anlatıyla okuyucunun hayal gücünde karakterin görsel bir imajını yaratabilirsiniz, fakat karakter ancak sınandığında, bir karar vermek zorunda kaldığında ve *harekete geçtiğinde* hayat bulacaktır.

Devriye gezen üç askerin geçmek zorunda kaldıkları soğuk bir dereye geldiklerini farz edin. Aylardan kasımdır ve ürpertici bir rüzgâr vardır. Su kenarında yürümek için iyi bir gün değildir. Çavuş onlara on dakikalık bir dinlenme izni verir. Askerlerden biri kurtulmayı tercih ederek dereyi geçer ve karşı tarafta dinlenir. Başka bir asker dinlenme süresini derenin yukarısında daha sığ bir noktaya yürüyüp, diğerlerini arkasında bırakarak, ama en azından

soğuk suyun birazından kaçınarak harcamayı tercih eder. Çavuş ise derenin gerisinde dinlenir ve suyu geçmek için dinlenme süresinin bitmesini bekler.

Bu adamların yapmak zorunda kaldıkları seçimler çok önemli olmasa da her birinin problemle başa çıkma yolu onların ayırt edici özelliğidir. Biri hoş olmayan bu işi yapıp kurtulmayı tercih eder, diğeri hoş olmayan durumu hafifletmek için yolunu değiştirir ve üçüncüsü mümkün olduğunca uzun süre hoş olmayan durumu erteler. Bir karakterin engellere ve çatışmaya tepkisi onu diğerlerinden ayırır, onun karakterizasyonunu ortaya koyar ve onu okuyucunun zihninde gerçek ve farklı yapar.

Sizi uyutmak üzere itinayla oluşturulmuş aşağıdaki sahneyi inceleyelim:

"Günaydın" dedi adam uykulu bir şekilde.
"Günaydın" dedi kadın.
"Kahvaltı hazır mı?"
"Hayır. Ne isterdin?"
Adam düşündü. "Jambon ve yumurtaya ne dersin?"
"Peki" dedi kadın, istekli bir şekilde.
"Yumurtaların nasıl olsun?"
"Tavada."
"Tamamdır. Kızarmış ekmek? Biraz ballı buğday ekmeğim var. Harika kızarıyor."
"Deneyelim."
"Tamam. Ekmeğin nasıl olsun?"
"İyi kızarmış."
"Tereyağı?"
"Hmmmm, olur. "
"Reçel?"
"Tamam."

Kadın kahvaltıyı hazırlarken adam oturup gazetesini okudu.

"Gazetede bir şey var mı?" diye sordu kadın iş yaparken.

"The Red Sox dün gece iki maç birden kaybetti."

"Çok kötü."

"Şimdi sekiz maç gerideler."

"Fena. Bugün ne yapacaksın?"

"Bilmiyorum, daha düşünmedim. Ya sen?"

"Çimlerin biçilmesi gerek."

"Ben yaparım."

"Çimleri biçtikten sonra parka gidelim, piknik yapalım."

"Tamam..."

Sahneyi okurken neler hissettiniz? Sıkıldınız, şüphesiz. Sahne oldukça gerçekçilikten uzak ve karakterler duygusuz, sıkıcı ve cansız çünkü hiçbir *çatışma* yok. Bu karakterler hakkında belki uzlaşmacı olmaları hariç çok az şey biliyoruz, çünkü renklerini göstermek için hiçbir şey yapmadılar. Nasıl insanlar olduklarını davranışlarıyla bize göstermediler. Duygusuz, sıkıcı ve cansızlar çünkü tek yaptıkları konuşmak. Herhangi bir şey istemiyorlar. Sohbet ediyorlar, bu bir diyalog değil. Birçok okuyucu böyle bir "konuşmaya" çok uzun süreliğine tahammül etmez. Eğer ufukta hiçbir çatışma yoksa okuyucu hikâyeyi bırakacaktır. *The Craft of Fiction*'da [Kurmaca Zanaatı, 1977] William C. Knott bunu şöyle anlatır:

"Dünyanın en karmaşık ve ayrıntılı olay örgüsü, çatışmanın ona sağladığı gerilim ve heyecan olmadan işe yaramazdır."

Çatışma, karakterlerin arzularının dirençle çarpışmasıdır; bu çatışma doğadan, başka karakterlerden, ruh dünyasından, dünya dışından, başka bir boyuttan, karakterlerin kendi içlerinden, herhangi bir yerden kaynaklanabilir. Karakterlerin *kim* olduklarını bu dirence tepki verme biçimlerinden görürüz; çatışma onlara dikkat çeker ve onları açığa çıkarır. Okuyucuların en çok ilgisini çeken şey

olaylar değil karakterdir. Olayları anlamlı kılan karakterdir. Hikâye bir mücadeledir. Bir karakterin *nasıl* mücadele ettiği, *kim* olduğunu gözler önüne serer.

İki karakterin sadece birbiriyle konuşmadığı, aynı zamanda çatışma içinde olduğu aşağıdaki sahneyi inceleyelim:

> Neşeli bir ses, "Mutlu Noeller, dayı! Tanrı sizi korusun" diye bağırdı. [...]
> Scrooge, "Öf!" dedi. "Palavralara bak."
> [...]
> "Noel mi palavra, dayı?" dedi. "Eminim bunu söylemek istememişsinizdir."
> Scrooge, "İstedim istedim" dedi. "Mutlu Noellermiş! Ne hakla mutlu olacakmışsın? Mutlu olacak sebebin mi var? Beş parasızsın."
> Yeğeni neşeyle, "Peki madem" diye karşılık verdi. "Siz ne hakla kötümser olacakmışsınız? Surat asacak sebebiniz mi var? Paraya para demiyorsunuz."
> Scrooge, o an hazırda daha iyi bir cevabı olmadığından tekrar, "Öf!" dedi ve peşinden, "Palavra" diye ekledi.
> "Sinirlenmeyin be dayıcığım!"
> "Böyle aptallarla dolu bir dünyada yaşarken sinirlenmeyip de ne yapayım? Mutlu Noellermiş! Mutlu Noeller sizin neyinize? Noel vakti sizin için beş kuruş yokken fatura ödeme vakti, bir yıl daha yaşlandığını ama bir gıdım zenginleşmediğini görme vakti, bilanço çıkarıp da her bir maddenin on iki ay sonunda açık verdiğini hesaplama vakti değil de nedir ki? Bana kalsa" diyerek öfkeyle devam etti, "etrafta 'Mutlu Noeller!' diye gezen her dangalak kendi pudingiyle birlikte kaynatılmalı, kalbine pırnal meşesinden kazık saplanıp da gömülmeli. Aynen öyle!"

Yeğeni, "Dayıcığım!" diye yalvardı.

Dayı ise, "Yeğen!" diye sert bir karşılık verdi. "Senin Noel'in sana kalsın, benimki de bana."

"Size mi kalsın?" diye tekrarladı yeğeni. "Ama sizde Noel kutlaması diye bir şey yok ki."

Scrooge, "O zaman sen de beni hiç bulaştırma" dedi.[1] (Tabii ki Charles Dickens'ın *Bir Noel Şarkısı'ndan.*)

Scrooge da yeğeni de birbirlerini etkilemek için kendi bakış açısında diretirken, kendi karakterleri ortaya çıkar. Scrooge'un cimri, yaşlı bir kirli çıkı, yeğeninin ise neşeli, işe yaramaz bir adam olduğunu görürüz.

Karakterler arasındaki çatışma her zaman *ısrar ve direnç* biçiminde karşımıza çıkar. Hayaletler Scrooge'u aydınlatmak ister; Scrooge aydınlanmak istemez. McMurphy koğuşu özgürlüğüne kavuşturmak ister; başhemşire mevcut durumu devam ettirmek için elinden geleni yapar. Humbert Humbert Lolita'ya sahip olmak ister; Lolita ondan kaçmaya çalışır. Yaşlı adam büyük balığı yakalamak ister; büyük balık denizde yüzmeyi tercih eder.

Karakterlerin farklı hedefleri olduğunda ve onları başarmakta kararlı olduklarında, çatışma ortaya çıkar. Eğer riskler yüksekse ve her iki taraf da uzlaşmıyorsa, iyi dram için gereken tüm özelliklere sahipsiniz demektir.

Karşıt Güçleri Dengelemek

Hiç kimse Muhammed Ali'nin kötürüm bir cüceyle dövüştüğünü izlemek için para vermez. Hiç kimse Temel Reis'in sıska ve şanssız Wimpy'yi dövdüğü bir çizgi filmi izlemez. Dengeli bir şekilde eşleşmiş rakipler olmadığında yarışma, mücadele veya hikâye olamaz. Wimpy Temel Reis'e hiçbir zorluk çıkarmazdı; Temel

[1] *Bir Noel Şarkısı*, çev. Başak Bekişli, İthaki Yayınları, İstanbul, 2019, s. 12-14.

Reis'in becerikliliğini, kararlılığını veya cesaretini ortaya çıkarmazdı. Temel Reis ıspanağa başvurmadan da Wimpy'ye galip gelebilir. Temel Reis ancak yakın dengi, Kabasakal'ın karşısına çıktığında yeterince sınanır.

Bu çizgi filmin yaratıcıları ve Muhammet Ali'yi "Smokin' Joe" ile karşı karşıya getiren boks maçlarının düzenleyicileri, Frazier'in karşıtlık adını verdiği ilkeyi izlerler. *How to Write a Play*'de, [Bir Oyun Nasıl Yazılır, 1983] Raymond Hull karşıtlığı bir formülle açıklar: "A + H + K = Ç. Ana karakter + Hedefi + Karşıtlık = Çatışma."

İyi bir karşıtlık, yardımcı karakterin ana karakterin problemlerini çözme çabalarının her birine ana karakterin ortaya koyduğu kadar güç ve kurnazlıkla karşılık vermesini gerektirir.

İyi bir karşıtlık, ana karakterinizin saf, kibar, kararlı ve dobra bir Hazır Ol Dudley olmasını veya yardımcı karakterinizin kaba, acımasız ve vicdansız bir Snidely Whiplash olmasını *gerektirmez*. Dudley'in yardımcı karakteri aynı derecede saf, kibar ve kararlı bir karakter olabilir. Aslında öyle olursa çok daha iyi olur.

İyi bir karşıtlık herhangi bir karakterin kötü karakter olmasını *gerektirmez*. Yardımcı karakter ana karakter kadar cesur olabilir. Bu kötü karakterlerin devre dışı bırakılması gerektiği anlamına gelmez. Onların yerleri ayrıdır. Mesele şu ki, onlar iyi karşıtlık için *muhakkak* gerekli değildir.

İyi karşıtlık için gereken, motivasyonu tam, yuvarlak, klişe olmayan karakterlerdir.

Diyelim ki şirketindeki cinsiyetçi erkek tavırlarına karşı mücadele eden genç kadın Daisy Allgood'un hikâyesini yazmaya karar verdiniz. En baş cinsiyetçi, şirketin sahibi Hiram Figg'dir. Eğer Hiram'ı "kadının yeri evidir" diye öfkelenip atıp tutan beyinsiz bir Neandertal olarak yaratırsanız, bir melodram yazmış olursunuz. Ama diyelim, onun yerine Hiram kadınları önceden üst yönetime getirmiş ama sonra New York'taki rakiplerine kaptırmış olsun. Yönetim ekibinin kadınları istifaya zorlayan cinsiyetçi yaklaşımlarının farkında değildir; sadece gerçekçi biri olduğunu düşünmek-

tedir. Buna ek olarak, Hiram Daisy'ye gizliden gizliye âşık olabilir; eğer onu şirket hiyerarşisinde yükseltecek olursa onunla daha yakın olacaktır ve bundan kaçınmak istemektedir. Daisy için fazla yaşlı olduğunu düşünmektedir. Hiram seksen üç, Daisy yirmi dokuz yaşında olduğundan haklı olduğu söylenebilir.

Diğer bir deyişle karşıtlıklarınızı yarattığınızda, onlara mantıklı, okuyucunun anlayabileceği ve hatta katılabileceği bakış açıları verin. Raymond Hull bunu şöyle anlatır: "Çatışmanın gücü sadece ana karakterin gücünün sonucu değildir" aynı zamanda "karşıtlığın gücü"nün sonucudur. Güçlü bir dramda ana karakter ve yardımcı karakterin motivasyonu eşittir ve dengeli bir şekilde eşleşmişlerdir.

Bağlanma İlkesi veya Karakterlerinizi Potada Tutmak

The Science of Playwriting'de [Oyun Yazma Teknikleri, 1925], Moses Malevinsky'ye göre "Pota", dramın "kaynatıldığı, fırınlandığı, kısık ateşte pişirildiği veya kış uykusuna yatırıldığı kap veya ocak"tır. Malevinsky onun için, "[dramın] yapısının en önemli unsurlarından biridir" der. Potayı işler kızışırken karakterleri bir arada tutan bir sandık olarak düşünün. Pota onları birbirleriyle çatışma halinde tutan bağdır. "Birbirine bağlanmış karakterler hikâyenin ortasında ateşkes yapıp buna ödeşmek demezler" der Lagos Egri.

Eğer çatışmada devam etme motivasyonları çatışmadan kaçma motivasyonlarından daha fazlaysa karakterler potada kalırlar. Karakterlerinizi potaya koymakta başarısız olduğunuzu, okuyucularınız "Neden şövalye öylece eve gidip ejderhayı öldürmeyi aklından çıkarmıyor?" veya "Eğer Lillian Harold'ı sevmiyorsa, neden Hoboken'a Mortimer ile gitmiyor?" gibi sorular sorma eğiliminde yse anlayabilirsiniz.

Diyelim ki işinden nefret eden bir adam hakkında roman yazmak istiyorsunuz; bağırıp çağıran müşterilerin hepsi işin hemen o an bitmesini istiyor, patron delinin teki, maaş bir felaket ve ofis sigara dumanından geçilmiyor. Okuyucunun aklına gelecek ilk soru, bu adam neden işinden ayrılmıyor, olacaktır.

Dolayısıyla karakter işe bağlanmış olmalıdır. Ofisi bir potaya dönüştürmeniz gerekir, aksi halde ortada bir hikâye olmaz. Belki de adamın geçindirmesi gereken on çocuğu vardır ve maaşı bu kadar yüksek başka bir iş bulması imkânsızdır. İşte pota: Mecburiyet.

Diyelim ki onun yerine her şeye fazla burnunu sokan bir komşu tarafından rahatsız edilen genç bir kadın hakkında yazmaya karar verdiniz. Okuyucunun soracağı ilk soru, neden taşınmıyor, olacaktır. Bu nedenle kendinize pota nerede, diye sorarsınız. Belki de başka bir ev bulmak zordur. Belki de oturduğu evin kirası azdır ve taşınmak için parası yoktur. Belki önceki iki evinden çıkarılmıştır ve artık çıkmak istemiyordur. Her ne nedenle olursa olsun, kalmak için iyi bir motivasyonu olmalıdır; bu motivasyonlar pota bağını oluşturur.

Karakterleri içeren bir pota olmadan çatışma olamaz, çatışma olmadan da dram yoktur. Karakterinizi potaya koyduğunuz an, yardımcı karakter ve ana karakter, kendilerine ait nedenlerle, nihai çözülme olana kadar çatışmaya devam etmekle sorumludurlar; evlilik gerçekleşene, savaş kazanılana, servet bölüşülene, korsanlar tuzlu suları boylayana kadar ya da her neyse.

Karakterlerinizi yarattığınızda onları birbirine bağlanmış olarak düşünün. Potadaki karakterlere birkaç örnek verelim:

> Çatışma halindeki bir baba ve oğul çatışma halinde kalacaktır çünkü sevgi ve evlatlık göreviyle birbirlerine bağlanmışlardır ve öylece çekip gidemezler. Sevgi onların potasıdır.
>
> Karı koca ölüm ya da boşanma onları ayırana kadar çatışma içinde kalacaktır. Yani evlilik, aşk ve görevle bağlıdırlar. Evlilik onların potasıdır.

Cezaevindeki iki hücre arkadaşı, eğer çatışma varsa, çatışmaya devam eder çünkü ikisi de kendi isteğiyle oradan ayrılamaz. Hücre onları birbirlerine bağlar; hücre onların potasıdır.

Aynısı filikadaki insanlar için de geçerlidir; oradan ayrılamadıkları için potadadırlar.

Ordudaki bir asker çavuşundan uzaklaşamaz, ondan ne kadar nefret ederse etsin. Ordu potalarıdır.

Daha ayrıntılı birkaç örnek daha verelim:

Guguk Kuşu'nda bir akıl hastanesine kapatılmış olan McMurphy, "Patron" olmaya kararlıdır. Oradan *çıkamaz* çünkü mahkeme emriyle oradadır; amacına ulaşmalıdır yoksa ezilecektir. Başhemşire onu ezmeye kararlıdır. Hemşire koğuşun patronudur ve hiç kimse ona kendi beyliğinde meydan okumakta başarılı olamayacaktır. Koğuşu tamamen kontrolü altında tutmak, hayatındaki tek önemli şeydir. McMurphy ve başhemşire birbirine bağlanmıştır; akıl hastanesi potalarıdır.

Yaşlı Adam ve Deniz'deki yaşlı adamın oltasında büyük bir balık vardır. Onu bırakamaz çünkü erkekliğini kanıtlaması için büyük bir balık yakalamak zorundadır; balık da ağzındaki kanca yüzünden serbest kalamaz. Ölüm mücadelesinde birbirlerine bağlanmışlardır; bu onların potasıdır.

Baba'daki Corleone ailesinin düşmanları Corleone ailesinin gücünü ele geçirme amacındadır. Michael Corleone onları durdurmalıdır yoksa mahvolacaktır. Her iki taraf da kaçamaz; her iki taraf da hızlı bir zafer kazanamaz. Her iki taraf da sonuna kadar savaşmak zorundadır. Kendi ailelerine olan görevleri onların potasıdır.

Madam Bovary'de Emma nefret ettiği bir adamla evlidir. O dönemde, boşanmak imkânsızdır. Ona zincirlerle bağlıdır. Evlilikleri onların potasıdır.

Lolita'da, Humbert Humbert Lolita'ya âşıktır. Lolita bir çocuktur ve onunla kalmak zorundadır çünkü gidecek başka yeri yoktur. Adamın aşkı ve kızın bağımlılığı potalarını oluşturur.

İçsel Çatışma ve Gerekliliği

Bir karakterin isteği, karakterin *bünyesinde* oluşan bir engelle çarpıştığında, görev korkuyla, aşk suçluluk duygusuyla, hırs vicdanla vb. ters düştüğünde, içsel çatışma ortaya çıkar. Karakterler tıpkı gerçek insanlar gibi içsel çatışmalar yaşar. Gerçek insanlar çoğunlukla bocalar. Kararsızlıktan çok çekerler, suçluluk duygusu sancıları, korkuları, endişeleri, kuşkuları, tereddütleri vb. vardır. Bunların hepsi içsel çatışmaların dışavurumlarıdır. İç çatışmalar karakterleri okuyucu için sadece ilginç değil, aynı zamanda gerçekten unutulmaz yaparlar. Okuyucu bir karakterle derin bir empati kurduğunda, bunun nedeni karakterin yoğun içsel çatışmalarla mücadele etmesidir. Bir karakter edebiyat tarihinin en zavallısı olabilir, ancak eğer hiç iç çatışmaları yoksa yazarın okuyucudan bekleyebileceği tek duygusal tepki acımadır.

Eğer Humbert Humbert tahrik edici kızı arzuladıktan sonra hiçbir içsel çatışma yaşamasaydı, okuyucu ondan nefret ederdi.

Yaşlı adamın balığa karşı büyük bir sempatisi vardı ve onu öldürmekten dolayı büyük pişmanlık duyuyordu. Eğer böyle olmasaydı pek de okunmaya değer olmayan bir macera hikâyemiz olurdu.

Leamas, Demir Perde'nin arkasında hükümetinin gizli planlarının komünistlerinki kadar kötü olduğunu fark eder. İçsel çatışmaları o kadar büyüktür ki bunları ölümü göze alarak çözer.

Madam Bovary'nin içsel çatışmaları olmadan, Flaubert'in romanının Harlequin aşk romanlarından farkı kalmazdı. Bir ev kadı-

nının kaçamak yapması kimi ilgilendirir?

Michael Corleone vicdanlı bir adamdır, ailesini sever ve zor zamanlarında onların yardımına koşmak zorunda hisseder. Ruhu işkence çekmektedir!

Eğer karakterlerinizin içsel çatışmaları yoksa eseriniz bir melodram olacaktır. İçsel çatışmalar karakterlerin dahil olduğunu, onlar için bir şeyin risk altında olduğunu onaylar.

Diyelim ki bir kadınla evlenmeyi isteyen bir erkek hakkında bir hikâye yazmayı planlıyorsunuz. Erkek kadına kur yapar; kadın karşı koyar. Zor olur, fakat sonunda kadın evet der. Hikâyenin özü budur. Israr (kur yapmak) ve direnç, olayı dramatikleştirir, ancak hikâye yeterince dramatik değildir. Bu durum melodrama yönelebilir çünkü esas karakterlerin içsel çatışmaları yoktur. Bu yüzden karakterlerinizde içsel çatışma yaratmak üzere beyin fırtınası yapmaya başlarsınız. Kendinize, ya adam bir Zen Budist'se ve dinini ciddiye alıyorsa, ancak kadın Zen değilse ve adamın Zen cemaati ve ailesi evliliğe karşı çıkarsa, diye soruyorsunuz. Adam, ailesinin isteklerine karşı çıktığı için içsel çatışmalar yaşar. Kadın adamı sevmektedir fakat adamla ailesi arasına girdiği için iç çatışmaları vardır. Bu durumda gerçekten dramatik bir romanın tüm özellikleri var demektir.

İçsel çatışmalar sadece dinden kaynaklanmak zorunda değildir kuşkusuz. Herhangi bir şeyden kaynaklanabilir: kültürel veya ırksal farklılıklar, sınıf, etnik kökeni, istekler, cinsel arzular veya fanteziler, görevi ihmal, yurtseverlik, sadakat, tembellik—bir karakterin önemli olduğunu düşündüğü her şey.

Eğer aşağılık gaddar biri, bir adamın ailesini tehdit edecek olursa ve adam da bu canavarı öldürürse, pişmanlık, suçluluk duygusu, şüphe veya kaygı duymaz. Godzilla Tokyo'yu yiyorsa, Godzilla'yı öldürmek kabul edilebilirdir. Yapılacak ahlaki bir seçim yoktur; karakterler ya kaçar ya da kalır ve savaşır. Her ikisi de geçerli ve kabul edilebilir bir ahlaki seçimdir. Hiç kimseye Godzilla'dan kaçtığı için ödlek denemez. Godzilla'ya karşı savaşmak pazar mi-

zah dergisi için iyi bir aksiyon hikâyesi olabilir, fakat dramatik bir roman için uygun bir malzeme olmaz. Çünkü hiçbir içsel çatışma söz konusu değildir.

İçsel çatışma olması için çok büyük karşıt kuvvetler ya da ölüm kalım meseleleri olmasına gerek yoktur. Sadece olaya dahil olan karakterlerin zihinlerinde büyük olmaları gerekir. Adamın biri zar çaldığı için kendisine eziyet edebilir, öte yandan başka bir adam bir milyon dolar çalsa da kılı kıpırdamayabilir. Zar çalan adamın hikâyesinde, eğer hırsızlık dürüstlüğünü, şerefini, kendine olan saygısını vb. kaybetmesi anlamına geliyorsa, eylemlerinin ahlaki sonuçlarına karşı kayıtsız olan milyon dolarlık bir hırsızınkinden daha fazla içsel dram vardır.

Karakterlerinizin içsel çatışmalarını kullanmak ince iştir. Eğer kahramanınız savaşa gitmek üzere çağrılıyorsa, güçlü bir nedenden dolayı gitmek istemediğinden emin olun. Barış yanlısı olabilir; korkak olabilir; ülkesinin politikalarına karşı olabilir. Eğer kahramanınız İrlandalı bir Katolik'e âşık olacaksa, onu İngiliz bir Protestan yapın. Eğer bir adamın vatanseverliğini sınayacaksanız, vatanseverliğin onun için önemli olduğundan emin olun. Buna "karakterinizi ikilemin boynuzlarına saplamak" denir. Karakterinizin çok güçlü ve inandırıcı nedenlerle bir şeye *sahip olması* veya yapması *gerektiğinde*, fakat aynı derecede güçlü ve zorlu nedenlerle ona *sahip olamıyor* ve onu *yapamıyorsa* onu ikilemin boynuzlarına sapladınız demektir. Karakterinizin boynuzlara saplandığını zıt yönlere aynı derecede etkili güçlerle çekildiğinde anlarsınız.

Diyelim ki genç bir adam babasının ölümünün öcünü almak için kendisini annesinin yeni kocasını öldürmek zorunda hissediyor, fakat son derecede ahlaklı biri ve öldürmeye karşıdır. Dahası, babasının hayaleti katilin üvey babası olduğunu söylemesine rağmen üvey babasının suçlu olduğuna dair şüpheleri vardır. Böyle bir ikilemin boynuzlarına saplanmış bir karakter sürükleyici bir dramın yıldızı olabilir. Elbette böyle bir dram çoktan kaleme alındı. Adı *Hamlet* idi.

Dramatik Çatışmanın Modelleri: Durağan, Sıçrayan ve Yavaş Yükselen

Technique of the Drama'da [Dramanın Teknikleri, 1894] Gustav Freytag şöyle yazmıştır: "Dram, kahramanın karşıt güçlere karşı ruhun güçlü endişeleriyle [içsel çatışma] savaştığı bir mücadele sunar." Mücadele dramın eylemidir. Freytag "eylem zirve noktasına yükselir ve sonra geriler" der. Zirveyi "yapının en önemli noktası" olarak adlandırmıştır.

Lajos Egri'ye göre mücadele, eylem "çatışma"dır. Yükselemeyen çatışmaya "durağan" der. Çok hızlı yükselen çatışmaya "sıçrayan" çatışma adını verir. Freytag'ın "yükselen eylem" dediği kavrama Egri "yavaş yükselen çatışma" der ve yazarın istediği budur. Ancak yazar için önemli olan, çatışmanın durağan, sıçrayan veya yavaş yükselen mi olduğunu nasıl bileceğidir.

Durağan çatışma değişmeyen bir dramatik çatışmadır. Birbirini yoğun yaylım ateşine tutan karakterler şiddetli bir çatışma içindedir, ancak bu aynı seviyede kalır. Dolayısıyla durağandır. Atışmak ve dırdır etmek durağan çatışma biçimleridir. "Evet, yapacaksın! – Hayır yapmayacağım! – Evet yapacaksın! – Hayır yapmayacağım!" diye bağrışan iki çocuk durağan çatışma içindedir.

Çatışmalar durağan olduğunda, roman karaya oturur. Egri'nin dediğine göre, durağan çatışmanın ortasındaki karakterler gelişmeye son verirler. Utangaç karakter utangaç, cesur karakter cesur; zayıf olan zayıf, güçlü olan güçlü kalır. Hiçbir şey bir okuyucuyu durağan çatışma kadar sıkamaz, tabii hiç çatışma olmaması hariç.

Sıçrayan çatışma yeterli motivasyon veya geçiş aşamaları olmadan bir yoğunluk seviyesinden diğerine sıçrar. Bir karakter, örneğin, kızgınlık daha uygunken nefret ve şiddet tepkisi verebilir. Sıçrayan çatışma genellikle ucuz melodramlarda görülür. Karakterler

bir an şefkatli ve sevecen, hemen ardından öfkeli, sonrasında affedici vb. olabilir. Okuyucunun başı döner. Elbette karakterlerin bir ruh halinden diğerine çabucak sıçradıkları acil durumlar olması mümkündür. Eğer Godzilla beklenmedik bir şekilde karakterinizin oturma odasına ayak basacak olursa, çatışma büyük ölçüde sıçrayabilir. Sıçrayan çatışma, sıçramayı –bir karakterin ruh halindeki hızlı değişim– haklı çıkaran bir durum olmadığında problemdir.

Birinci sınıf dramatik romanlarda, çatışmalar yavaş yükselir. Çatışma, karakteri *ortaya koyar*. *Yavaş yükselen çatışma* sıçrayan veya durağan çatışmaya kıyasla karakterin daha fazla yönünü ortaya çıkaracaktır çünkü karakterler çatışmanın her aşamasında farklı tepki verir. Karakter yükselen bir çatışmaya tepki verirken, tüm renklerini göstererek değişir. Yavaş yükselen çatışmada, karakter çeşitli duygusal aşamalardan geçecektir, örneğin, kızgınlıktan aksiliğe, hafif öfkeye, yoğun öfkeye ve çılgınca öfkeye. Sıçrayan çatışmada ise, kızgınlık doğruca çılgınca öfkeye döner. Durağan çatışmada, duygular sahne boyunca tek bir düzeyde kalır, mesela çılgınca öfke. Yavaş yükselen çatışmanın zirvesinde karakter iyice ortaya çıkar çünkü okuyucu her duygusal seviyede harekete geçtiğini ve tepki verdiğini görmüştür.

Dram yazma sanatı yavaş yükselen çatışmada okuyucunun dikkatini ayakta tutma sanatıdır. Yavaş yükselen çatışmanın sırrı, der Egri, çatışmayı saldırılar ve karşı saldırılar yönünden düşünmektir, sanki ana karakter ve yardımcı karakter savaş yöneten stratejistlermiş gibi. Bir örnek verelim:

> Hayalet, "Bana inanmıyorsun" diye belirtti. [Ortada olanı açıklar; henüz saldırmamaktadır, sadece durumunu belirtmektedir.]
>
> "İnanmıyorum" dedi Scrooge. [Kendi durumunun ifadesi.]
>
> "Duyularının ötesinde, benim gerçek olduğuma dair elinde hangi kanıt var?" [Düşük düzeyli saldırı.]
>
> Scrooge, "Bilmiyorum" dedi. [Düşük düzeyli savunma. Bu nokta-

ya kadar, sadece birbirlerini yoklamaktadırlar.]
"Neden duyularından şüphe ediyorsun?" [Artan saldırı.]
"Çünkü" dedi Scrooge, "en ufak şey duyuları etkiler. Midedeki ufacık bir rahatsızlık onları yanıltır. Sen hazmedilmemiş bir lokma biftek, bir damla hardal, bir peynir kırıntısı, yeterince pişmemiş bir patates parçası olabilirsin. [Savunma.] Sende mezardan çok pazardan gelmiş gibi bir hava var, her neysen artık [Karşı saldırı.]
[...]
Scrooge, "Şu kürdanı görüyor musun" diye sordu. [Saldırıya hazırlık.]
"Görüyorum" diye yanıtladı Hayalet. [Mantıklı gibi görünerek savunmaya hazırlık.]
Scrooge, "Ona bakmıyorsun ki" dedi. [Saldırı.]
"Ama yine de" dedi Hayalet, "görüyorum." [Savunma.]
"Eh!" diye karşılık verdi Scrooge. "Şunu bir yutsam, ömrümün kalanını hepsini de kendi kafamda yarattığım gulyabanilerin işkencesi altında geçiririm. Palavra, diyorum sana... Palavra!" [Tam yaylım ateşi, çatışmada yükselme.]
Bunun üzerine hortlak ürkütücü bir çığlık koyuverdi ve zincirini öyle kasvetli, öyle korkunç bir gürültüyle salladı ki [Büyük karşı saldırı], Scrooge oracıkta düşüp bayılmamak için sandalyesine sıkıca tutundu. [Geri çekilme]. Fakat hortlak evin içi çok sıcakmış gibi kafasındaki sargıyı açtığı zaman, alt çenesi göğsüne kadar inince, Scrooge'un korkusu nasıl da katlandı! [Büyük saldırı, cephe taarruzu.]
Scrooge dizlerinin üzerine kapaklandı ve elleriyle yüzünü kapattı. [Tam geri çekilme.]
"Merhamet eyle!" dedi. "Ey korkunç hayalet, neden bana musallat oluyorsun?" [Yeni bir taktik, saldırı.]

"Ey görmüş geçirmiş adam!" dedi Hayalet. "Bana inanıyor musun inanmıyor musun?" [Karşı saldırı.]
"İnanıyorum" dedi Scrooge.[2] [Teslim olma.]

Acemi bir yazar Hayalet'i ilk gördüğü anda Scrooge'a diz çöktürebilirdi. Dickens yükselen çatışmayla, bu çatışmanın tam hakkını vermiştir.

O halde, çalışmanıza yükselen çatışmanız olduğundan emin olacak şekilde nasıl yaklaşırsınız? Öncelikle, romanınızı daima aklınızda bir yükselen çatışmayla planlayın. Karakterleriniz devamlı artan engellerle karşılaşmalı; problemleri çoğalmalı; üzerlerindeki baskılar sürekli artmalı.

Diyelim ki kahramanınızın problemi işinden kovulması olsun. Başlangıçta bu ufak bir problemdir, ancak ödemelerinin zamanı gelince ve elinden gitmemesi için arabasını saklamaya başlayınca, üzerindeki iş bulma baskısı giderek artar.Sonrasında karısı ondan ayrılmak ister, banka ipotekli mülküne el koymakla tehdit eder ve en yakın arkadaşı –köpeği– yemek zorunda kaldığı ucuz köpek maması nedeniyle alerjik reaksiyon geliştirir...

Ve böyle devam eder. Kahramanınız yükselen çatışmaya, artan bir krizin içine girer.

Çatışma ancak ve ancak karakter gelişimi olduğu sürece yükselebilir. Çatışma yükseldikçe, karakter değişir. Yukarıdaki sahnede Scrooge Hayalet'le ilk kez karşılaştığında sakindir; Hayalet'in gözlerine bakar ve şöyle der, "Sen sadece hayal ürünüsün." Ardından Hayalet "ürkütücü bir çığlık" koparır, sargılarını çıkarır ve "alt çenesi göğsüne düşer." Scrooge sakinliğini kaybeder; dizlerinin üstüne çöker ve "Merhamet!" diye bağırır. Bu, eylemde bir yükselmedir. Scrooge sakinliğini kaybetmemiş olsa dizlerinin üstüne çöküp böyle bir feryat koparır mıydı? Eğer değişmemiş olsaydı? Hayır.

---

[2] Age., s. 29-31.

Aynısı işini kaybeden karakteriniz için de geçerlidir. Eğer işini kaybettiğinde sakinse, arabasına el konulduğunda sakinse, köpeği hastalandığında sakinse, karısı onu terk ettiğinde sakinse ve evini kaybederken sakinse, o zaman yükselen bir çatışma söz konusu değildir. Sadece kötü talihin fırlattığı oklara direnen sakin bir karakter söz konusudur ve okuyucu çok geçmeden bundan sıkılır. Tabii bir komedi değilse.

Yükselen bir çatışmanız olduğundan emin olmak için karakterlerinizin sahnenin başındaki ve sahnenin sonundaki duygusal seviyesine bakın. Her sahnede karakterinizde adım adım bir değişim olmalıdır, örneğin, sakinden kaygılıya, kindardan bağışlayıcıya, zalimden merhametliye vb. Eğer çatışma var ama değişim yoksa durağan çatışma var demektir. Eğer karakterler sahnede değişiyor fakat istikrarlı bir şekilde gelişme göstermiyorsa, sıçrayan bir çatışma olduğu söylenebilir. Bununla birlikte, eğer karakterler çatışmanın sonunda duygusal olarak bir miktar değişiyorsa, çatışmanın, olması gerektiği gibi, yavaş yükseldiğini anlarsınız.

Türler, Edebiyatın Sınıfları

Her dramatik hikâyede "temel" bir çatışma vardır. Bir hikâye okuduğunuzda ve sonrasında biri ne hakkında olduğunu sorduğunda, kafanızdaki yüksek hızlı bilgisayar hikâyedeki çatışmaların hızlı bir analizini yapacak, temel çatışmayı yan çatışmalardan ayıracak ve –voila!– işte cevabınız. Bir gemi kazası hakkında, diyeceksiniz. Titanic'in batması.

Yaşlı Adam ve Deniz'deki temel çatışma, yaşlı adam ve büyük balık arasındaki ölüm mücadelesidir.

Soğuktan Gelen Casus'taki temel çatışma Leamas ve onu sorgulayan Doğu Alman istihbaratı arasındadır.

Bir Noel Şarkısı'nın temel çatışması Scrooge ve ruhlar arasındadır.

Lolita'da, temel çatışma Humbert Humbert ve Lolita arasındadır.
Baba'da, temel çatışma Corleone ailesi ve diğer New York mafya aileleri arasındadır.
Madam Bovary'de, Emma bağnaz toplumla çatışma içindedir; romanın temelindeki çatışma budur.
McMurphy'nin başhemşireyle çatışması *Guguk Kuşu*'nun temelindedir.

Bu romanların her birinde çok sayıda başka çatışma da söz konusudur. Scrooge yeğeniyle, kâtiple ve kendisinden para istemek için gelen beyefendilerle çatışma içindedir. McMurphy sadece başhemşireyle değil, aynı zamanda koğuştaki diğer hastalarla ve diğer çalışanlarla da çatışma içindedir. Leamas kız arkadaşı ve üstleriyle çatışma içindedir. Corleone ailesi çok sayıda çatışma yaratan çeşitli çirkin işlere bulaşmıştır. Emma Bovary hem kocası Charles hem de sevgilileriyle problemler yaşar.

Dolayısıyla hikâyeler çok sayıda gelişen çatışmanın ağlarını içerebilir ve çoğunlukla da durum böyledir. Bir karakter bir kralı devirme komplosu kurarken bir aşk macerası yaşayabilir. Bir karakter iyi bir işe girmeye çalışırken boşanma sürecinde olabilir. Ancak dramatik bir romanda, her zaman kolayca belirlenebilen bir temel çatışma olacaktır. Temel çatışmanın türleri Raymond Hull gibi kuramcılar tarafından, Hull'ın *How to Write a Play*'de yazdığı gibi, "insan doğaya karşı", "insan insana karşı", "insan topluma karşı", "insan kendine karşı", "insan kadere karşı" vb. olarak ifade edilmiştir.

Temel çatışma, romanın ne hakkında olacağını belirleyecek olsa da illaki türünü belirlemez. Tür bir kitabın formüller, kurallar ve kitap endüstrisindeki pazarlama geleneklerine dayanan edebi sınıflandırılmasıyla ilgilidir. Kitaplar "edebi", "ana akım", "gizem", "bilimkurgu" vb. olarak piyasaya sunulur. Hoşunuza gitse de gitmese de bir romancı olarak bu formüllere, kurallara ve geleneklere

uymak zorunda kalacaksınız.

Amerikalılar yaratıcılığın tarafını tutar ve çoğunlukla sınırlayıcı türlerde yazma düşüncesini itici bulurlar. Ne yazık ki bu kaçınılmazdır. Nedeni şudur: Türe dayalı yargıda bulunmak insanın ruhunda vardır.

Kendinizi bir anlığına okuyucunun yerine koyun. Doğum gününüz için James N. Frey'in kaleme aldığı *Meyveli Kek* adında bir kitap hediye geliyor. Kitabı size veren kayınbiraderiniz, kitabın kapağını kaybettiği için kitabın ne hakkında olduğu hakkında fikir verebilecek bir kabı yok. Adına bakılırsa yemek kitabı olabilir gibi duruyor. Kek aynı zamanda aptal ve bön kimse anlamındadır. Kitabı açıyorsunuz. "Meyveli Kek" ve hemen altında da, "Roman" yazıyor. Tür konusunda ilk değerlendirmenizi yaptınız. Ah, iyi bari, kurguymuş.

İthaf sayfasında şöyle yazıyor: "Meyveli kekle yaşamak ve tüm aptallıklarına katlanmak zorunda kalmış sevgili karım Elizabeth'e." Şimdi türe ilişkin ikinci yargınızda bulunuyorsunuz. İthafı okurken, yazar kendisini meyveli kek olarak tanımladığından, bir kaçık hakkında otobiyografik bir roman olması gerektiği tahmininde bulunuyorsunuz.

Kurt Vonnegut'un yazdıklarına benziyor gibi görünüyor; Kurt Vonnegut'u sevdiğiniz için kendi kendinize, hmmm, güzel olabilir diye düşünüyorsunuz. Türe istinaden bir beklentiniz var. Bir sonraki sayfayı okuyorsunuz. Shakespeare'den bir alıntı var: "Çürük elmalar arasından yapılacak çok bir seçim yoktur." Tamam, diyorsunuz, bu bir komedi. Tam olarak hangi tür olduğunu bilmiyorsunuz fakat böyle bir alıntıyla başladığına göre komedi olmalı.

Bölüm 1, yazarın kendisi olarak tanıtılan ana karakterin/anlatıcının ağzından olay anlatısıdır, ellilerin ortasında New York Syracuse'da lisede okurken içerek, '49 Merc'in arka koltuğunda kıkırdayan bir kızla sevişerek, futbol takımındaki uç çizgi savunmacısından dayak yiyerek güzel zaman geçirmektedir. Bunun gibi eğlenceli şeyler. Dili hafif, diyaloglar neşeli ve esprilidir; *Çavdar Tarlasın-*

da Çocuklar türünde bir kitap olduğuna karar veriyorsunuz, ama daha komiği. Türünü, yani janrını belirlediniz. Kararınızı kitabın adına, ithafa, Shakespeare'den yapılan alıntıya ve Bölüm 1'in içeriğine dayanarak verdiniz.

Bölüm 2, Bölüm 1'de tanıtılan kıkırdayan kızın vahşice öldürülmüş olarak bulunmasıyla başlıyor ve neşeli anlatıcı Jimmy cinayetle suçlanıyor. Kurbanın Jimmy'den hamile olduğu ortaya çıkıyor. Birden tür konusunda yanıldığınızı fark ediyorsunuz. Bu roman artık müthiş ciddi görünüyor. Kahramanınız gerçek katili bulmaya girişiyor. Temel çatışma olan katili bulma mücadelesiyle özdeşleşmenize dayanarak, şimdi kitabı cinayet romanı olarak sınıflandırıyorsunuz, türe dair dördüncü tahmininiz. Kitabın türüne dair algınız şimdi büyük ölçüde değişti: Komediden cinayete.

Bölüm 3 Jimmy'nin uzaylılarla karşılaşmasıyla başlıyor. Bu uzaylılar galakside *Meyveli Kek* adındaki K-74 gezegeninden; kızı önceki yıllarda Dünya'da bırakmışlardı ve şimdi onu almak için geri geliyorlar. Dünya dışı varlıklar beceriksizler ve kitap uzaylılardan birinin kızın cinayeti için yargılandığı tuhaf bir güldürüye dönüşüyor...

Böyle devam eder.

Fark ettiğiniz üzere okuyucu okurken yazarın amaçlarına dair beklentisine dayanarak türe ilişkin kararlar verir; türü belirleyen yazarın okuyucu tarafından algılanan amacıdır. *Meyveli Kek* adındaki güldürüden de gördüğünüz gibi, "komedi/erotik/cinayet/bilimkurgu/mahkeme dramı" türünde bir kitap olup olmaması önemli değildir. Okuyucu okurken tür fikrini düzeltir, ancak yapamayacağı bazı düzeltmeler vardır. Birçok okuyucu türün ne olduğunu hemen tahmin edebilmek ister; eğer mümkünse kapaktan ve arkadaki tanıtım yazısından. Onları çok fazla kandırırsanız, romanınızı okumadan bırakırlar. Kaybedersiniz. *Meyveli Kek*, ne yazık ki, "garip ve gülünç" roman olarak adlandırılır ve oldukça sınırlı bir okuyucu kitlesi olur.

Bazı türler piyasada diğerlerinden daha başarılı olurlar, oku-

yucular geçmiş deneyimlerine göre, örneğin, cinayet romanlarını gerçeküstü fantezilere tercih ettiklerini bilirler. Bu kadar basit. Kolayca belirlenebilen kurgu türleri daha kolay satar. Editörler okuyucuların ne sevdiğini bilir. En azından bildiklerini düşünmekten hoşlanırlar. Çok az sayıda editör gelenekleri yıkarak riske girmek ister. Bu nedenle, tür gelenekleri yıllar geçtikçe giderek daha da katılaşmaktadır, o kadar ki yazar bir deli gömleğinin içine hapsolur. Bu durumda, elinizde çok katı kurallar altında yazılmış bir formül kurgu olur. Aşk romanlarının büyük çoğunluğu formül kurgu haline gelmiştir.

Hangi gelenekte yazarsanız yazın edebi, ana akım ya da birçok başka kategoriden biri –bilimkurgu, aşk, gizem, gotik, fantezi vb.– o türün gelenek, kural ve formüllerini bilmeniz gerekir, aksi takdirde kitabı basılmış bir romancı olmayı aklınızdan çıkarabilirsiniz.

Kuralların ne olduğunu nasıl öğrenirsiniz? Kütüphaneye gidip yazmak istediğiniz türde bir dolu kitap seçer ve deli gibi okursunuz. Üzgünüm ama kestirme bir yolu yok. Yazmak istediğiniz kurgu türünde çok okuma yapmazsanız, başarısızlığa mahkûm olursunuz. Geleneklere, âdetlere ve türlere dalmanız şarttır.

Türü bilirseniz, o türde hangi önermelerin kanıtlanabilir olduğunu da bilirsiniz. Önerme mi? O da ne, diye sorabilirsiniz. Çatışmayı hikâye anlatıcılığının barutu olarak düşünürseniz, önerme de bombardıman silahıdır.

Aynı zamanda da Bölüm 3'ün konusudur.

Üçüncü Bölüm

Önermenin Despotluğu: Önermesi Olmayan Bir Hikâye Yazmak, Kürek Olmadan Kayıkla İlermeye Çalışmak Gibidir

Önerme Nedir?

Önermeyi evlilikte aşk olarak düşünün.
Önermeyi tavşanı şapkaya sokan abrakadabra gibi düşünün.
Önermeyi betonarmedeki çelik olarak düşünün.
Önermeyi roman yazmanın E = mc2 formülü olarak düşünün.
Önerme yukardakilerin hepsi ve daha fazlasıdır.
Yazdığınız şeyi yazma sebebinizdir.
Kanıtlamanız gereken noktadır.
Romanınızın *raison d'être*[3] sidir.
Anlatınızın temeli, kalbi, merkezi, ruhudur.

Hâlâ anlamadınız mı? Okumaya devam edin.

Yapısal Bütünlük ve Buna Ulaşmak

Mary Burchard Orvis, *The Art of Writing Fiction*'da [Kurmaca Yazma Sanatı, 1948] şöyle ifade eder:

[3] (Fr.) Varlık sebebi.

> Bütün iyi kurgular, ne kadar modern ya da sürrealist olursa olsun, bir biçime sahiptir. Aslına bakılırsa kurgunun ham yaşantıdan üstün olan yönü, hayata biçimsel bir düzen veya anlam yüklemesidir. Hayat moral bozucu, kaotik, mantık dışı, garip ve çoğu zaman görünen o ki anlamsızdır; boş keder, acı ve trajedilerle doludur. Yine de insanoğlu, akılcı ve idealist bir yaratık olarak düzen, plan ve kişisel olasılıkların gerçekleşmesini ister. Hayatın muammasına cevaben din, felsefe, şiir ya da kurguya başvurabilir. Kurguya başvurunca bir tür düzen, anlam ve model ister...

Aristoteles kurguya düzen getirme gereksiniminin farkındaydı. *Poetika*'da, "eylem bütünlüğü" ifadesini, hikâyelerin "kendi içinde eksiksiz ve tam, giriş, gelişme ve bir sonuca [...] bir canlının tüm yapısal bütünlüğüne sahip" olması gerektiğini ifade ederek açıklar.

Teorisyenler o zamandan beri böyle bir bütünlüğü yaratabilecek temel ilkeyi bulmaya çalışmaktadır. Zira bu ilke hikâyedeki hangi unsurların, karakterlerin, olayların, zorlukların, gelişmelerin, değerlerin vb. hikâyenin yapısal bütünlüğüne ait olduğunu, hangilerinin olmadığını belirlemek için kritik araç olarak kullanılabilir.

Örneğin *Technique of the Drama*'da Gustav Freytag yapısal bütünlüğün temelini oluşturan ilkeye ulaşma girişiminde bulunur. Tumturaklı sayılabilecek tarzıyla hikâye unsurlarının "şairin ruhunda" nasıl birleştiğini ele aldıktan sonra, bu unsurların nasıl biçimlendiğini ve değiştiğini açıklar:

> Bu dönüşüm öyle bir noktaya kadar devam eder ki büyüleyici, ruhu altüst eden veya dehşet verici anlamıyla güçlü bir şekilde algılanan ve anlaşılan ana unsur, ona tesadüfen eşlik eden şeylerden ayrılarak tamamlayıcı, üretilmiş unsurlarla, birleştirici bir sebep ve sonuç ilişkisine taşınır. Dolayısıyla ortaya çıkan yeni öğe, dra-

manın *fikri*dir. Bu başka bağımsız yaratıcı fikirlerin, ışınlar gibi, yöneltildiği merkezdir. Bu fikir, netleşmenin gizli gücüne benzer bir güçle işler...

Freytag'in dramanın *fikri* kavramı, eylem bütünlüğünün temelini oluşturan ilkeyi tanımlamakta iyi bir girişimdi.

Ne var ki Moses L. Malevinsky *The Science of Playwriting*'de, Freytag'in temel ilkenin "fikir" olduğu görüşüne katılmaz. Şöyle yazar: "Bizim görüşümüze göre bir oyunun çıkış noktası veya başlangıcı, temel duygu veya bir duygudaki unsurdur..."

William Foster-Harris çok okunan *The Basic Formulas of Fiction* [Kurmacanın Temel İlkeleri, 1944] adlı çalışmasında, bir kavram daha ortaya atar. Temel ilkenin "kıssadan hissenin matematiksel olarak çözümlenmiş örneklemesi", *Gurur + Aşk = Mutluluk* gibi, olduğunu ileri sürer. Birçok yeni yazar, hikâye yazarken onun formüllerini son derece faydalı bulmuştur.

Temel ilkeye açıklık getirmekteki en faydalı yol belki de ilk kez W.T. Price tarafından *The Analysis of Play Construction and Dramatic Principle*'da [Oyun İnşasının Analizi ve Dramatik Prensip, 1908] ileri sürülen şeydir. Price temel ilkenin, "oyunun tüm olay gelişimi tarafından gösterilmesi gereken kısa ve öz, mantıklı ifade veya kıyas" olarak tanımladığı "önerme" olarak ifade edilebileceğini ileri sürmüştür.

Lajos Egri "tema, ana fikir, temel düşünce, hedef, amaç, itici güç, konu, plan, olay örgüsü veya temel duygu"nun diğer adı dediği bu şeye "önerme" veya "amaç" adı verir. Egri *önerme* demeyi tercih eder "çünkü diğer kelimelerin ifade etmeye çalıştığı tüm unsurları içerir ve yanlış yorumlamaya daha az açıktır."

Egri oyun yazarlığından bahsediyordu, ancak bu, dört dörtlük bir roman yazmaya çalışıyorsanız da geçerlidir.

Önermenin Tanımı

Eğer "köpekler kedilerden daha iyi evcil hayvanlardır" gibi bir argüman öne sürmek isteseydiniz bunu nasıl kanıtlardınız? Köpeklerin daha arkadaş canlısı, daha eğitilebilir, daha sevimli, daha uyumlu vb. olduğunu ileri sürerdiniz. Köpekler hakkında aklınıza gelen tüm iyi şeyleri ve kediler hakkındaki tüm kötü şeyleri dahil ederdiniz. Kediler hakkında iyi şeyler bilseniz bile onları katmazdınız çünkü bu argümanınıza aykırı olurdu. Bir argümanın önermesi, o argüman vasıtasıyla ulaşılacak *sonucun* açıklamasıdır. Argümanın her kısmı önermeye katkıda bulunmalıdır, tabii eğer argüman iyi bir argümansa.

Eğer tartışmalı (tartışmaya açık) kurgu dışı bir kitap yazacak olsanız, basit bir argüman öne sürüyormuş gibi ilerlerdiniz. Aslında kitabınız uzun bir argümana benzerdi. Kanıtlayacak bir önermeniz olurdu; o önerme sonucunuz olurdu. Diyelim "beyaz yakalı suçlular ceza almaz" önermesini ileri süren kurgu dışı bir kitap yazmak istediniz. Ünlü beyaz yakalı suçluların uzun hapis cezalarını detaylandıran bir bölümünüz olmazdı. Olamazdı. Bu, önermenize aykırı olurdu. Bunun yerine, Brezilya'ya gitmiş ve haksız kazançlarıyla lüks içinde yaşayan yüzlerce beyaz yakalı suçluya dikkat çekerdiniz.

Herhangi bir iyi tartışmalı kurgu dışı kitaba göz atın; yazarın önermesini kolaylıkla bulabildiğinizi göreceksiniz. *Robert E. Lee, İttifak Kahramanı* adlı bir kitap, Lee ve İç Savaş'tan bahsedecektir; Tibet'te gül toplamak hakkında bir bölüm içermeyecektir. Doğal hayatı korumak konulu bir kitapta poker oynamak hakkında bir ek olmayacaktır. Önerme, yazarı konusuna bağlar.

Kurgu dışı bir kitapta yazarın önermesi "genelgeçer" bir doğrudur. Önerme "savaş kötüdür", "tarım ilaçları faydalıdır", "Millard Fillmore harika bir başkandı" olabilir. "Genelgeçer"dir çünkü her zaman ve her yerde yazarın kanıtladığı şekilde kanıtlanabilir. Eğer okuyucu argümana inanırsa, başka bir otorite okuyucuyu aksine

ikna etmeye kalkışsa bile o doğruluğuna ikna olmuştur. Önermeyi desteklemek için, kurgu dışı yazarı "gerçek" evrende test edilebilir ve tartışılabilir kanıt sunar.

Ancak bir kurgu eserin önermesi, "gerçek" dünyada kanıtlanabilir ve tartışılabilir *değildir*. Bunun nedeni kurgu önermesinin genelgeçer bir doğru *olmamasıdır*. Bir romanda önerme *sadece* o romanın özel durumu için doğrudur.

Örneğin romanınızda "evlilik öncesi cinsel ilişki felakete yol açar" önermesini kanıtlamak isteyebilirsiniz. İki karakter yaratıyorsunuz, Sam ve Mary, evlenmeden önce cinsel ilişki yaşarlar ve bunun sonucunda başlarına kötü şeyler gelir. Sam, suçluluk duygusu yüzünden umutsuzluğa kapılır ve kendini içkiye verir. İşini kaybeder, kimsesiz kalır. Mary, 'iffetini kaybettiği' için ailesi tarafından dışlanır. Sam tarafından terk edilir. Sonunda intihar eder. Önermenizi kanıtlamış oldunuz; "gerçek" evrende değil, romanın kurgusal dünyasında. Evlilik öncesi cinsel ilişki bir felakete yol açtı. Bu önerme genelgeçer bir doğru değildir –tüm çiftler için geçerli değildir– ancak Sam ve Mary için geçerlidir.

Bir sonraki romanınızın önermesi "evlilik öncesi cinsel ilişki mutluluk getirir" olabilir. Bu romanda Harry ve Beth ahırın arkasında birazcık eğlenirler ve bir traktör şoförü ile sütçü kız olarak sıkıcı yaşamları dönüşüm geçirir: Hayat bulurlar, çiftliği terk eder ve şehirde cazip işler edinirler. Evlilik öncesi cinsel ilişki herkese mutluluk getirmeyeceğinden, bu genelgeçer bir doğru değildir, ancak yarattığınız kurgu dünyası içinde Harry ve Beth için geçerlidir.

Bir hikâyenin önermesi, basitçe söylemek gerekirse, *hikâyedeki temel çatışmanın sonucu olarak karakterlere neler olduğunun bir açıklamasıdır*. Şu örneklere bakalım:

> *Baba*'da, Puzo bize isteksiz bir oğulun bir mafya babası oluşunu gösterir çünkü ailesini sever ve sayar. Önerme şudur: "Aileye sadakat, suçla dolu bir hayata yol açar." Puzo bunu iyi kanıtlamıştır.

Yaşlı Adam ve Deniz'de, Hemingway "Cesaret kurtuluş getirir" önermesini kanıtlamaya girişir. Yaşlı adamın durumunda böyledir.

Dickens *Bir Noel Şarkısı*'nda bize Noel hayaletleri aracılığıyla kendi günahlarıyla yüzleştirilen cimri, yaşlı bir adam gösterir ve bu yaşlı adam bir tür Noel Baba'ya dönüşür. Önerme şudur: "Zoraki bir kendini sorgulama, cömertliğe yol açar."

Le Carre *Soğuktan Gelen Casus*'ta en büyük casusların bile kendi hükümetinin ikiyüzlülüğü karşısında cesaretinin kırılabileceğini gösterir. Önerme şudur: "Farkındalık intihara yol açar."

Kesey'in *Guguk Kuşu* "En sert ve acımasız psikiyatrik kurumlar bile insan ruhunu ezemez" önermesini kanıtlar.

Nabokov'un *Lolita*'sı "Büyük aşk ölüme yol açar" önermesini kanıtlar. Humbert Humbert'ın durumunda öyledir.

Flaubert önermeyi iyi biliyordu. *Madam Bovary* "Yasak aşk ölüme yol açar" önermesini kanıtlar.

Her dramatik hikâyenin bir önermesi var mıdır? Evet. Sadece tek bir önerme mi? Evet. Aynı anda iki bisiklete binemezsiniz ve aynı anda iki önermeyi kanıtlayamazsınız. Ya Dickens *Bir Noel Şarkısı*'nda "zoraki kendini sorgulama, cömertliğe yol açar" önermesiyle birlikte aynı zamanda "suç cezasız kalır" önermesini kanıtlamaya çalışsaydı? Scrooge'u üçkâğıtçı olarak göstermesi ve cezalandırması gerekirdi. Bu işe yaramazdı, değil mi? Ya Kesey "en sert ve acımasız psikiyatrik kurumlar bile insan ruhunu ezemez" önermesine ek olarak "aşk her şeyi fetheder" önermesini kanıtlamayı isteseydi? İnsan ruhunun ezilemez doğası hakkındaki önermesini aynı anda nasıl kanıtlayacaktı? Kuşkusuz yapamazdı. Önermenin doğasını anladığınızda, bir hikâyenin neden tek bir önermesi olabileceği gayet açıktır. Kurguda, önerme kurgusal argümanın sonucudur. Kurgu dışı argümanda iki farklı önermeyi kanıtlayamazsı-

nız; aynısı kurgusal argüman için de geçerlidir. Diyelim ki karakter sonunda ölüyor. Nasıl oldu? Öldü çünkü banka soymaya çalıştı. Banka soymaya çalıştı çünkü paraya ihtiyacı vardı. Paraya ihtiyacı vardı çünkü kaçmak istiyordu. Kaçmak istiyordu çünkü çılgınca âşıktı. Dolayısıyla, çılgınca âşık olmuş olması ölmesine neden olan şeydi; "Büyük aşk ölüme yol açar" önermedir.

Eğer hikâyenin sonunun başıyla bir sebep sonuç ilişkisi yoksa bu dramatik bir hikâye değildir. Aristoteles, "basit olay örgüleri ve olay gelişimleri arasında en kötüleri episodik olanlardır. Bir olay örgüsünde olaylar birbirlerini olasılık ya da gereklilik nedeniyle kovalamıyorsa yoksa buna episodik derim" demiştir. Diğer bir deyişle, episodiklik hiç sebep sonuç ilişkisi olmaması durumudur. Bu ilişki olmadan, olaylar zirveye doğru gelişim göstermez. O halde doğası gereği, dramatik hikâyenin tek bir önermesi olabilir çünkü sadece tek bir zirvesi olabilir. Zirvede temel çatışma çözümlenir. Temel çatışmanın çözümlendiğini söylemek, aslında önermenin kanıtlandığını söylemenin bir diğer yoludur.

Bir roman, elbette, tek bir hikâyeden oluşuyor *olabilir*. *Yaşlı Adam ve Deniz* tek bir hikâyedir. *Madam Bovary* de öyle. *Guguk Kuşu* da aynı şekilde. Ancak Irwin Shaw'un *Zengin ve Yoksul* adlı romanı birçok hikâyeden oluşur. Hikâyeler birbiriyle ilişkilidir çünkü hepsi de Jordache ailesinin üyelerinin başına gelir. Romanın bir bütün olarak bir önermesi yoktur, yalnızca bir çerçeve söz konusudur, ancak çerçevedeki her hikâyenin kendi önermesi vardır. Bunlar ana hikâyeyle iç içe geçirilen eşzamanlı ayrı hikâyeler veya alt hikâyelerdir. Bu hikâyelerin de kendi önermeleri vardır.

İşe Yarayan ve Yaramayan Önermeler

Bölüm 1'de bir dedektif hikâyesi ele alınmıştı. Hikâye Boyer Bennington Mitchell adlı genç bir dedektifi konu alıyordu. Boyer, ailesini torbacı olarak damgalanmanın utancından korumak için

kocasını öldüren bir kadın tarafından işlenen bir cinayeti çözecekti. Bu hikâyenin önermesi nedir? "Gerçek er ya da geç ortaya çıkar" için ne dersiniz?

Pekâlâ. Kadın katil sonunda yakalanır ve işlediği suç ortaya çıkar, değil mi? Gerçek er ya da geç ortaya çıkar. Bu güzel bir önermedir değil mi? Hayır, değil. Fazla muğlaktır. Yazılmış tüm dedektif romanlarına hizmet ederdi. Önerme hikâyeye özel olmalıdır. Bu durumda, kadın katil utançtan kaçınmak için öldürür, yakalanır ve utançtan kaçamaz. Dolayısıyla önerme şudur: "Utançtan kaçınma arzusu, kendisine ve korumayı umduklarına felaket ve utanç getirir."

Statüsünü koruma arzusu, aslında yakıcı bir tutkudur. Kadını öldürmeye sürükler. Önerme kısa ve öz bir şekilde "statü tutkusu utanca yol açar" şeklinde ortaya konabilir.

Aşağıda çok genel olduğu için işe yaramaz olan önermelere örnekler görebilirsiniz:

Yabancılar güvenilir değildir.
Yoksulluk kötüdür.
Savaş insanları öldürür.
Hayat güzeldir.
Hayat ölüme neden olur.
Hayat çok kısadır.

Yukarıdaki önermelerin çoğu şu şekilde uygun hale getirilebilir:

Güven (bir yabancıya duyulduğunda) hayal kırıklığına yol açar.
Aşırı hırs (yoksulluk içinde büyümekten kaynaklanırsa) yabancılaşmaya yol açar.
Savaş en kibar insanları bile vahşileştirir.
Aşk mutluluk getirir.

"Hayat ölüme neden olur" uygun bir önermeye dönüştürülemez. Her canlının öldüğüne dair bir ifadeden ibarettir.

"Hayat çok kısadır" da uygun bir önermeye dönüştürülemez. Bir hikâyenin kıssadan hissesi olabilir, fakat bir önerme değildir.

Önermenizi Bulmak

Bir hikâyenin çıkış noktası herhangi bir şey olabilir. Bir his. Bir görüntü. Yirmi yıl önce lise mezuniyet balosunda neredeyse dans ettiğiniz, kalbinizin deli gibi çarpmasına neden olan kişinin belli belirsiz anısı. Ya da bir zamanlar otobüste gördüğünüz bir insan veya çok içen yaşlı Wilmont Amcanız olabilir. Bir "ya" sorusu olabilir. Ya bir Marslı, başkan olarak seçilseydi? Ya evsiz bir kadın bir milyon dolar bulsaydı? Ya harika bir yüzücü felç olsaydı? Çıkış noktası bir karakterden, durumdan veya kavramdan bir hikâye çıkabileceğine dair belli belirsiz bir histen daha fazlası olmayabilir. Hikâye yazmak isteyen sizsiniz, bu yüzden en sevdiğiniz çıkış noktasını siz seçin. Diyelim Wilmont Amca olsun. Bu ilk adımdır. Sonrasında, elinize kalem kâğıdı alıp oturuyorsunuz ve hikâyenizi aramaya başlıyorsunuz.

William C. Knott, *The Craft of Fiction*'da (tema adını verdiği) bir önerme ile değil, "onlara kâğıt üzerinde hangi hayatı yaratırsanız onu yaşamayı isteyen" karakterlerle başlamanız önerisinde bulunur. "Sizi yazmak için harekete geçirmesi gereken, onların hikâyelerini yazmanız için ısrar eden karakterlerdir."

Pekâlâ, Wilmont Amca'yla başlıyorsunuz, gerçi hâlâ onun hakkında tam olarak ne anlatmak istediğinizi ya da ne yapmasını istediğinizi bilmiyorsunuz. Tek bildiğiniz Wilmont Amca'nın ilginç bir adam olduğu. Böcek koleksiyonu var. Ağır kokan bir tütün içer. Komik fıkralar anlatır. Karısıyla gürültülü kavgalar eder. Tut-

kuları hiç sönmemiş eski bir sosyalisttir. Peki, bu ilginç karakteri bir hikâyede nasıl kullanırsınız? Onu zihninizde canlandırıyorsunuz ve kafa yoruyorsunuz, fakat hiçbir şey olmuyor. Ne kadar düşünürseniz düşünün hikâye çıkmıyor. Takılıp kaldınız. Hikâye nerede? Wilmont Amca'ya bir şeyler olması gerek. Aradığınız şey, elbette, bir ikilemdir. Bir ormanı ateşe vermek için, bir kibrit çakarsınız. Bir karakteri ateşe vermek için, onu bir ikilemin içine sokarsınız.

Wilmont Amca hakkında sizi hep şaşırtmış olan şey cimriliğidir. Parayı sever. Ya bir dolandırıcı gelip Florida'dan bataklık bir arazi almasını isteseydi? Bunu yapar mıydı? Yapabilirdi. Wilmont Amca oldukça açgözlüdür. Ön taslak yapmaya başlayıp neler olacağına bakmaya karar veriyorsunuz. Henüz bir önermeniz yok ancak şu kadarı var: "Açgözlülük ..... yol açar."

Bir sonraki adımınız, sonunda ne olabileceğini düşünmektir. Wilmont Amca'ya bir ders verildiğini görmek istersiniz. Fakat bu gerçekçi olmazdı. Wilmont Amca her zaman açgözlüydü ve hiç bedel ödemedi. Hayır, Wilmont Amca bir şekilde durumu kendi lehine çevirirdi. Sonunda kazanırdı. Ne kazanırdı? Servet? Maneviyat? Aşk? Bu hikâye özel olsun istiyorsunuz. Mesela katakulliye gelsin. Büyük olay çıkarabilir. Resmini gazetelere bastırabilir. *Time* dergisi hakkında bir makale yazabilir. Wilmont Amca bir röportajda harika olurdu. Donahue onu TV programına çağırabilir. Ülke onu farklı ve ilginç bulabilir. Hırsının peşinde, ünlü olabilir. Önermeniz: "Açgözlülük şöhret getirir."

Önerme bulmanın bir formülü yoktur. Sadece bir karakter ya da durumla başlarsınız, kahramana bir ikilem verirsiniz ve sonrasında nasıl gidebileceğine kafa yorarsınız. Hayal gücünüzü serbest bırakın. Olasılıklar genellikle sonsuzdur.

Pekâlâ, mesela o hikâyeyi bitirdiniz ve başka bir tane üzerinde çalışmak istiyorsunuz. Diyelim ki lise mezuniyet balosu ve neredeyse dans ettiğiniz kız fikrini sevdiniz.

Bununla ne yapılabilir? Bu hikâyenin kahramanı onunla hiç

konuşmadan bir kıza âşık olan zeki ama utangaç bir genç adam olsun. Aşkı karşılık görmüyor; bu onun ikilemi. Adamın adı Otto; kızın adı Sheila. Otto sadece kızın şehirde yeni olduğunu ve babasının bir milyoner olduğunu biliyor. Sheila'yı gördüğünde korkudan kaskatı kesiliyor. Ona yaklaşamıyor. Bir önermemiz var mı? Henüz değil. "Büyük aşk ..... yol açar" olabilir ama kesin emin değiliz.

Böylece hayal gücünüzü serbest bırakıyorsunuz ve ortaya şu çıkıyor: Okuldan sonraki yaz Otto Sheila'nın evinin önünden geçer ve onu güneşlenirken, havuzlarında yüzerken vs. görür. Nefesi kesilir. Gözlüklerinin camları buğulanır. Onunla konuşmak için çitlere doğru yürümeye çalışır, fakat dizleri tutmaz. Sonunda ona telefon edecek cesareti toplar. Evet, Shelia onu etrafta gördüğünü hatırlamaktadır. Ve evet, onunla görüşmeyi kabul eder. Çıkmaya başlarlar. Otto ona o kadar âşıktır ki onun yanındayken kekeler. Shelia başlarda zekâsından dolayı Otto'ya ilgi duyar, fakat çok geçmeden ondan sıkılır. Otto eğlenceli biri değildir, Sheila ise eğlenceli bir kızdır. Zamanla Shelia onunla çıkmamak için bahaneler bulmaya başlar. Otto umutsuzluğa kapılır. Aksi biri haline gelir, belki de intihara meyilli olur.

Eğer kendisini öldürürse önermeniz: "Büyük aşk intihara yol açar" olabilir.

Eğer mutluluğu başka, daha samimi bir kızda bulursa, "Karşılıksız aşk, başka birinin aşkını kabul etmeye neden olur."

Eğer kendini işine verirse, "Karşılıksız aşk işkolikliğe yol açar."

Önermenin Üç Kuralı

Önermeler oluşturmak için bir formül yoktur, ancak Egri'ye göre her iyi önerme *çatışma* yoluyla *sonuca* giden bir *karakter* içermelidir. Korkak biri savaşa gider ve kahraman olur. Cesur bir adam savaşa gider ve bir korkak olur. Samson saçlarını kestirir ve büyük

güçlerini kaybeder, ama sonra onları geri kazanır. Önermenizi şekillendirirken, şu üç özelliği unutmayın: karakter, çatışma ve sonuç. Dramatik bir hikâye karakterin kriz yoluyla dönüşümüdür; önerme bu dönüşümün kısa ve öz bir ifadesidir.

Daha önce kullanılmış olan bir önermeyi kullanmak mümkün müdür, diye merak edebilirsiniz. Kesinlikle. Önermeler herkese açıktır. Flaubert'in *Madam Bovary* ve Tolstoy'un *Anna Karenina* eserleri aynı önermeye sahiptir (yasak aşk ölüme yol açar). Piyasaya çıkmış çok sayıda daha az önemli başka roman gibi. Samson ve Delilah konusu üzerine kaç roman yazılabilir? Düzinelerce. Daha önce hiç dürüst ve hak eden bir kızın sonunda Bay Mükemmel'le evlendiği bir hikâye okudunuz mu? Trilyon kere yapıldı, trilyon kere daha yapılacak. Dolayısıyla istediğiniz tüm önermeleri alın. Amerika'daki her romancı "hırs başarı getirir" önermesiyle bir roman yazabilir ve hiçbiri bunu aynı şekilde kanıtlamayabilir.

Önerme ve Seçim

Seçicilik –bir romana neyin dahil edilip neyin edilmeyeceğini seçmek– yazarın çalışmasının önemli bir parçasıdır. Yazar hikâyenin onsuz da olabileceği sahneleri, betimlemeleri, karakterleri ve diyalogları çıkardığında, iyi seçim yapmış olur. Yazar iyi seçim yaptığında, okuyucu hikâyeyi "özlü" olarak algılar. Yazar kötü seçim yaptığında, okuyucu hikâyeyi "tıkabasa" olarak algılar. Önermenizi bilmek farkları görmenizi sağlayacaktır. Bir yazarın seçime yardımcı olmak üzere önermeyi nasıl kullanabileceğine örnek vermek için, öncelikle kurgu dışı bir kitapta seçimin nasıl yapılabileceğine bir göz atalım. Diyelim ki aklınızda Harry S. Truman hakkında bir kitap yazmak var. Kitaba *Truman'ın Günleri* adını vermek istiyorsunuz. Aşağıdaki konuları dahil etmeyi düşünüyorsunuz:

1. Harry Truman'ın karısı Bess ile flörtünün anlatımı.

2. Harry Truman'ın tuhafiyecilik mesleğinin anlatımı.
3. Bess Truman'ın favori tariflerinin derlemesi.
4. Truman doktrininin eleştirisi.
5. Harry Truman'ın emeklilik yıllarının geçmişe dönük anlatımı.

Bu durumda, kurgu dışı kitabınıza dahil edilmek üzere bunlardan hangilerini seçerdiniz? Bilemeyiz, çünkü *Truman'ın Günleri* adlı bir kitap bu konulardan herhangi birini içerebilir ya da hiçbirini içermeyebilir. Seçiminiz neye bağlıdır? Önermenize, ne söylemek veya kanıtlamak istediğinize. Eğer kişisel geçmiş yazma niyetindeyseniz, Bess'in favori tariflerini dahil etmek iyi olabilir ama eğer siyasi bir analiz yazıyorsanız, iyi bir fikir olmayabilir. Eğer siyasi kariyeri hakkında yazıyorsanız Truman doktrini eleştirisi dahil edilmelidir, ancak kişisel hayatı hakkında yazıyorsanız edilmemelidir. Seçim –neyin dahil edilip neyin edilmeyeceği– önermeniz tarafından belirlenir.

Bir kurgu çalışmasında yazarın seçimleri yine aynı şekilde önerme tarafından belirlenir. Diyelim ki "aşk yalnızlığa yol açar" önermesini kanıtlayan bir hikâye yazmak istiyorsunuz.

> Kahramanınızın adı Henry Percible. Pasifik Okyanusu'nda San Francisco'dan yirmi mil uzakta Farallon Adaları'nda bir kayanın üzerinde tek başına bir deniz feneri çalıştırıyor. Sessizliği ve sakinliği seviyor, bir japon balığı besliyor ve adasının ucuna yürüyüşler yapıyor.
>
> Kuzey California'ya kızılağaçları görmek üzere iki haftalık bir tur için izne çıkıyor. Kadın kahramanınız Julie'yle tanışıyor ve tutkulu bir aşk yaşıyorlar. Fırtınalı bir flörtten sonra evleniyor ve yaşamak üzere Henry'nin adasına geliyorlar.
>
> Henry her zaman kanaatkâr biri olduğunu düşünürdü; artık mut-

lu da. Julie adayı sever; çiçekler eker, küçük kulübelerini düzenler, akşamüstleri Henry ile yürüyüşlere çıkar, deniz feneri ışıldağındaki lensi cilalamaya yardım eder.

Sonrasında Henry üzücü haberler alır. Yaşlı annesi ağır hastadır. Deniz fenerini Julie'nin sorumluluğunda bırakarak, annesinin yanı başında olmak için Florida'ya gider. Annesi ölür ve Henry ayarlamaları yapmak için birkaç gün daha kalır, ardından adaya döner, birkaç hafta sonra Henry acısını atlatır ve Julie'yle birlikte eski mutlu günlerine geri dönerler.

Kasım ayı gelir, sis ve fırtınalar başlar. Her gün yağmur yağar. Julie giderek hırçınlaşır. Adadan nefret etmeye başlar. Yağan dolu, bahçesini yerle bir eder. Kulübe onun için fazla soğuktur; sıcak ve güneşli yerlere gitme arzusundadır. Henry'ye yalvarır; sonunda Henry razı olur. Arizona'ya taşınırlar.

Henry orada otobüs şoförlüğü yapmaya başlar, ama bundan nefret etmektedir. Arizona onun için fazla kuru, fazla sıcak, fazla güneşlidir ve küçük bir kasabada yaşamalarına karşın, insanlardan bunaldığını hisseder. Issız Farallonlar'ına dönme özlemi içindedir. Eski patronunu arar ve eski işini geri alabileceğini öğrenir.

Şimdi yalvaran ve rica eden Henry'dir. Deniz fenerinin kendi halinde vınlaması, denizin kokusu ve dalga seslerinden uzak kalmaya dayanamamaktadır. Bir daha deneyemez mi? Henry kulübede yalıtım yapacağını, ona bir VCR ve arkadaşlık etmesi için bir kedi alacağını söyler.

Henry'nin ne kadar kötü durumda olduğunu gören Julie adaya dönmeyi kabul eder.

Ne var ki oraya döndüklerinde Julie'nin artık dayanamayacağını anlaması uzun sürmez. Oradan hiç olmadığı kadar çok nefret etmektedir ve bir gece yolcu gemisiyle arkasında kendisini aramaya çalışmamasını söyleyen bir not bırakarak oradan kaçar.

Henry dediğini yapar. Adayı bırakamayacağını ve Julie'nin de orayı hiçbir zaman onun sevdiği gibi sevemeyeceğini bilmektedir. Henry adada kalır, fakat bir zamanlar sevdiği yalnızlık artık onu mahvetmektedir. Önerme kanıtlanmıştır: "Aşk yalnızlığa yol açar."

Hikâyenizin önermeyi kanıtlamasından memnunsunuz diyelim. Ancak önermeyi kanıtlamak yetmez. Önerme *ekonomik olarak* kanıtlanmalıdır.

Aristoteles bunu şöyle anlatıyor:

Hikâye, eylemin kopyacısı olarak, bir eylemi, eksiksiz bir bütünü ve birbiriyle herhangi birinin yerinin değiştirilmesi veya çıkarılması bütünün bağlarını koparacak ve altüst edecek derecede yakından bağlantılı birkaç olayı tasvir etmelidir. Varlığı ya da yokluğu, anlaşılabilir hiçbir fark yaratmayan bir parça, bütünün gerçek parçası değildir.

Diğer bir deyişle, eğer hikâyenin bir parçası önermeyi kanıtlamaya yardımcı olmuyorsa, o kısım çıkarılmalıdır. Yukarıdaki hikâyede, Henry'nin Florida'ya yaptığı yolculuk hikâyenin sonrasındaki zorluklar ve hikâyenin gelişimi için hiçbir fark yaratmaz. "Aşk yalnızlığa yol açar" önermesi Henry o yolculuğa çıkmasaydı da kanıtlanabilirdi. Henry ve ölüm döşeğindeki annesi arasındaki sahneler hikâyedeki en harika, travmatik ve dokunaklı sahneler olabilir, ancak önermeyi kanıtlamaya katkıda bulunmuyorlarsa çıkmaları gerekir. Aması, eğeri yoktur.

Önerme, der Egri, bir *despottur*. Yazar önermesini şekillendirir şekillendirmez, her sahne, her diyalog, anlatıdaki her tasvir, her cümle, her kelime o önermenin kanıtlanmasına katkıda bulunma-

lıdır. İstisna olamaz mı, diye sorabilirsiniz. Dramatik kurgu yazmanın kuralları hiçbir şekilde kural değil, ilkelerdir. Her ilke eğer yazar altından kalkabilirse, çiğnenebilir. Melville balina avcılığı hakkında uzun ayrıntılara yer veren *Moby Dick*'te altından kalkabilmiştir ve bunun için çokça takdir edilir. Ne var ki eğer buna kalkışacak olursanız, sorumluluk size aittir. Zira deneyen ve başarılı olan bir yazar varsa, olamayan da binlercesi vardır.

Bu bölümün önermesi nedir? "Her dramatik hikâyenin sadece tek bir önermesi vardır."

Farkında Olmayan Yazar

Ne kadar şaşırtıcı görünse de bazı kuramcılar önerme kavramına inanmazlar. Onlardan biri Kenneth MacGowan'dır; *A Primer of Playwriting*'de [Oyun Yazarlığı İçin El Kitabı, 1951], Egri'nin önerme teorisini ayrıntılı bir şekilde açıkladıktan sonra şöyle der: "Sanırım bu, [önermenizi bulmak] beylik laf üretiminde sadece zararsız, küçük bir egzersizdir. [...] Sadece iyi bir oyunun bir kıssadan hissesi olması anlamına gelir." MacGowan'ın bu sonuca varmasının nedeni bir kamyon dolusu kurgu satıp, önerme kelimesini hiç duymamış olan yazarlardır. Onlar içgüdüleriyle yazar ve bazıları gerçekten de çok iyi içgüdülere sahiptir.

Jean Z. *Professional Fiction Writing*'de [Profesyonel Kurmaca Yazımı, 1974] içgüdüsel bir yazar olarak günlerini anlatır. Başarılı olmaya çalışan hevesli bir yazarken, birçok hevesli yazar gibi, kendisinin de "herhangi biri karakterizasyon, diyalog veya bakış açısı hakkında konuşacak olsa saygıyla dinlediğini; olay örgüsünün sadece adı bile geçecek olsa neredeyse zihnen diz çöktüğünü" ancak iş ("tema" adını verdiği) önermeye geldiğinde, "konuyu önemsiz olarak bir kenara ittiğini" söyler.

Bir gün bir editörle, önerdiği bir roman üzerine konuşuyormuş. Düzenli notları, sağlam bir hikâyesi, ana karakterler üzerine

"etkileyici bir dosyası" ve romanının son derece ayrıntılı bir çerçevesi varmış.

Ardından editör ona önermesini sormuş.

Şaşırarak, bunu aslında hiç düşünmediğini söylemiş.

Sonrasında editör konuşacak bir şeyleri olmadığını söylemiş. Afallayan Bayan Owen eve gittiğini ve bu konuyu derinlemesine düşündüğünü söylüyor. O zamana kadar yazdığı her hikâyeyi önerme açısından gözden geçirmiş ve şaşırtıcı bir sonuca varmış: *Satamadığı birçok hikâyenin önermesi yokmuş, sattığı hepsinin de önermesi varmış!*

"O zamandan beri" diyor, "bu olaydan edindiğim tecrübe olmadan asla satmayacak hikâyeler, kısa romanlar ve romanlar için çok sayıda çek bozdurdum."

Peki, Bayan Owen bilmeden nasıl güçlü önermelerle hikâyeler yazabildi? Basit. O güçlü bir hikâye algısına sahip, yetenekli bir yazar. İçgüdüleriyle yazıyordu. Karakterleri çatışma içine sokuyor ve çoğunlukla işler doğru olduğu düşünülen sonuçlara varıyordu.

Bir önerme olması fikrine direnmek, Bayan Owen'ın dediği üzere, çoğunlukla aşılması zor bir durumdur. Gelecek vaat eden yazarlar çoğunlukla, "Önermeni bilmeden de harika bir hikâye yazabiliyorsan, neden bir önerme bulmaya çalışmaya uğraşasın ki?" diye sorarlar. Hatta kimileri sadece bir angarya olduğunu düşünmekle kalmaz, potansiyel olarak zararlı olduğuna inanır. Böyle biri bir keresinde bana şöyle demişti: "Bakın, ya bir yazar çatışma yoluyla büyüyen, yaşayan karakterlerle –iyi bir romanın tüm diğer unsurlarıyla birlikte– önerme kullanmadan müthiş bir hikâye *anlatabiliyorsa*? İfade etmek isterim ki (sinirli bir tavırla söylenmişti) önerme olması gerektiği konusunda verdiğiniz öğüt onun için son derece tehlikeli olabilir çünkü eğer kitabının kolayca belirlenebilir bir önermesi yoksa son derece yanlış bir şey yaptığını düşünebilir ve dolayısıyla başka bakımlardan yeterince iyi bir hikâyeye yıkıcı bir şey dahil etmeye çalışır!"

Böyle bir ithama cevabım şudur: Eğer karakterler sonuca va-

ran bir çatışmayla gelişme gösteriyorsa, o zaman kitap iyi bir önermeye sahip demektir; bu kaçınılmazdır, yazar ne olduğunun farkında olsa da olmasa da.

Önermenizi bilmek sadece içgüdülerinizin doğru olduğunu sağlama alacaktır. Bir önerme, "Karakter çatışma yoluyla sonuca gider" demenin kısa yolundan daha fazlası değildir, der Egri. *Çatışma yoluyla sonuca giden karakter* olmadan dramatik bir hikâye yazılamaz.

Karakter, çatışma ve önerme, hikâyenin tuğlaları, harcı ve biçimidir. Bir sonraki adım hikâye anlatıcılığını ABC kadar kolaylaştıran plan ve izlencedir.

Dördüncü Bölüm

Hikâye Anlatmanın Abc'si

Hikâye Nedir?

Hikâye "olay anlatısıdır."

Kırmızı Başlıklı Kız ormana gider, kurtla karşılaşır, kestirme yoldan büyükannesine gider, orada tekrar kurtla karşılaşır, "Aman Tanrım, ne kadar da büyük dişlerin var" der, kurt onu yer, oduncu gelir ve kurdun içini yarar. Olay anlatısı "gerçek" ya da "kurgusal" dünyada olmuş olan bir şeyi sadece nakletmek veya tekrar anlatmaktır. Kırmızı Başlıklı Kız hikâyesi hiç şüphesiz olay anlatısıdır. Yaşlı adamın büyük balığı yakalamaya çalışması veya Michael Corleone'nin babasının düşmanlarını öldürmeye çalışması veya casus Leamas'ın açıkta kalması da olay anlatısıdır. Her hikâye olay anlatısıdır. Ancak hepsi bu değildir.

Aşağıdaki olay anlatısına bir bakalım:

Joe yataktan çıkar, giyinir, öğle yemeği için bir şeyler hazırlayıp yanına alır, arabasına biner. Arabasıyla kız arkadaşının birkaç blok uzaktaki evine gider ve onu alır. Kız arkadaşının adı Sally'dir. Arabayla sahile gidip tüm gün sıcak kumun üzerinde uzanırlar, ardından hoş deniz ürünlerinden oluşan akşam yemeği yerler. Eve dönerken dondurma almak için dururlar. Bu olay anlatısıdır, ama bir hikâye midir?

Birçok okuyucu, içgüdüsel olarak, olmadığını bilir.

Bunun nedeni olayların okunmaya değer olmamasıdır. Olaylar ilgi çekici olmalıdır. Joe kız arkadaşıyla sahile gittiyse ne olur? Akşam yemeği yeseler ne olur? Bu anlatıdaki olayların hiçbir anla-

mı yoktur çünkü bu olayların hiçbir sonucu yoktur. Eğer hikâyeyi "olay anlatısı" olarak tanımlarsak tanımımızda yeterince ileri gitmiş olmayız. "*Önemli* olay anlatısı" şeklinde bir ekleme yapmamız gerekir.

Ancak bu yeterli midir?

Peki ya size budanan bir kauçuk ağacının acılarını ve sancılarını anlatacak olsam? Veya bir deniz motorunun Kongo'ya doğru yol alma denemeleri ve bu sırada yaşanan zorlukları? İlginizi çekmedi mi? Eğer kauçuk ağacı veya deniz motoru insan niteliklerine sahip olsaydı ilginç olurdu. Martı Jonathan Livingston insan gibi bir martıydı. Dolayısıyla Martı Jonathan Livingston ve, "Sanırım yapabilirim" diyen küçük lokomotif, bir kuş veya bir tren oldukları için değil insana benzer sıra dışı varlıklar oldukları için ilginç karakterlerdir.

Dolayısıyla hikâye sadece önemli olaylar değil, aynı zamanda *insan karakterler içeren* önemli olaylar içerir. Ve sadece insan karakterler değil, dikkatimize değer insan karakterler içerir. Sadece herhangi biri olan karakterleri hiç kimse okumak istemez. İnsanlar ilginç birilerini okumak ister, okuyucuda bir miktar duygusal tepki uyandırabilen karakterleri.

Hikâyenin genişletilmiş tanımı şöyledir: "Hikâye önemli insan karakterler ve önemli olaylar içeren olay anlatısıdır."

Bu iyi bir tanım olmakla birlikte yine de tam değildir. Eksik olan şey karakterlerin çatışmanın sonucu olarak *değişmesi gerektiğidir*. Eğer bir karakter hikâye boyunca gördüğü ve katlandığı olaylardan ve acılardan etkilenmeden dans edercesine süzülüyorsa, o zaman olay anlatısı hiçbir şekilde hikâye değil, sadece bir maceradır. O halde tam tanım şöyledir:

Hikâye önemli olayların sonucunda değişen önemli insan karakterler içeren bir anlatıdır.

Dramatik Hikâye

Genellikle okunmaya değer tek tür olan dramatik hikâyede, karakterler mücadele eder. Karakterlerin acı çektiği ve olaylara dahil olduğu fakat genelde pasif olduğu, problemlerini çözmek için hiçbir şey yapmadığı bir hikâye yazabilirsiniz. Eğer karakterler başlarına gelen zorlukların sonucunda değişirse, bu olay anlatısı bir hikâye olacak, ancak dramatik bir hikâye olmayacaktır. Eğer bir dramınız varsa karakterler mücadele etmelidir. Okuyucu acı çeken karakterin bu zor durumuna sempati duyabilir, ancak gerçek okuyucu özdeşleşmesi –okuyucuların kendilerini unutması ve kendilerini tamamen karakterin dünyasına kaptırmaları– sadece mücadele eden bir karakterle mümkündür. Joe ve Sally'yi hatırladınız mı? Onlara mücadele etmeleri için bir ikilem verelim ve neler olduğuna bakalım:

> Joe o sabah Sally'ye gitmek üzere evden çıktığında, onu takip eden külüstür bir kamyonet fark etti. Biri beni neden takip etsin ki? diye düşündü. Hayal görmüş olmalıyım, dedi kendi kendine.

İlginizi çekti mi? Elbette. Esrarengiz bir şeyler oluyor. Neler olacağını bilmek istiyoruz. Hikâyeye şu şekilde de başlayabilirdik:

> Joe kıyıdaki indirimli kuyumcu dükkânından bir buçuk karatlık bir yüzük satın aldı. O gece restoranda "soruyu soracaktı". Evet, onu sadece iki haftadır tanıyordu, ama ona göre iki hafta oldukça uzun bir süreydi...

İlgimizi çekti mi? Elbette. Evet diyecek mi ve eğer derse bu Joe'yu nasıl etkileyecek bilmek istiyoruz. Peki ya ürkütücü bir hikâyeye ne dersiniz?

Joe aylardır düşünmemişti, ama çekmeceden mayosunu alırken geçen sene Noel partisinde o çingenenin söyledikleri aklına geldi: "Kaderinde yakın zamanda suda ölüm var, oğlum..."

Karakterlere verdiğiniz ikilemlere "hikâye soruları" denir. Hikâye soruları okuyucunun cevapları bulmak için okumaya devam etmek istemesini sağlar. Bunlar sunduğunuz ziyafetin aperatifleridir.

Hikâyeye Başlangıçtan Önce Başlamak

Pekâlâ, önemli insan karakterler içeren önemli olay anlatınıza nereden başlarsınız?

Çoğunlukla, başlangıçtan hemen önce.

Bu göründüğü kadar çelişkili değildir. Bir adamın hayatına bir bütün olarak bakarsanız, inişleri ve çıkışları, iyi zamanları ve kötü zamanları olacaktır. O hayattan anlatacak belli bir hikâye seçersiniz, mesela öznenizin Bromberg & Bromberg'den kovulması ve kendi işini kurmak üzere adım atması. Anlatmak için bu hikâyeyi seçiyorsunuz çünkü size göre bu potansiyel olarak en dramatik, en heyecanlı ve en farklı olay.

Olaylarınızı hikâye etmeye tam olarak nerede başlardınız? En iyi yer büyük ihtimalle kovulmadan hemen önce olurdu. Kovulmanın kendisi hikâyenin başlangıcına damga vurur. Ancak karakterin kovulmadan önceki durumunu bilmeden kovulmanın etkisini anlayamayız. Kovulma onun için iyi bir şey miydi yoksa kötü mü? Eğer kötü bir işse ve karakterin o işten ayrılması gerekiyorsa, kovulma bir rahatlamadır. Eğer işe çok ihtiyacı varsa ve kovulma yaklaşmakta olan bir iflası simgeliyorsa, tamamen farklı bir durum söz konusudur. Olaylar sadece olayın meydana geldiği zamanda karakterin durumu bağlamında anlaşılabilir; dolayısıyla *mevcut du-*

rumu bilmek okuyucu için önemlidir.

Kovulmanın öncesindeki olaylar mevcut durum içinde gerçekleşir. Temel çatışma (kendi işini kurma mücadelesi) kovulmayla başlar.

> Michael Corleone *Baba*'da bir savaş kahramanıdır; kendisini bir vatansever ve kanunlara saygılı bir vatandaş olarak görür ve eserin başında babasının yasadışı işlerini küçümser. Eksen karakter (olayı yükselten karakter) Sollozzo, Corleone ailesini uyuşturucu işine sokmaya kalkışmadan önce mevcut durum budur. Sollozzo'nun teklifi *Baba*'daki temel çatışmayı başlatan olaydır.
>
> *Guguk Kuşu*'nda anlatı McMurphy koğuşa girmeden önce başlar (mevcut durum). Hikâye birkaç sayfa sonra McMurphy'nin gelmesiyle başlar.
>
> *Bir Noel Şarkısı*'nın başlarında, hayaletlerin gelmesinden önce, Scrooge kâtibi, yeğeni ve hayır işleri için yardım istemek üzere gelen iki beyefendiyle çatışma içindedir. Bu çatışmalar aynı mevcut durumda gerçekleşir. Temel çatışma hayaletlerin gelmesiyle başlar.
>
> *Soğuktan Gelen Casus* Leamas'ın önceki görevinin sonunda başlar (mevcut durum). Onu, kendine taraf değiştirmiş ajan süsü vererek Demir Perde'nin arkasına geçme görevinin öncesinde formunun zirvesinde soğukkanlı bir profesyonel olarak görürüz.
>
> Hemingway *Yaşlı Adam ve Deniz*'e yaşlı adam büyük balığı yakalamak üzere, denize açılmadan önceki gece başlar (mevcut durum). Ertesi gün balığı yakalamaya çalışmak için sandalla denize açıldığında temel çatışma başlar.
>
> Flaubert *Madam Bovary*'yi Charles Bovary'nin ilk karısıyla evlenmesiyle açar (mevcut durum), romanın ana karakteri Emma'yla tanışmamızdan çok önce.
>
> *Lolita*'da, Nabokov Humbert Humbert'ın biyografisini

(mevcut durum) Lolita'yı bize göstermeden çok önce verir. Onun Lolita'ya olan ihtiyacını daha Lolita'yla karşılaşmadan tam olarak anlarız.

Oyun yazarının sahneyi hazırlaması gibi, operadaki uvertür gibi, anayasadaki açılış paragrafı gibi, kurgu yazarı da mevcut durumu tasvir eder. Okuyucuya temel çatışma ortaya çıkmaya başlamadan önceki kurgusal dünyayı gösterir. Bu, başlangıç yemeğinden önceki çorba ve salatadır.

Alternatifler

Başlangıçtan önce başlamamayı, yani mevcut durumu tasvir etmemeyi seçerseniz aynı anda hem karakteri hem de karşı karşıya olduğu ikilemi ortaya koyma, okuyucuya karakterin mevcut durumu hakkında daha sonra bilgi verme problemiyle karşı karşıya kalırsınız. Diyelim ki hikâyenize başlangıçla tam da aynı anda başlamayı seçtiniz, kovulma anıyla:

> Joe pembe kâğıdı soğuk terler dökerek elinde tuttu. Masanın öbür tarafından kendisine duygusuzca bakan patronla göz göze geldi, ağzında sıkıştırdığı puronun izmariti yanıyordu.

Joe'yu veya durumunu bilmediğimizden, kovulmasının haklı bir gerekçeye dayanıp dayanmadığını bilmiyoruz. Dolayısıyla okuyucu anlayana kadar sempatisini kendisine saklar. Hikâyenizin açılışında okuyucuyu sempatisini kendisine saklamaya zorlamak, yazar açısından akıllıca bir hareket değildir. Başlangıçta ana karakteriniz için olabildiğince çabuk sempati kazanmak istersiniz.

Bir diğer alternatif, hikâyenin başlangıcından *sonra* başlamaktır:

> Joe masasından henüz temizlediği ıvır zıvır kutusunu taşıyarak

sisli yağmurda Beşinci Cadde'den aşağı yürüdü. Sara'ya kovulduğumu nasıl söyleyeceğim, diye düşündü, hem de daha yeni bir Porsche almışken?

Buradaki problem yalnızca Joe'yu kovulmadan önce tanımıyor olmamız değil, potansiyel olarak oldukça dramatik bir sahneyi kaçırıyor olmamızdır: Kovulmanın kendisini. O sahne, elbette, geçmişe dönüşle [*flashback*] yeniden anlatılabilir, ancak o zaman kovulma sahnesinin sonucunu biliyor olacağımızdan ve kovulmanın karakter üzerindeki etkisini görmüş olacağımızdan, sahnenin gerilim ve belirsizliğinin büyük bölümü kaybolacaktır.

Başlangıçtan önce başlamak daha iyidir. Okuyucu karakteri tanıyacak ve ona sempati duyacaktır; hem de siz değişikliği hikâyenin başlangıcına damgasını vuran mevcut durumda dramatize edebilirsiniz.

Olay ve Karakter: İkisinin Birbirini Beslemesi

Aristoteles *Poetika*'da bir dramın uzunluğu kahramanın "şanssızlıktan mutluluğa veya mutluluktan şanssızlığa bir dizi olası veya gerekli aşamadan" geçecek şekilde olmalıdır demiştir. Yirmi üç yüzyıl sonra, Egri de bir karakterin "bir uçtan diğerine büyümesi" gerektiğinde ısrarcı olarak aynı şeyi söyler. Bir korkak cesur biri olur, bir sevgili düşman olur, bir aziz günahkâr olur; bir uçtan diğerine büyüme budur.

Romanınızı planlarken sadece olayları değil karakterlerin gelişim aşamalarını (veya Egri ve diğerlerinin adlandırdığı üzere, "büyüme" aşamasını) da planlamanız gerekir. Yükselen bir çatışma olması için karakter gelişmeli, aşamalardan geçerek değişmeli, bir uçtan diğerine adım adım büyüme kaydetmelidir. Bu, romanın planlanma aşamasında izlence kullanılarak yapılabilir.

İzlence bir hikâyedeki olayların ayrıntılı planıdır. İzlence kullanmak yazarın hikâyesini kontrol altında tutmasının bir yoludur. Bunu bir plan olarak düşünün. Yapmanız ısrarla tavsiye edilir. Bir hikâyenin "adımlarını" (olayları) anlatan bir izlence şuna benzeyebilir:

A. Scrooge, "insanları canı çıkana kadar çalıştıran, boğazlarını sıkan, paralayan, sıkboğaz eden, tuttu mu bırakmayan, açgözlü dinsizin tekiydi be! Hiçbir çeliğin doğru dürüst kıvılcım çıkaramadığı kör bir çakmak taşı kadar sert ve keskin"dir[4] (Dickens'ın deyimiyle), Londra'da bir tüccardır. 19. yüzyıl. Hayat kasvetlidir. Scrooge arkadaşsız ve yalnızdır ve bundan hoşlanmaktadır. İş ortağı, Marley, yedi yıl önce ölmüştür. Noel arifesidir ve yeğeni mutlu Noeller dilemek için Scrooge'u ziyarete gelmiştir. Scrooge, işinin bölünmesine öfkelenerek, onu "Öf, palavra!" deyip başından savar.
B. İki beyefendi yoksullar için para toplamaya gelir. Scrooge onlara düşkünevleri hâlâ kullanımda mı diye sorar. Kullanımda olduğunu söylediklerinde, Scrooge iyi der ve onları dışarı atar. Şimdi Scrooge'un "kendine olan hayranlığı daha da artar" der Dickens ve "her zamankinden daha alaycı bir ruh hali içindedir."
C. Scrooge ardından kâtibi, Bob Cratchit'e eğer "ertesi sabah daha erken gelirse" Noel'de izin yapabileceğini söyler. Scrooge homurdanarak çıkar ve "kasvetli" akşam yemeğini her zamanki "kasvetli" lokantasında yedikten sonra "kasvetli odalardan oluşan binalara" yani evine gider.

Bu ilk üç olay mevcut durumda gerçekleşmiştir. Yalnızca sahneyi hazırlarlar; Scrooge ve hayaletler arasındaki temel çatışma he-

[4] Age., s. 10.

nüz başlamamıştır. Bu Scrooge'un günlük hayatındaki portresidir, belki de yıllardır. Bir diğer deyişle, okuyucuya mevcut duruma dair bilgi verilir ve sonrasında temel çatışma başlar:

D. İlk tuhaf olay gerçekleşir: Eve geldiğinde, Scrooge Marley'in yüzünü kapı tokmağına yansımış halde görür. Halüsinasyon olduğunu düşünerek ciddiye almaz ve yukarı çıkar. "Palavra!" der. Hikâye başlamıştır.
E. Şimdi Marley'in hayaleti gürültülü zincir sesleriyle belirir. "Bu palavra" der Scrooge. "İnanmıyorum işte!" Ancak hayalet konuşur ve sonunda Scrooge inanır. Hayalet ona üç ruhun onu ziyaret edeceğini söyler. "Ben... Sanırım bunun olmamasını tercih ederim" der Scrooge.

Hikâyedeki olaylar onu değiştirir. Hayalet'i "palavra" diyerek ciddiye almamaktan, korkma noktasına "büyümüştür" "Hepsini birden karşılayıp kurtulsam olmaz mı, Jacob?" diye sorar Hayalet'e. Scrooge'un burnu sürtülmüştür.

F. Marley'nin hayaleti gider. Gittikten sonra, Scrooge "palavra" demeye çalışır ama diyemez (büyüme). Yatmaya gider ve derin bir uykuya dalar. 1. Bölümün sonu. (Bölüm 2 üç ruhtan ilkinin gelmesiyle başlar: Geçmişin Hayaleti.)

Gördüğünüz gibi izlence hikâyedeki olayları kısa yoldan yansıtır ve yazarın hikâyesini kontrol altında tutmasına izin vererek karakterlerin nasıl büyüyeceğinin işaretini verir. Öncesinde yeni özel dedektif Boyer Bennington Mitchell'ı içeren bir romanı ele almıştık. O romanın izlencesi şöyle olabilirdi:

A. Boyer Bennington Mitchell ofisindedir. İşler özel dedektiflik işini babası Büyük Jake'den devraldığından beri

iyi gitmemektedir. Büyük Jake'in katı yöntemlerine alışık müşterilerin çoğu gitmiştir. Kalan birkaçı faturalarını ödemeyen kalitesiz avukatlar ve yine faturalarını ödeyemeyen şehir dışından dedektiflerdir. Boyer'in sekreteri işi bırakmak için gelir çünkü Boyer ödemesini senetle yapmıştır. Sekreter çıktıktan sonra Boyer bir aşağı bir yukarı yürür, endişelidir. Üzerine çalışacağı hiçbir vaka yoktur. Müşteri gibi görünen bir adam çıkagelir, fakat aslında tebliğ memurudur. Boyer ofisin geçmiş dönem kiraları yüzünden mahkemeye verilmiştir.

B. Boyer morali bozuk bir şekilde eve gider. Bekârdır ve annesiyle yaşamaktadır. Annesi "aptal işini" bıraktırmaya çalışmaktadır. Aracı kurum sahibi bir arkadaşı vardır ve Boyer'e iş verecektir. Ancak o borsacı olmak istememektedir, o dedektif olmak istemektedir ve bunu annesine son derece kesin bir dille söyler. Annesine karşı çıkmak Boyer'e yeni bir canlılık katmıştır. (Bu noktaya kadarki her şey mevcut durumdur). Boyer'in kararlılığını gören annesi razı olur ve ona bir tanıdığın, ailenin hâlâ meslekte olup olmadığını sorduğunu söyler. İşi bırakacağını umarak oğluna yönlendirmek istememiştir ancak artık hiçbir şekilde işi bırakmayacağını anladığından, ona kadının adını verir. Bu, hikâyenin temel çatışmasının başlangıcına damga vurur.

C. Kadın, Lydia Wickham, pek yakında katil olacaktır. Planının bir parçası görünüşte kocasının hayatındaki "diğer kadın"ın kim olduğunu bulması için Boyer'i tutmaktır (ne Boyer ne de okuyucu planını bilir, elbette). Boyer'e avans olarak iki bin dolar verir ve Boyer neşeli bir iyimserlikle oradan ayrılır (daha fazla büyüme).

D. Boyer sonraki beş günü kadının kocasını "gizlice takip ederek" geçirir ve başka bir kadınla görüştüğüne dair hiçbir kanıt bulamaz. Boyer usanır ve Lydia Wickham'ın pa-

rasını boşuna almış olabileceğini düşünür.

E. Boyer Lydia'ya rapor verir; Lydia ona kocasını takip etmeye devam etmesini söyler. İstemeden de olsa kabul eder çünkü paraya ihtiyacı vardır.

F. O gece, ilk kez kocanın etrafta gizlice dolaştığına şahit olur...

İyi kurgulanmış bir hikâyede, olaylar (A, B, C, D, E vs.) *nedensel*dir. Olay B, olay A gerçekleşene kadar gerçekleşemez. Olay C; A ve B olayları olana kadar gerçekleşemez. Okuyucular bundan sonra ne olacağını okumak için güçlü bir arzu duyar çünkü tanık oldukları olayların sonuçları olmasını beklerler. Olaylardaki sebep sonuç doğası son derece iyi örülmüş bir dokuma ortaya koyar. Okuyucular hikâyenin "özlü" olduğunu söylediğinde veya eleştirmenler hikâye "yeterince özlü değil" dediklerinde bu sebep sonuç ilişkisinden bahsederler.

Hikâyedeki olaylar ve çatışmalar, karakterler üzerinde bir etkiye sahiptir, öyle ki çatışmaya verilen tepki biçimi hikâye ilerledikçe değişir. Başka bir izlenceyi inceleyelim ve hikâyede yol alırken ana karakterdeki değişimlere yakından bakalım:

A. On dokuz yaşındaki Andy Simms bir korkaktır. Yıl 1968'dir ve Vietnam Savaşı tüm şiddetiyle sürmektedir. Andy askere alınacağından endişe etmektedir. Üniversitede deliler gibi çalışarak C ortalamayı tutturmaya çalışır ki askerlik tecil hakkı devam edebilsin. Sosyoloji bölümünde okumaktadır çünkü bu bölümde iyi notlar alması onun için kolaydır. Romanın başında mevcut durum böyledir. Sahne hazırlanır.

B. Andy'nin kız arkadaşı Hilda onun mühendis olmasını istemektedir. Sosyoloji bölümünden mezun olduktan sonra ne yapabilir ki? Para mühendislikte, demektedir. Başlangıçta Andy karşı koyar, ama onu kaybetmekten korkarak kabullenir. Bölümünü değiştirip mühendisliğe geçer.

Hikâye böyle başlar.

C. Mühendislik Andy için fazlasıyla zordur. Elinden geleni yapar, ama elinden gelenin en iyisi D almaya yeter. İçmeye başlar. İçki ders çalışmasını zorlaştırır. Giderek daha kaygılı ve huzursuz olur. Dönemin sonunda kötü notlar alır ve öğrenciliğe bağlı tecil hakkını kaybeder. Askere elverişli olarak sınıflandırıldığında bunalıma girer. Sürekli canı sıkkındır. Sinirli ve fevri biri olur, arkadaşları ondan uzaklaşır.

D. Hilda Andy'yi terk eder çünkü onu ezik biri olarak görmektedir. Andy'nin bunalımı tam bir psikotik depresyona dönüşür; artık sabahları yataktan bile kalkamamaktadır.

E. Andy askere alınır. Göreve başlamak üzere görev yerine geldiğinde şizofreni nöbeti geçirir. Bu süreci neredeyse nerede olduğunu bile bilmeden yaşar. Aklına Kanada'ya kaçmak gelir ama bunu ciddi ciddi düşünmez. Kendisini vatan haini gibi hissedecektir. Ülkesini sever; nefret ettiği şey ordudur. Bu noktada hikâyede Andy gelişiminin en alt noktasındadır. Kaygılıdır, yalnız ve korku içindedir; kendisini beceriksiz ve umutsuz hissetmektedir.

F. Acemi birliğinde Andy çok geçmeden eğer şikâyet etmez ve sadece kendisine söyleneni yaparsa, çavuşların ona çok sert davranmayacağını keşfeder. Ayrıca keskin bir gözü olduğunu da fark eder ve M-16 tüfeğiyle bir keskin nişancı olur. Hayatında ilk kez doğuştan iyi olduğu bir şey bulmuştur. Müfrezesi baş nişancı Andy ile askeri atış müsabakasını kazanır. Andy tüm müfrezede en iyi skora sahiptir. Üstelik fiziksel olarak güçlü olmamasına karşın, düşündüğünden çok daha dayanıklıdır; her zaman 35 kilometrelik cebri yürüyüşü ilk bitirendir. Andy ordudaki mücadele ve zaferleriyle kendine olan saygısını kazanır. Gelişmekte, gücünü keşfetmektedir.

G. Felaket gelip çatar. Andy Vietnam'a gitmek üzere seçilir. Memurluk okuluna gitmeyi istemektedir, ama acemi birliğindeki başarısı kaderini çizmiştir. Keskin nişancılara ihtiyaç vardır. Böylece Vietnam'a gider, korku ve endişe doludur. Onu ayakta tutan sadece acemi birliğindeki başarısından duyduğu gururdur; Andy'nin karakter gelişimi sınanmış ve kanıtlanmıştır.

H. Andy orman keşif arama devriye birliğinde görevlendirilir. Dehşete düşmüştür ve içine kapanmıştır, zar zor yemek yiyebilmektedir, eski kaygılı haline geri dönmüştür, ancak bir zamanlar yaptığı gibi buna teslim olmaz. Dayanacak gücü kendinde bulur. Keskin nişancılık becerileri keşif devriye görevinde çok işine yarar. Birliği dört saat boyunca ölüm saçan makineli tüfek ateşiyle sıkıştırılır. Bir şansları olduğunu keşfederler; o da düşmana hücum etmektir. Bu intihar etmek demektir, ancak eğer makineli silahlarını vurabilirlerse, en azından aralarından bazıları kurtulabilecektir.

I. Andy bunun çılgınca olduğunu düşünür. Emirlere karşı gelir ve ormana kaçar, bir tepeye tırmanır ve şafak söktüğünde, makineli tüfek nişancılarına ateş edip onları püskürtebilecek konumdadır. Düşman tüm dikkatini Andy'yi ortadan kaldırmaya verdiğinde silah arkadaşları kaçabilecektir. Ancak işler değişir. Onlar tepeye tırmanmaya başladığında Andy onları teker teker vurur. Tek bir adamı yakalamaya değmeyeceğini düşünüp geri çekilirler. Andy kahraman olur. Sonrasında, Silver Star madalyasıyla ödüllendirilir. Gelişimi açısından Andy artık son derece yüksek bir noktadadır. Gururludur, iyimserdir, kendisine ve geleceğine olan güveni tamdır.

J. Eve geldiğinde, Hilda onunla barışmak ister. Ancak Andy artık bir korkak değildir ve Hilda'nın onu sindirmesine izin vermeyecektir. Onun yerine California'ya taşınır, ora-

da üniversiteye dönüp sosyolog olma niyetindedir. Artık korkusunu yendiğinden, kendi başına buyruktur. Bir uçtan (korkmuş, son derece karamsar) diğerine büyümüştür (kendine güvenli, iyimser).

İzlencenin İşlevleri

İzlence oluşturmak için biçimsel kurallar yoktur. Bazı yazarlar çokça ayrıntı sunar; bazıları kabataslak ve ince yaparlar. Bu yazara bağlıdır. İzlencenin amacı olayları A-B-C-D-E-F vb. gibi aşamalı bir sebep sonuç düzeninde tutmak ve karakterlerin büyüme ve gelişimini kayıt altına almaktır.

İzlenceyi daha sonra değiştirmek mümkün müdür – örneğin ilk taslağın dörtte üçünü bitirmişken? Ya askeri devriyenin sıkıştırıldığı sahneye geldiğinizde Andy'nin yaralanmasının daha iyi olacağını düşünürseniz? Olur. Fakat yaralanmak hikâyenin geri kalanını etkiler. Sonraki adımlar üzerinde değişiklik yapmanız gerekir. Yaralanmak Silver Star madalyasını almasında nasıl bir etki yapar? Eğer yaralanır veya sakat kalırsa, bu kendine güvenini ve gururunu nasıl etkileyecektir? Herhangi bir değişiklik yapmadan önce sonuçları enine boyuna düşünün. Sonra eğer daha iyi bir hikâye olacağına karar verirseniz, işe koyulun ve değişikliği yapın. İzlence bir kılavuzdur, deli gömleği değil.

Zorluklar, olaylar veya hikâyenizdeki adımlar kendiliğinden hayat bulmaz. Bunlara, onlardan önce olmuş olayların ataleti hayat verir. Bu hikâye yazmanın *mantığıdır* ve hikâyenize yapısal bütünlüğünü veren de bu mantıktır.

Beşinci Bölüm

Zirveye Yükseliş
İşin Özü Önermedir

Zirve, Çözülme ve Siz

Zirveyi hedef, hikâyenizin geri kalanını ise okun uçuşu olarak düşünün.
Zirveyi kitabınızın köprüsünü inşa ettiğiniz karşı kıyı olarak düşünün.
Zirveyi galibiyet golünün atıldığı kale çizgisi olarak düşünün.
Zirveyi romanınızın ağır sıklet müsabaka dövüşündeki yıkıcı yumruk olarak düşünün.

Ya da şöyle düşünün:

Hikâye bir soru işareti, zirve ise bir ünlemdir!
Hikâye bir gerilim, zirve bir tatmindir.
Hikâye karşılaşma, silahın çıkarılması, tetiğin çekilmesi; zirve alnın ortasındaki kurşundur.
Zirve her şeyin üstüne kurulduğu sondur.

Hikâyedeki gerilim, zorluklar aracılığıyla, temel çatışmanın halledildiği noktaya kadar artar. Karakterler sınanmış, zorlanmış ve hırpalanmıştır; sonuç olarak, gelişme aşamalarından geçmişlerdir. Gerilim zirveye yükselirken işler doruk noktasına ulaşır. Karakterlerin üzerindeki baskılar "kırılma noktası" oluşturur; zirve o

noktadır. Temel çatışma artık halledilmelidir. Peki, nasıl halledersiniz?

Egri'nin *dönüşüm* adını verdiği noktada halledilir.

Yunanlılar bu dönüşüme *peripetie* adını vermiştir. Aristoteles *Poetika*'da bunu şöyle açıklar:

> Bir oyundaki *peripetie* durumların tam aksi yönde değişmesidir; bu da olması muhtemel veya gerekli olaylar silsilesidir [...] Bu, ortaya çıktığında ya acıma ya da korku uyandıracaktır –trajedinin temsil ettiği farz edilen bu türden eylemler– ve aynı zamanda mutlu veya mutsuz bir sona yol açmaya hizmet edecektir.

The Basic Patterns of Plot'ta [Olay Örgüsünün Temel Örüntüleri, 1959] William Foster-Harris bunu şöyle anlatır:

> İşte [kurgu] yazının anlatmaya çalıştığı budur: *Yaratabileceğiniz herhangi bir olası problem veya yöneltebileceğiniz herhangi bir sorunun cevabı her zaman akıl almaz bir şekilde konunun tam tersine dönmüş halidir.* (Vurgu orijinale aittir.)

Zirvede korkak biri cesaretini bulur, gönülsüz âşık evlenmeye karar verir, kaybedenler kazanır, kazananlar kaybeder, azizler günah işler, günahkârlar günahlarından arınır. "dönüşüm" ile kastedilen budur. Bir tersine dönüş söz konusudur: İşler bir şekilde tersine döner.

> *Bir Noel Şarkısı*'nda, zirve noktası Gelecek Zaman Hayaleti Scrooge'a kendi ölümünü gösterdiğinde ve Scrooge, dehşet içinde, değişmesine izin verilmesi için yalvardığında gelir. Scrooge uyandığında, Noel sabahı olduğunu anlar. Bir süre hayaletlerle kalmıştır ve şimdi insanların arasına dönmüştür. Kendi ölümünü görmüştür ve şimdi tekrar

hayattadır. Zirvede aslında bir dönüşüm söz konusudur.

Baba'da, görünen o ki Corleone ailesi artık bir hiçtir, yenilmiş ve utanç içinde New York'u terk etmektedirler. Sonrasında Michael Corleone düşmanlarına korkunç bir öfkeyle saldırır, bütün intikamını tek bir korkunç günde alır. Aile, itibarına ve konumuna yeniden kavuşur. Bu kesinlikle dönüşümdür.

Leamas, *Soğuktan Gelen Casus*'ta, görünürde zirve noktasında güvendedir. Tek yapması gereken tel örgüden tırmanmaktır ve böylece Doğu Almanya'dan çıkmış olacaktır, ancak üstlerinin ihaneti yaşama isteğini yok etmiştir; onun yerine ölümü seçer. Bir diğer dönüşüm.

Başhemşire McMurphy'ye lobotomi yaptırdığında kazanmış gibi görünmektedir. *Guguk Kuşu*'nda zafer ardına zafer kazanır. Ancak Kesey insan ruhunun ezilmez olduğunu kanıtlar. Diğer hastalar cesaretlerini toplar ve biri – Şef– gerçek benliğini bulup kuş yuvasından kaçar. Dolayısıyla zirvede oldukça tatmin edici bir dönüşüm vardır.

Lolita *Lolita*'nın zirvesinde Humbert Humbert'ı terk eder. Gidişi önceden ima edilse de, yine de hikâyede dönüşümsel bir gelişmedir. Ardından aşk adamı Humbert Humbert'ın nefret adamına dönüştüğü deliliğe doğru hızlı çöküşü gelir.

Yaşlı Adam ve Deniz'deki yaşlı adam romanın başında görünüşe göre tükenmiştir çünkü seksen dört gündür tek bir balık bile yakalayamamıştır. Gülünecek durumdadır. Büyük balığı yakaladığında her şey değişir. Bir diğer dönüşüm daha.

Emma'nın zirve noktasındaki intiharı *Madam Bovary*'de kesinlikle dönüşümseldir. "Gününü gün etmek" isteyen kadın, kendini ölümün kollarına bırakır.

Hikâye *mücadeledir*. Anlatınıza ana karakter bir ikilemle karşılaşmadan hemen önce başlarsınız – saldırı noktasında. Karakter

ikilemle mücadele eder; ikilem kötüleşerek krize dönüşür. Kriz çözümlenmesi gereken bir noktaya yükselir. Bir eylem gerçekleşir ve zirveyi beraberinde getirir. Sonuç olumlu ya da olumsuzdur, fakat kriz sona ermiştir. Her iki koşulda da bütün durum değişir; hangi yöne giderse gitsin bir dönüşüm söz konusudur.

Zirve, Önerme, Çözülme ve Bunları Birbirine Karıştırmamak

Hikâyenin sonu çoğunlukla iki farklı şeymiş gibi "zirve" ve "çözülme" olarak ifade edilir. Ancak zirvenin ve çözülmenin sınırlarını çoğu durumda belirlemek imkânsızdır. Zirve, okuyucunun temel çatışmanın halledildiğini algıladığı nokta, o an olarak düşünülebilir. O an Godzilla'nın öldürüldüğü, kadın kahramanın bir evlenme teklifine evet dediği, maç sayısının alındığı, savaşın kazanıldığı, idam mahkûmu adamın öldüğü an olabilir. Zirve noktası temel çatışmanın halledildiği an olsa da önermeyi kanıtlamaz. Önerme, zirve-çözülme tarafından bir bütün olarak kanıtlanır.

Diyelim ki bir hikâye yazmaya karar verdiniz ve "amansız hırs, şan ile şöhret getirir" önermesini kanıtlamak istiyorsunuz. Bu önerme, Egri'nin tüm iyi önermelerde olması gerektiğini söylediği üzere, üç şey gerektirir: karakter, çatışma ve sonuç. Amansız hırs, elbette, karakterlerden birinin, ana karakterin özelliğidir. Bir isimde karar kılıyorsunuz: Martin Crenshaw. Eğer servet ve ün elde edecekse, Martin Crenshaw'ın onları kazanmaya çalışabilecek bir alanı olması gerekir. Örneğin politika olsun. Martin senatörlüğe adaylığını koyacak. Şimdi, eğer amansız ise, senatör olmak için elinden geleni yapacak. Yalan söyleyecek mi? Elbette. Kandıracak mı? Öyle olacağına bahse girebilirsiniz. Cinayet işleyecek mi? Yani, belki işi oraya vardırmaz.

Romanınızın hedefi, zirvesi noktası, Martin'in senatörlük konusu hallolduğunda gelecektir. Önermeniz amansız hırs, şan şöh-

ret getirir olduğundan, bunu yapacağını başından bilirsiniz. Yol boyunca seçim sandıklarını dolduracak, çıkar gruplarını satın alacak, rakiplerine iftira atacak, başyazarlara casusluk yapacak, vb. Aile ilişkileri kopma noktasına gelecektir. Annesi onu evlatlıktan reddedebilir. Seçim günü yaklaştıkça baskılar artacaktır. Seçim gecesi gelir çatar ve oylar sayılmaktadır. Martin kazanır! Çözülme noktasında onu bekleyen servet ve şöhretin keyfini çıkarırken, ailesiyle ve rakipleriyle barıştığını ve eyaletin şimdiye kadar gördüğü en iyi senatör olmayı vaat ettiğini görürüz. Önermeniz zirve (kazandığı an) ve onu izleyen çözülme (uzlaşma) ile kanıtlanır.

Bu hikâyeyi sevmediniz mi? Başka bir şeyi bu amansız hırs için daha mı tercih ederdiniz? Felaket? Ölüm? Aşağılanma? Tamam. Onun nasıl olabileceğine bir bakalım. Yeni önermemiz (Macbeth gibi) "amansız hırs ölüme yol açar" olsun.

Martin acımasız biridir. Senatör olmak istemektedir. Yalan söyler, kandırır, rüşvet verir vb. Karısı onu terk eder. Annesi onu evlatlıktan reddeder. Çocukları komünist olur. Martin hedefinden şaşmaz. Hiçbir şey Martin'i durduramaz. Seçimden bir gece önce anketler yarışın berabere olduğunu gösterir. Kaybetme fikrine dayanamaz. Deliliğin eşiğine gelir, bir silah alır ve seçim sabahı rakibine pusu kurarak bir el ateş eder. Rakibinin cebindeki kalem mermiyi sektirir ve adam sadece yaralanır. Bu şaşırtıcı olaya geniş yer verilmesi seçmenlerde heyecan uyandırır ve Martin'in rakibi oyların çoğunu kazanarak seçilir. Martin bunalıma girer, sarhoş olur ve rakibini vurması hakkında yanlış kişiye bir şeyler geveler. Suikastçı olarak ifşa edilir, utanç ve hapisle karşı karşıya kalır, intihar eder. Hedef noktası, bu durumda seçimler değil intihardır. Amansız hırs bu noktaya varmıştır.

Çözen Çatışma

Zirveden, temel çatışma halledildikten sonra gelen çatışma "çözen çatışma"dır. Bir hikâyede çatışmalar büyür ve şiddetlenir, riskler yükselir ve durum zirve noktasına kadar daha da ciddileşir. Bu yükselen çatışmadır. Sonra –hop!– zirve. Artık bunu izleyen çatışmalar tam tersi bir yapıya sahiptir. Fırtına geri çekilir; yoğunluk artmaz, azalır.

Bir olay eğer yükselen çatışmaya sahipse ve temel çatışma hallolduktan sonra geliyorsa "anti-zirve"dir. Bir olay doğası gereği ne kadar dramatik olursa olsun, okuyucu ona az ilgi duyar çünkü okuyucu artık zirvenin karakterler üzerindeki etkisini görmeyi istemektedir.

Çözen çatışma çoğunlukla önermeyi kanıtlamak ve ayrıca okuyucuya tüm hikâyenin anlatıldığı hissini vermek için gereklidir. Bir örnek verelim:

> Daha çok gitmemişti ki, önceki gün muhasebe bürosundan içeri girip, "Burası Scrooge ve Marley yanılmıyorsam" diyen heybetli beyefendiyi kendisine doğru gelirken gördü. Karşılaştıkları zaman bu yaşlı beyefendinin ona nasıl bakacağını düşününce yüreği sızladı ama tam önünde uzanan yolu biliyordu ve oradan ilerlemeyi seçti.
>
> Scrooge, "Beyefendiciğim" derken adımlarını hızlandırdı ve ihtiyar adamı iki eliyle birden yakaladı. "Nasılsınız? Umarım dün muvaffak olmuşsunuzdur. Yaptığınız büyük sevaptı. Size mutlu Noeller dilerim, efendim!"
>
> "Bay Scrooge?"
>
> "Evet" dedi Scrooge. "Adım bu ve korkarım size hoş şeyler çağrıştıran bir isim olmayabilir. İzin verirseniz sizden özür dilemek isterim. Bir de bana bu nezaketi göstermeyi kabul ederseniz..."

Scrooge bu noktada adamın kulağına fısıldadı.

"Yüce Tanrım!" diye bağırdı adam. Sanki nefesi kesilmişti. "Bay Scrooge, siz ciddi misiniz?"

"Lütfen" dedi Scrooge. "Tek kuruş eksiği olmaz. Yüklü miktarda geri ödeme de buna dahildir, sizi temin ederim. Bana bu iyiliği yapar mısınız?"

"Beyefendiciğim" dedi öteki, onunla tokalaşırken. "Böyle bir cömertlik karşısında ne diyeceğimi bile..."

"Hiçbir şey söylemeyin, rica ederim" diyerek hızla karşılık verdi Scrooge. "Siz gelip beni görün. Beni görmeye gelir misiniz?"

"Gelirim!" diye bağırdı yaşlı beyefendi.[5]

Yükselen çatışmada olduğu gibi "ısrar ve direnç" olmadığını fark edeceksiniz. Çözen çatışmayı giderek yavaşlamak, hesabı kapatmak, uzun bir savaşta savaşın kaderini belirleyen çarpışmayı izleyen temizleme operasyonu olarak düşünün.

Temel çatışmanın yanı sıra çözülmesi gereken ikincil çatışmalar da vardır. Temel çatışmanın zirvesinden önce veya sonra çözümlenebilirler.

Temel çatışma örneğin Joe'nun iş bulma mücadelesi olabilir; güçlü bir ikincil çatışma Joe ve hikâyenin gidişatı sırasında onu terk etmiş olan karısını içerebilir. Joe ve karısı arasındaki çatışma Joe'nun yeni bir işe başladığı zirvede halledilmeyebilir; Joe'nun karısıyla barışma meselesinin yine de çözümlenmesi gerekirdi. Bu, mesela, ayrılığı kalıcı yaparak veya çifti mutlu bir şekilde barıştırarak veya ilerde *muhtemelen* tekrar birleşecekleri hissini vererek yapılabilir. Örneğin, karısı Joe ile akşam yemeği yemeyi kabul edebilir. Bunun gibi bir şey çatışmanın nasıl çözümlenebileceğine işaret edebilir ki bu da çoğunlukla okuyucuyu tatmin etmek için yeterlidir. Eğer tüm ipler çok düzgün bağlanırsa, okuyucu yazarın mani-

[5] Age., s. 131-132.

pülasyonundan şüphelenebilir.

Bazı hikâyelerde herhangi bir çözen çatışma yoktur, çünkü tüm sorular zirve noktasında halledilir. *Soğuktan Gelen Casus* doruk noktasına ulaşır ve şöyle sona erer:

> Yeniden ateş etmeden önce tereddüt eder gibiydiler; biri emri verdi ama kimse ateş etmedi. Sonunda iki üç el ateş ettiler. Arenadaki kör bir boğa gibi etrafına bakarak öylece durdu. Düşerken büyük kamyonların arasında küçük bir araba ile pencereden neşeyle el sallayan çocukları gördü.

Karakterin Önermesini Kanıtlamak

Bir hikâyedeki her ana karakterin kendi kaderi vardır. Bu nedenle, her karakterin kendi önermesi vardır. Eğer hikâyenizde "büyük yalanlar yıkıma yol açar" önermesini kanıtlıyorsanız bir karakter yalancı olabilir; bu tüm karakterlerin yalancı olacağı anlamına gelmez. Bu sadece *bir yalan* yıkıma yol açar anlamına gelir.

Michael Corleone'nin *Baba*'daki hâkim tutkusu ailesine olan sevgisidir. Bu sevgisi Don olmasına neden olur –ailenin yasadışı işlerinin başı– hem de hikâyenin başında bu işlere ahlaken karşı olmasına rağmen. Kişisel önermesi şudur: "Aile sevgisi suçla dolu bir hayata yol açar." Michael'ın bir kardeşi vardır, Sonny. Sonny de ailesini sever, ancak onun kişisel önermesi Michael'ınkinden çok farklıdır. Sonny vahşidir. Öfkeli ve çabuk parlayan bir savaşçıdır. Kız kardeşi kocası tarafından saldırıya uğradığında, Sonny düşmanlarının onu aradığını ve bunun bir tuzak olabileceğini bilmesine rağmen kardeşinin yardımına koşar. Vurulur. Önermesi şudur: "Acelecilik ölüme yol açar."

Guguk Kuşu'nda zirve noktası McMurphy'ye lobotomi yapıldığında gelir. Onun önermesi şudur: "Mutlak otoriteye meydan okumak ölüme yol açar." Ancak hikâyede bundan fazlası vardır. Şef,

McMurphy'nin ona öğrettikleri sayesinde, ruh sağlığına tekrar kavuşmayı ve kaçmayı başarır. Onun önermesi şudur: "İnanmak ve kabullenmek (McMurphy'nin erkeklik kuralları) özgürlük getirir." Kaçma mücadelesinde diğer hastalar ona yardım eder, romanın önermesi olan "insan ruhu ezilmezdir" kanıtlanır. Despot başhemşire, elinde bir isyanla kalakalır. Onun önermesi şudur: "Despotluk isyana yol açar."

Madam Bovary'nin kocası Charles karısını sevmektedir. Karısı onu çaresizliğe sürükler. "Aşk çaresizliğe yol açar" Charles'ın önermesidir.

Bob Cratchit'in önermesi nedir? Kötü davranışlarına rağmen Scrooge'un yanından ayrılmaz. İşler onun için yolunda gider. Onun önermesi "Sadakat mutluluk getirir"dir.

Karakterler dinamiktir, durağan değil. Değişkendirler. Gelişirler: Yalnızken aşkı bulurlar; umutsuzluktan umut inşa ederler; mutluluğun doruklarından hayal kırıklığı veya çaresizliğe düşerler vb. Karakterlerinizi sabit veya değişmez olarak düşünmeyin. Canlı, sürükleyici bir romanınız olması için, *karakterler çatışmanın sonucunda değişmelidir.* Karakterin önermesi bu değişimin betimlenmesidir.

Zirveyi Harika Yapan Nedir? Okuyucuyu Tatmin Etmenin Sırrı

Bir şakanın en önemli noktası son cümlesidir. Bir romanın önemli noktası zirve-çözülmedir. Bir şaka, ne kadar ayrıntılı, ne kadar iyi anlatılmış, ne kadar ilgi çekici olursa olsun, harika bir can alıcı noktası olmadan hiçbir şeydir. Dramatik bir roman, ne kadar ayrıntılı, ne kadar iyi anlatılmış, ne kadar ilgi çekici olursa olsun, iyi bir zirve-çözülme olmadan hiçbir şeydir. Gerçekten harika bir zirve-çözülmenin üstesinden gelmek için, sadece önermeyi kanıtlamanın yanında göz önünde bulundurulacak başka unsurlar da vardır.

Bir: Sürprizler bulmaya çalışın.

Okuyucu kitabın sonuna doğru yaklaşırken işlerin doruğa ulaştığını hisseder. Okuyucu çok fazla sayfa kalmadığını bilir. Ana karakter boğazına kadar bataklığa saplanmıştır ve sadece bir mucize onu kurtarabilir gibi görünmektedir. Okuyucu sonunun geldiğinden emindir. Sürpriz: Ana karakter bir ağacın dalına ulaşmak için kemerini kullanır ve sahip olduğunu bilmediği bir güç ve kararlılık patlamasıyla kendisini kurtarır.

Corleone ailesi köşeye sıkışmıştır; yaşlı Baba ölmüştür; aile diğer mafya aileleri tarafından sıkıştırılmaktadır. Sürpriz: Michael Corleone, yeni Don, düşmanlarını tek bir intikam gününde vahşice yok eder.

Scrooge'a mezar taşı gösterilir. Kendi ölümünü görmüştür. Tükenmiş gibi görünmektedir. Sürpriz: Ne *olacağını* değil, ne *olabileceğini* görmüştür. Uyanır ve Noel sabahıdır – kurtulmuştur!

McMurphy'ye lobotomi yapıldığında, guguk kuşu yuvasındaki isyan sona ermiş gibi görünmektedir. Sürpriz: Şef kaçar.

Leamas güvendedir. Bitmiştir. Tek yapması gereken duvardan atlamaktır. Sürpriz: Ölmeyi seçer.

İki: Güçlü duyguları kullanın.

Roman okumak temelde duygusal bir deneyimdir. İngilizce 102A, Amerikan Romanı, 1800-1865 dersinde profesörünüz size gizli semboller ve tarihi referansların izini sürmeyi, üstü kapalı edebi kinayeler aramayı, felsefi nüansları ayırt etmeyi, sosyolojik çıkarımları sezmeyi, varoluşsal sonuçları kavramayı öğretmişti. Bu tür saçmalıklar çok sayıda yazarı olduğu kadar çok sayıda okuyucuyu da mahvetmiştir. Roman okumanın temel amacı karakterlerin hayatlarını duygusal seviyede deneyimlemektir – onlarla birlikte gülmek, onlarla birlikte ağlamak, onlarla birlikte acı çekmek. Bir romancı olarak birincil amacınız okuyucuyu duygusal olarak harekete geçirmektir.

Dramatik bir hikâye zirvede usta bir romancının okuyucuyu vuracağı duygusal bir yoğunluk oluşturur. McMurphy'ye lobo-

tomi yapıldığında okuyucu şoke olur. Yaşlı adam balığı yakaladığında okuyucu yerinden kalkıp sevinir. Leamas ölümü seçtiğinde okuyucu şaşkına döner. Scrooge Noel'i kaçırmadığını fark etmenin sevinciyle sersemlediğinde, okuyucu onunla birlikte sersemler. Okuyucu öcünü aldığında Michael Corleone'yi destekler. Emma Bovary zehri aldığında veya Humbert Humbert çaresizlikten öldüğünde kim onlar için ağlamamıştır?

Üç: *Şiirsel mahkemede bir hüküm verin.*

Adalet nedir? Adalet masumu haklı çıkarmak, suçluyu cezalandırmak ve erdemli olanı ödüllendirmektir. Şiirsel adalet ise suça uygun ceza veya erdeme uygun haklı çıkarmadır. "Şiirsel" olmak için adalet dağıtan merci gizli olmalıdır. Bunu eğer polis yaparsa şiirsel olmaz. Bir adam yaşlı evlenmemiş teyzesini küvette boğar. Sigortadan gelen parayla bir tekne alır ve tekne sonrasında batar. Adam boğulur. Bu şiirsel adalettir çünkü adalet dağıtan merci (Kader? Kaza? Kâinatın Efendisi?) açık değildir ve ceza (boğulma) suça (boğarak öldürme) uygundur.

Hırslı bir adamın servet, güç ve şöhret peşinde koştuğunu farz edelim. Karısıyla birlikte en zirvede oturup servetlerinin zevkini sürdükleri günün hayalini kurmaktadır. Ancak hırsı kalbini katılaştırır ve tüm rakiplerini ezip zirveye ulaştığında, karısı onu daha yumuşak, daha kibar adam için terk etmiştir. Hedeflerine ulaşmıştır, ancak başarısı boşunadır. Bu da şiirsel adalettir.

Eğer masumu haklı çıkaramazsanız veya erdemli olanı ödüllendiremezseniz, en azından pastadan bir dilim almalarını sağlayın. Okuyucular adaletin yerine geldiğini görmeyi arzular. Diyelim ki bir zulüm hikâyesi yazıyorsunuz. İmalathanede tekstil işçisi olan kahramanınız bir sendika organize etmeye çalışmaktadır. Sendika dağılır; kahramanınız başarısız olur. Şiirsel mahkemede kötü karakterler kazanmıştır. Ancak eğer kahramanınız cesaretini, kendisine olan saygısını ve iyi bir kadının sevgisini kazanırsa, daha değerli bir şey kazanmış olur –ve başka tekstil fabrikalarında başarılar, mücadele edilecek ve kazanılacak başka savaşlar olabilir. Bir

karakter ölürken bile bir şeyler kazanabilir. Hamlet öcünü almıştı. McMurphy, Şef'e ilham vermişti.

Dört: Karakterin yeni yönlerini bulun.

Eğer zirvede karakterin yeni yönleri ortaya çıkarsa, çok daha iyi olur. Ah, işte Joe Gocarefully sonunda cesaretini topladı, der okuyucu. Aferin! Kadın kahramanınız en sonunda sevgilisinin bir zampara olduğu gerçeğini fark eder. İyi adamlar sonunda esir kampından kurtulur. Eğer okuyucu sonunda keyifliyse, gerçekten harika bir zirve yazmayı başarmış olabilirsiniz.

Beş: Zirve-çözülme romanı bir bütün yapmalıdır.

Romanınızı yazarken okuyucunun aklında hikâye soruları yarattınız. Bu hikâye sorularından bazıları, mesela, bir alkolik olan ana karakterin temel problemi hakkında olsun. Zirvede, Adsız Alkolikler'e katıldığını veya intihar ettiğini öğreniriz. Her iki şekilde de, temel çatışma çözümlenir. Ancak okuyucunun ayrıca merak ettiği başka, ikincil sorular olabilir. Kızı babasından nefret etmeye devam edecek midir, karısı onunla barışacak mıdır, eski alkolik önceki işini geri alacak mıdır? Elbette sadece melodramlarda tüm bu sorular tümüyle cevap bulacaktır, ancak iyi bir dramda bile *bazıları* tam olarak cevaplanmalıdır, kalanlar da en azından kısmen cevaplanmalıdır. İyi bir zirve okuyucuyu hikâyenin sona erdiği hissiyle bırakır.

> Scrooge dönüşüm geçirmiştir ve asla tekrar cimri biri olmayacaktır.
>
> Corleone ailesi gücünü yeniden kazanmıştır.
>
> McMurphy ölmüştür, ancak Şef gerçek benliğini bulmuştur ve hiçbir zaman kaybetmeyecektir.
>
> Yaşlı adam kendisine olan saygısını tekrar kazanmıştır.
>
> Leamas ölmüştür.
>
> Humbert Humbert ölmüştür.
>
> Emma Bovary ölmüştür.

Ve bu bölüm biter.

Altıncı Bölüm

Bakış Açısı, Geçmişe Dönüş (Flashback) Ve Romancının Elindeki Bazı Püf Noktaları

Bakış Açısının Tanımı

Yazar bir karakteri tasvir ettiğinde ve "Marvin üç şeyden nefret ederdi: bayat donutlar, karısının yaptığı rulo köfte ve Cumhuriyetçiler" diye yazdığında karakterin *bakış açısını* ortaya koyar. Bir karakterin bakış açısı onun genel düşüncelerinin, önyargılarının, beğenilerinin ve yaklaşımlarının bir birleşimidir. Bakış açısı, karakterin dünyayı nasıl yorumladığını belirtir. Karakterin bakış açısı onun kendine has sosyoloji, fizyoloji ve psikolojisinden şekillenir.

Bakış açısı ayrıca *anlatının yörüngesinin* göstergesidir. Anlatının yörüngesi, anlatıcının karakterlere ilişkin nerede durduğuna işaret eder: objektif bir muhabir olarak davranan gizli bir görgü şahidi; karakterlerin duygu ve düşüncelerini okuyabilen her şeyi bilen bir tür ilahi güç veya hikâyedeki bir diğer karakter.

Nesnel Bakış Açısı

Anlatıcı her zaman karakterlerin dışında olduğunda, bir muhabir gibi yazdığında, *nesnel bakış açısıyla* yazar. Anlatıcı karakterle-

rin davranışlarını mesela bir oyun izlermiş gibi betimler. Bir örnek verelim:

> Joe sabahın üçünde uyandı. Kalktı, ilaç dolabına gitti, kendisine üç parmak suda köpüren bir şey koydu, kabarcıklarının gitmesini bekledi ve burnunu tutarak hepsini başına dikti. Daha sonra giyindi, silahını doldurup paltosunun içine yerleştirdi, zırhlı personel taşıyıcısına atladı ve arabayı bankaya doğru sürdü...

Bu "nesnel" bakış açısıdır çünkü anlatıcı karakterin *dışındadır*, karakterlerin "öznel" durumu hakkında hiçbir fikri olmadan karaktere "nesnel" bakar. Karakterin ne hissettiği ve düşündüğü, yaklaşımlarının ne olduğu, planlarının ne olduğu vb. hakkında hiçbir şey bilmeyiz. Anlatıcı izleyici gibi sadece diyalogları ve eylemleri gördüğü şekliyle not alıyormuş gibi yazılmıştır.

Soru: Nesnel bakış açısını ne zaman kullanırsınız? Cevap: Çok nadiren.

Nesnel bakış açısı bir karakter hakkında esrarengiz bir hava yaratmak istediğinizde kullanılır. Bazen casus macera kitaplarında ve dedektif romanlarında kötü karakter sahneye çıktığında kullanılır. Nesnel bakış açısıyla yazılmış bir anlatıda gerçekten kim olduklarını bilmeden sadece karakterlerin yaptıklarını görürüz. Okuyucular bu durumlarda gerçekten tanımadıkları karakterlerin etrafta sinsice dolaşmasını izlemeye tahammül edecektir çünkü bu eğlencenin bir parçasıdır.

Normalde, okuyucular nesnel bakış açısıyla yazılmış anlatılara karşı sabırsızdır çünkü karakterlerle daha fazla yakınlık isterler ve nesnel bakış açısı en az yakınlığı sunar. Bu nedenle bundan kaçınmak en iyisidir ve çoğu yazar da böyle yapar. Elbette kayda değer istisnalar söz konusudur. Dashiell Hammett'in *Malta Şahini* nesnel bakış açısıyla yazılmıştır ve kabul görmüş bir başyapıttır. Ne var ki altından kalkılması zor bir tekniktir. Hammett bu ro-

manında okuyucuyla karakterler arasında el kol hareketleri, kişisel özellikler ve yüz ifadeleri aracılığıyla daha fazla yakınlık vermek için oldukça uzun ve ayrıntılı bir anlatıma girmiştir.

Esnek Nesnel Bakış Açısı

Daha fazla yakınlık elde etmenin bir yolu *esnek nesnel bakış açısıdır*. Esnek nesnel bakış açısında, anlatıcı karakterin içinde olan bitenleri bildiğini iddia etmez ancak tahminde bulunur. Bazen tahminler yanlış çıkar ve "güvenilmez anlatıcı" denen durumla sonuçlanır. Diğer bir deyişle, esnek nesnel bakış açısında anlatıcı neler olduğunu, herhangi bir makul gözlemcinin görebileceklerini samimiyetle tasvir eder ve okuyucuyla aynı sonuçları çıkarır. Yazar okuyucuyu aldatmadığı sürece sorun yoktur. Ancak yalan söyleyen güvenilmez veya anlatması gereken her şeyi anlatmayan bir anlatıcı, birçok okuyucu için kabul edilebilir bir anlatıcı değildir.

Aldatmayan, güvenilir olmayan anlatıcıyla esnek nesnel bakış açısına bir örnek verelim:

> Phoebe o sabah sinirli uyandı. Huzursuz bir uyku uyumuştu. Belki Charlie hakkında kötü rüyalar görmüştü. Belki de hasta oluyordu. Kimse gerçekten bilmiyordu. Sonrasında o gün şehre doğru eski bir Chevy kamyonet sürdüğü, ikinci el bir 38'lik Colt ve bir kutu mermi satın aldığı ortaya çıkmıştı. Tezgâhtar gözlerinde tuhaf bir ifade olduğunu söylemişti, nefret dolu. Arabayla Tucker'ın yerine doğru yol alırken aklından neler geçiyordu kim bilir. Kocasının başka bir kadınla yatakta görüntüleri zihninde yıldırım gibi yanıp sönüyordu belki de. O kaltağı öldüreceğim, diye düşünmüş olmalıydı. Daha sonra, buz gibi, gözünü kör eden bir öfkeyle kapıdan çıkarken, Colt'u ikisine doğrultup, tetiği tekrar tekrar çekti...

Bakış açısı nesnel olmasına rağmen, okuyucu karakterle daha çok yakınlık hisseder çünkü anlatıcı öznel bakış açısı illüzyonu yaratmıştır. Anlatıcı gerçekte karakterin zihninde neler olup bittiğini bildiğini iddia etmez, sadece varsayımlarda bulunur. Bakış açısı nesneldir çünkü anlatıcı hiçbir gerçek öznel durum raporu vermeden karaktere dışardan bakmaktadır.

Diğer yaygın anlatı bakış açılarının hepsi özneldir, bu da anlatıcının en azından bir karakterin içsel zihinsel ve duygusal durumuna erişimi olduğu anlamına gelir.

Birinci Şahıs Öznel Bakış Açısı

Birinci şahıs anlatıcı her zaman *öznel bakış açısıyla* yazar. Birinci şahıs anlatıcının bir karaktere, kendisi de hikâyede karakter olan anlatıcıya erişimi vardır. Bu, ana karakter, yardımcı karakter veya herhangi başka bir karakter olabilir. *Guguk Kuşu*'nda hikâye yan karakter olan Şef tarafından anlatılır. *Lolita* ana karakter Humbert Humbert tarafından anlatılır.

Birinci şahıs anlatının birçok albenisi vardır, özellikle de yeni roman yazarları için. Yeni bir yazar çoğunlukla birinci şahısta yazarken rahat hisseder; bu, ne de olsa, insanların kişisel yazışma tarzıdır. Ve birinci şahısta anlatılan bir hikâye görgü tanığı ifadesine benzediğinden, üçüncü şahıs ifadeden daha inandırıcı olmak gibi ek bir avantaja da sahiptir.

Çoğu yeni yazar birinci şahıs anlatıcıyı tercih eder. Eğer daha inandırıcıysa ve yazar da kendisini daha rahat hissediyorsa neden olmasın, diye sorabilirsiniz.

Şu yüzden olmasın denebilir: Uzun bir anlatıyı tek bir bakış açısından ele almak kayda değer bir beceri gerektirir. Anlatıcının gitmediği yerlere gidemez, anlatıcının görmediği şeyleri okuyucuya gösteremezsiniz. Çokça külfetli açıklama olmadan mümkün değildir bu.

Diyelim ki birinci şahıs anlatıcı olarak şehirdeki bir "parti kızının" annesini kullanıyorsunuz. Anlatıcının kızı on dört yaşındayken zampara biri tarafından baştan çıkarılır. Bu önemli bir sahnedir ve bunu göstermek istersiniz. Anne orada olmadığına göre, neler olduğunu nasıl bilebilir? Belki de kızı ona sonradan anlatmıştır. Ya kızı annesiyle anlaşamıyorsa? Kızın annesinin böyle bir şeyi anlatmasını nasıl inandırıcı yaparsınız?

Birinci şahıs anlatıcının diğer karakterlerin nasıl hissettiğini görünüşleri, konuşmaları ve davranışlarıyla harfiyen göstermek gibi fazladan bir yükü daha vardır. Bu deneyimsiz bir yazar için önemli bir zorluktur.

Okuyucuyu sıkmadan birinci şahısta uzun bir anlatı yazmak aynı zamanda son derece zordur. Sürekli "ben" kullanımı, çok geçmeden, karakterin duygularını anlatırken şikâyet etmek, karakterin eylemlerini anlatırken böbürlenmek gibi görünmeye başlar.

J.D. Salinger'ın *Çavdar Tarlasında Çocuklar* romanında kolay gibi görünür. Raymond Chandler Marlowe'un hikâyelerinde kolay gibi görünür. J.D. Salinger ve Raymond Chandler birçok mahvolmuş ilk romanın sorumlusudur.

Tanrısal Bakış Açısı

Eğer anlatıcı tüm karakterlerin aklındaki olan biteni ortaya dökerse, hikâye *tanrısal bakış açısıyla* yazılmış demektir. Bu, elbette, olası tüm bakış açılarının en öznelidir. İlahi bakış açısı Victoria dönemi romanında son derece popülerdi. Victoria dönemi romancılarının başlıca odak noktası *toplum* idi; açık ve tam bir toplum betimlemesi yaratabilmek için herkesin düşünce ve dürtülerine erişebilmenin en iyisi olduğu düşünülüyordu. Victoria dönemi roman yazarları çoğunlukla tüm karakterlerin düşüncelerini bir sahnede şu şekilde ortaya koyardı:

Henry sabaha karşı ikide geldi, yorgun ve sersemlemişti (onun iç dünyası, kendi bakış açısı). Kathryn onu kapıda karşıladığında boğulmuş bir sıçana benzediğini düşündü (onun bakış açısı). Onu hemen yaşlı büyükbabanın avizenin altında bir aşağı bir yukarı yürüyerek beklediği kütüphaneye aldı. Yaşlı adam öğleden beri odayı adımlıyordu, midesi bulanıyordu, yorgun zihni korkunç bir çalkantıdaydı (büyükbabanın iç dünyası, onun bakış açısı).

Sonuç ilginçti; okuyucuya toplumun ve işleyişine dair güçlü bir portresini sunmakta başarılıydı, ancak sürekli değişen bakış açısı yüzünden, okuyucu herhangi bir karakterin bakış açısına onunla özdeşleşecek kadar uzun süre maruz kalamıyordu. Dolayısıyla okuyucu bu karakterlerle yakınlıktan mahrumdu. Bu nedenle günümüzde çok az sayıda roman tanrısal bakış açısıyla yazılmaktadır.

Sınırlı Tanrısal Bakış Açısı

Tanrısal bakış açısının modern versiyonu aslına bakılırsa oldukça güçlü bir teknik olan *sınırlı tanrısal bakış açısıdır*. Şöyle işler: Yazar sadece bazı karakterlerin zihinlerine girme iddiasında bulunur. Seçilen bu karakterlere, çoğunlukla ana karakter ve iki veya üç başka karaktere, "bakış açısı karakterleri" adı verilir. Anlatıcı bir karakterin zihnindeyken, özdeşleşme sihri sayesinde, okuyucu o karakterin hayatını yaşar. Tanrısal bakış açısından farklı olarak, sınırlı tanrısal bakış açısında okuyucudan çok sık bakış açısı değiştirmesi istenmez fakat yine de birden fazla karakterle yakınlık kurma şansına sahip olur.

Yukarıdaki Victoria dönemi sahnesi sınırlı tanrısal bakış açısıyla şöyle yazılabilir:

Kathryn kapıyı açtığında, donakaldı: Henry karşısında dikiliyordu, ıslak, yorgun ve bitkindi. Soğuktan tam anlamıyla sersemlemiş görünüyordu. Onu hemen yaşlı büyükbabasının avizenin altında kamburlaşmış sırtıyla bir aşağı bir yukarı yürüdüğü kütüphaneye aldı. Bildiği kadarıyla öğleden beri buradaydı. Yorgun zihninin korkunç bir çalkantıda olduğunu tahmin ediyordu (hepsi Kathryn'in bakış açısından).

Sınırlı tanrısal bakış açısının daha ileri formu tek bir bakış açısıdır. Anlatıcının karakterin bakış açısından olan olayları anlatabilmesi hariç birinci şahıs anlatının dezavantajlarının çoğuna sahiptir.

Bakış Açısı Seçmek

Romanınıza başlamak üzere oturduğunuzda, daktilonuza bir kâğıt koyar veya bilgisayarınızı açarsınız. Ardından notlarınızı, karakter biyografilerinizi ve izlencenizi çıkarırsınız; önermenizi neon ışıklarla duvara yazar ve başlamaya hazır olduğunuzu düşünürsünüz.

Ama sonra tek bir paragraf bile yazamadığınızı fark edersiniz çünkü hangi bakış açısını kullanacağınızı bilmiyorsunuzdur. Farklı seçeneklerin neler olduğunu bilmek –birinci şahıs, tanrısal, sınırlı tanrısal bakış açısı, nesnel– seçimi kolaylaştırmayabilir. Birinci şahıs anlatıcı ne zaman uygundur ve ne zaman değildir? Şayet birinci şahıs uygunsa, ana karakter anlatabilir mi? Tanrısal anlatıcı mı kullanmalısınız? Bazı yazarlar aynı kitapta birkaç bakış açısı birden kullanır, nesnel ve öznel, birinci şahıs anlatıcı ve üçüncü şahıs anlatıcı gibi. Bunun sizin hikâyenizde işe yarayıp yaramayacağını merak edersiniz.

Çoğu yeni romancı eğer bakış açılarını sıklıkla değiştirirse yaratıcı olduğunu düşünür. Çalışmalarının deneysel, hatta avangard olduğunu zanneder. Bakış açısını hikâyeyi geliştirmek için değil tekniklerine dikkat çekmek için kullanırlar; bunun dehalarını sergilediğini düşünürler. Bu tür saçmalıklar ukalalıktır, hatta son derece aptalcadır.

Uygun bakış açısını seçmek için, kendinize "hangi bakış açısı?" sorusunu değil, "bu hikâyeyi kim en iyi anlatabilir?" diye sorun. Seçtiğiniz bakış açısı anlatı sesini yansıtır ve aslında önemli olan bakış açısı değil anlatı sesidir. Anlatı sesinin seçimi, türün değerlendirilmesine dayanır.

Öncelikle "anlatı sesi" ile neyi kast ettiğimizi açıklayalım. Kurgusal bir karakter "sese", karakteristik bir konuşma biçimine sahiptir ("Of kahretsin, Wilbur, bana bunu burda vermiycektin yani"). Anlatıcının karakteristik konuşma biçimine anlatı sesi adı verilir. Yazar ya kendi doğal sesini ya da takındığı bir sesi kullanabilir. Anlatı sesi, eğer yazar kendi doğal sesini kullanmıyorsa, yazarın hikâyesini anlatmak için icat ettiği "karakter"in sesidir.

18. yüzyılda ve 19. yüzyılın başlarında, romanlar yazarın doğal sesinden yazılırdı. Eğer, diyelim, Sir Edmond Ethelred Smithers bir roman yazacak olursa, birinci şahısta yazardı ve kendi görüşleri açıkça ifade edilirdi. Karakterlerini tanıdıklarmış gibi ele alırdı:

> Reginald iriyarı, kibar ve, kanımca, iyi niyetli bir adamdı. Hayata insancıl bir bakışı vardı ve karısına çok iyi davranırdı aslında, kocasına sesini yükseltmek gibi çok kötü bir suç işlemedikçe karısını çok kötü dövmezdi. Bir gece yalnızlarken, Reginald üstünde giysileri olmadan karısının nasıl göründüğünü görmenin iyi bir şey olabileceğini düşündü. Yirmi iki senedir evlilerdi ve bu manzarayı daha önce hiç görmemişti, gerçi evliliklerinin ilk yılında bir gece giyinme bölümünün paravanı bir depremde düştüğünde tamamen tesadüfen kısacık bir an için bile olsa göğsünü görmüştü...

Yukarıdaki örnekte ses hafif alaycı, arkadaşça, dedikoducu bir tarza sahiptir. Belli bir sevimliliği vardır. Ancak bu tür anlatıcı çoğunlukla tarihe karışmıştır.

Sanatta şüpheciliğin arttığı bir dönem olan 20. yüzyılın başlarında bir yerlerde, yazarın karakterler yalnızken neler olduğunun bilmesinin mümkün olmadığı dile getirilmeye başladı. Bu eleştiriye cevaben, tanrısal anlatıcı "görünmez" oldu. Yazarlar bundan böyle artık karakterleri hakkında konuşur gibi, dedikoduvari şekilde yazmaya başladı. Eğer anlatıcı, bir karakter hakkında ne düşündüğü veya hikâyedeki gelişmeler hakkında yorum yaparsa, eleştirmenler, "Yazar müdahalesi!" diye haykırırdı. Anlatıcılar o zamandan beri sadece olanları anlattı ve fikirlerini kendilerine sakladılar. Bugün üçüncü şahıstа yazılan birçok kitap, yazarların buna uyması gerektiğini söyleyen bir kural olmamasına rağmen bu kuralın izinden gider. Aslına bakılırsa, birçok çağdaş Latin Amerikan yazarı ve Kurt Vonnegut gibi bazı Amerikan gelenek karşıtları, bu eski yöntemi hayata döndürmüştür.

Alaycı yorumlar ve üstü kapalı gözlemler yapmayı seven birçok yazar, hikâyedeki karakterlerden biri olduğundan, anlatıcının istediği her şeyi söylemesinin mümkün olduğu birinci şahıs anlatıya geçiş yapmıştır.

Anlatı Sesi ve Tür

Yukarda belirtildiği gibi, seçtiğiniz anlatı sesi hikâyenizin türüne bağlıdır. Janr, hatırlayacağınız üzere, anlattığınız hikâyenin "tür"üdür: edebi, gizem, cinayet, western, itiraf, ana akım, aşk hikâyesi, bilimkurgu, fantezi vb. Çoğu tür için, çoğunlukla görünmez yazar, üçüncü şahıs, sınırlı tanrısal bakış açısı kullanmanız tavsiye edilir. Standart olan budur; okuyucuların beklentisi ve editörlerin istediği budur. Normun dışına sadece güçlü ve ikna edici nedenlerle çıkmalısınız.

Böyle bir kopuşu dağ köylüleri ve onların kan davalılarını anlatan halk öyküleri için yapabilirsiniz. Bu hikâye en iyi her şeyi gören bir komşu tarafından anlatılabilir. Anlatıdaki yöresel renk hikâyeye hem tat ve heyecan katacak hem de gerçekten olmuş gibi görünmesine yardımcı olacaktır, bu da gerçekliğini artırır. Bir western yaşlı bir maden arayıcısı veya kahramanın kader arkadaşı tarafından; bir hemşirenin aşk hikâyesi yakışıklı genç bir cerraha âşık olan bir hemşire tarafından; bir bilimkurgu bir Marslı tarafından anlatılabilir.

Anlatıcı anonim ve tarafsız olduğunda, okuyucu hikâyeye hikâyenin bütününün ikna edici olması şartıyla inanır. Aşağıdaki metin öncelikle görünmez yazar/ üçüncü şahıs anlatıcı, sonrasında birinci şahıs anlatıcıyla yazılmıştır:

> Mary iyi bir ev kadınıydı: Titiz ve tertipliydi, Bob'un eve geldiği saat olan altıda akşam yemeği hazır olurdu. Bob ailesine iyi bakan, güvenilir bir adamdı, devamlı kiliseye giderdi, ev işlerine yardım etmeyi severdi. Mary dikiş nakış işleri yapardı, kilisenin sosyal toplantılarına katılır, televizyon izlemeyi severdi. Lions Kulübü'ne üyeydiler. Ancak evliliklerinde bir şeyler tam yolunda değildi. Mary sıkılıyordu. Bob'u ve çocukları sevmediğinden değildi, sadece çok fazla boş vakti vardı. Bu yüzden "Tatlı Çocuk" Mahoney ile karşılaştığında ve adam ona haftanın üç günü öğleden sonraları fahişelik işi teklif ettiğinde, vay canına, ne zamandır istediğim o yeni paltoyu alabilirim, diye düşündü...

Gördüğünüz gibi, bu hikâye üçüncü şahısla yazıldığında pek de inandırıcı olmadı. Aynı metnin birinci şahıs anlatıcıyla yazılmış hali şöyledir:

Hey, kasabamızda çılgın bir şey yaşandı. Bir ev kadını var, Mary Pringle adında, çirkin ya da güzel sayılmaz, eskiden Speedo Lanes'de bowlinge gittiğim Bob diye bir adamla evli. Her neyse, bir gün Mary şehir merkezindeki Bings'de öğle yemeği yiyormuş ve orada, "Tatlı Çocuk" denen Seaside Ranch Moteline kız atan bu züppe çocuk Mary'yi görmüş. Onda ne bulduğunu bilmiyorum, Mary sıradan bir ev kadınıydı, ama bir şekilde, onun masasına oturup şöyle demiş, hey, biraz hızlı para kazanmaya ne dersin? Mary şaşırmış. Neredeyse sandalyesinden düşecek gibi olmuş. Ama çocuk, bak, ben ciddiyim, demiş. Bence tüm o gösterişsiz-Jane görüntünün altında pazarlanmaya değer bazı hazinelerin var...

Hikâyenin inandırıcılığının, anlatıcının şaşkınlığıyla nasıl zenginleştirildiğini görüyorsunuz. Tonu şöyle diyor: "Bakın, ben de inanmazdım, ama doğru." Sherlock Holmes'un böylesi olağanüstü güçleri olduğuna inanmamızın nedenlerinden biri de Dr. Watson'ın öyle olduğunu söylemesidir.

Eğer bir süredir hikâyeniz için hangi bakış açısının en iyisi olacağını düşünüyor ve hâlâ bilmiyorsanız, hikâyeyi iki veya üç farklı bakış açısından anlatmayı deneyin, sonra bu versiyonları birkaç günlüğüne bir kenara koyun. Tekrar ortaya çıkardığınızda ve sakin bir şekilde tekrar okuduğunuzda, doğru bakış açısı büyük ihtimalle sayfadan size doğru fırlayacaktır.

Özdeşleşme Sihri, Büyük Ustalık

Hepimiz birer röntgenciyiz. Kurgu bize başka insanların hayatına dair, hiçbir aracın veremeyeceği içgörüyü verir. Kurgu okuduğumuzda başkalarının hayatlarına, bir gazete haberi okuduğu-

muzdan çok daha derin bir oranda dahil oluruz. Kurguda karakterlerle sıkı fıkı oluruz. Kurgu, okuyucu için gerçeğin kendisinden daha gerçek olabilir çünkü kurgu hayatın özüdür. Kurgusal bir hikâyede, okuyucu karakterlerin içsel deneyimlerine dahil edilir. Eğer yazar yeterince marifetliyse, okuyucu karakterlerle özdeşleşecektir, o kadar ki, kitabı okuduğu süre içinde gerçek dünyayı unutacak ve tamamen karakterlerin hikâye dünyasına dalacaktır.

Romancı bir tür sihirbazdır, okuyucuya sihir yapar. Bunun için, romancı *özdeşleşme* denen sihri kullanır.

Pekâlâ, siz bir yazar olarak bu sihri nasıl kullanabilirsiniz?

Birincisi, hikâyenizin açılışını yapar yapmaz, okuyucunuza duygusal bir mihenk taşı verin – karakteri duyguları ateşleyen bir duruma sokun. Kurgu yazımı insan karakterler içerir ve insan karakterin duyguları vardır. Okuyucunuza dokunmanın en iyi yolu, onları en baştan sempati duyabilecekleri problemleri olan bir karakterle tanıştırmaktır.

> Humbert Humbert *Lolita*'nın başında aşk acısı çekmektedir. Lolita'yı, canını acıtan bir aşkla sever. Okuyucu onun için üzülür.
>
> Leamas ajanlarından birinin Doğu Almanya'dan çıkması konusunda kaygılıdır. Okuyucu anında onun dünyasına çekilir ve onunla birlikte kaygılanır.
>
> *Baba* kızına saldıran iki adamın duruşmasını izleyen bir yan karakterle başlar. Okuyucu ona kolaylıkla acıyabilir.
>
> *Yaşlı Adam ve Deniz* uzun zamandır balık yakalayamamış ve sıkıntı çeken yaşlı bir balıkçıyla başlar. Okuyucu ona da acır.
>
> Flaubert *Madam Bovary*'ye, aldatılacak olan "zavallı Charles" Mösyö Bovary'nin portresiyle başlar. Hikâye okulda alaya alınmasıyla başlar. Okuyucu ona da acır.
>
> *Bir Noel Şarkısı*'nda, Dickens'ın uyandırdığı duygu acıma

değil Scrooge için aşağılamadır. İşe yarar; okuyucular ondan nefret eder.

Başlangıçta bir duygu (acıma, aşağılama, korku) uyandırılır uyandırılmaz, karakterler hemen yükselen bir krize sokulmalıdır. Eğer okuyucularınızın duygularına dokunduysanız, okuyucularınız ilgi gösterecektir, ancak gerçek özdeşleşme sadece karakterler *okuyucunun karar verme sürecine dahil olabileceği* tercihlerle karşı karşıya kaldığında söz konusu olabilir. Eğer okuyucu, "Haydi, Harry, yap şu işi!" veya "O budalayla evlenme!" diyorsa okuyucu karakterle özdeşleşiyor demektir. Özdeşleşme, okuyucu karakteri doğru seçimleri yapması için desteklediğinde gerçekleşir.

Özdeşleşmenin sadece karakterin *hayranlık uyandırıcı* olduğu durumlarda söz konusu olabileceği yönünde yaygın bir inanç vardır. Humbert Humbert hiç hayranlık uyandırıcı değildir. Seksi bir kıza âşık olur ve ona yakın olabilmek için onun annesiyle evlenir. Yalan söyler, kandırır ve cinayet işler. Hiç de hayranlık uyandırmayan özellikler. Okuyucular neden onunla özdeşleşir? Çünkü acı çekmektedir. Çünkü mücadele etmektedir. Çünkü insandır ve duyguları okuyucularınkine dokunur.

Özdeşleşme sihrini yarattığınız gibi kolayca da yok edebilirsiniz – eğer okuyucuların karaktere sempatisini kaybederseniz. Okuyucunun sempatisini, okuyucuların daha çok özdeşleştiği veya daha güçlü sempatisi olan başka bir karaktere acımasız bir davranışta bulundurarak kaybedebilirsiniz. Okuyucunun sempatisini karaktere aptalca seçimler yaptırarak kaybedebilirsiniz – maksimum kapasitenin altında davrandırmak. Ürkütücü sesler karşısında sadece bir mumla tavan arasına çıkan korku filmindeki ahmak buna örnektir. Okuyucunun sempatisini bir karakter fazla sıradan göründüğünde, klişe olduğunda veya yeterince sert mücadele etmediğinde kaybedebilirsiniz. Okuyucu bir savaşçıya alkış tutmak ister, kendine acıyarak debelenen bir korkağa tanıklık etmek değil.

Geçmişe Dönüş Sanatı

Geçmişe dönüş kurgu yazımında en çok ve en yanlış kullanılan yöntemdir.

Okuyucular tüm dikkatlerini bir sonraki adımda olacaklara verir. Hikâye anlatıcılığının mucizelerinden biri de budur. Yazar okuyucunun karakter ve duruma ilgi duymasını sağlar, karakterleri çatışmaya sokar ve çok geçmeden okuyucu karakterlerin hayatlarına dalar. Okuyucu yazarın karakteri içine soktuğu karmaşanın nasıl sonuçlanacağını keşfetmek için sabırsızlanır.

Diyelim kahramanınız Sam Smoot, sonunda eroin bağımlılığını kabullendi. Bir rehabilitasyon programına kayıt oldu. Karısı belki de boşanmaktan vazgeçti. Siz, yazar olarak, Sam'in dört yaşında olduğu ve salıncaktan düştüğü zamanın geri dönüş yapmak için iyi bir nokta olduğuna karar veriyorsunuz, çünkü tüm kendine güvensizliğine sebep olan o travma ve okuyucunun hayran olacağını düşünüyorsunuz. Böylece muhteşem bir geçmişe dönüş yazıyorsunuz. Ne oluyor? Okuyucu geçmişe dönüş noktasına geliyor ve hikâyenin "şimdi"sinde ne olduğunu öğrenmek için orayı atlıyor ya da kitabı çöpe fırlatıyor. Dört yaşındaki Sam ilgilendiğimiz Sam değil. Bu kadar basit. Okuyucular birçok geçmişe dönüşü tahammül edilmez bulur. Yine de birçok acemi yazar deli gibi geçmişe dönüş kullanır. Neden? Kâinatın Yaratıcısından başka hiç kimse nedenini tam olarak bilemez, ancak olası bir cevap vardır: Hikâyenin "şimdi"sinde çatışmaların kendilerinde endişe yarattığını fark ederler.

Yazarlar da tıpkı okuyucular gibi karakterlerle özdeşleşir, hatta daha çok. Karakterleri çatışmaya sokmak yazarda gerilim yaratır çünkü onlarla çok yoğun bir şekilde özdeşleşir. Huzursuz olur. Rahatlamak için bazı yazarlar hikâyenin "şimdi"sinde çatışmaların henüz ortaya çıkmadığı bir zamana geri dönüş yapmak ister; hem de geçmişe dönüşlerdeki çatışmaların sonuçları yoktur çünkü hikâyenin "şimdi"sinde onlar geçmiştedir. Yazar rahatlayabilir.

Diğer bir deyişle, geçmişe dönüş budala yazarların çatışmadan kaçınmak için kullandıkları bir yöntemdir.

Yazarların bunun iyi olduğunu düşünmesinin nedenlerinden biri Sigmund Freud'dur. Freud dünyaya çocukluktaki travmatik deneyimlerin yetişkinlikteki nevrotik davranışlara açıklama getirdiğini öğretmiştir. Freud teorisini ilk açıkladığından bu yana, yazarlar karakterlerine psikanaliz uyguluyor. Başlangıçta, okuyucular karakterlerin geçmişinde yaşadığı olaylara hayran kalmıştı. Ancak psikanaliz artık yeni bir hadise değil. Okuyucular artık Freudyen içgörüden etkilenmiyor. Bu oldukça eski olarak görülüyor. Diğer bir deyişle, Melvin'in annesiyle yatmak istemesi kimin umurunda? 4. Bölümün sonunda 7-Eleven'ı soymaya çalıştığında neler olacağını bilmek istiyoruz, bu yüzden hadi devam edelim.

Professional Fiction Writing'de, Jean Z. Owen "bazı editörler en başından sadece kronolojik sırayla anlatılmış, geçmişe hiç dönmeyen hikâyeleri satın alacaklarını belirtir", öte yandan diğerleri, "geçmişe dönüşü tamamen bir tabu olarak görmez [...] büyük çoğunluğu bu edebi yöntemin sadece kesinlikle gerekli olduğunda kullanılması gerektiğinde hemfikirdir" der.

Dolayısıyla geçmişe dönüşün kesinlikle gerekli olduğunu nasıl bileceğinizi sorabilirsiniz.

Eğer karakteriniz hikâyede o noktaya kadar davranma biçimine aykırı davranacağı bir duruma girmek üzereyse gereklidir. Diyelim ki bir karakter kadınlara her zaman saldırganca asılmaktadır, ancak bunu yapmasının tek nedeni aslında utangaç bir insan olması ve kadınlarla yatakta iyi olmadığı gerçeğinin üstünü örtmeye çalışmasıdır. Bu karakter birine âşık olur. Önünde onu bekleyen bir sıkıntı vardır, ancak bunun inandırıcı olabilmesinin tek yolu okuyucuya karakterin problemine neden olan kötü deneyimi göstermektir. Diğer bir deyişle, *önceki olay mevcut hikâyeyle ilişkili olmalıdır.* Eğer anlatıcı sadece bunu okuyucuya anlatırsa, okuyucu şüphe edebilir ve yazarın kahramanın isteksizliğini melodramatik olarak planladığından kuşkulanabilir. O halde geçmişe dönüş, karakterin

bu yönünü ortaya çıkarmanın tek inandırıcı yoludur.

Hikâyenin *şimdi*sinde karakter sevimsiz, nefret uyandırıcı veya iğrenç olduğunda ve yazar onu daha beğenilen biri yapmak istediğinde gerekli olabilir.

Dickens, *Bir Noel Şarkısı*'nda Geçmiş Zaman Hayaleti'nin Scrooge'u kendi hayatını incelemeye zorladığı noktada geçmişe dönüş yöntemini iyi kullanmıştır. Dickens, hayaletle hikâyenin *şimdi*sinde çatışmayı kullanarak yükselen çatışmada okuyucusunun dikkatini ayakta tutup aynı anda Scrooge'un karakterini şekillendiren geçmişe dönüş sahnelerini inceleyebiliyordu.

Bu dönüşler olmadan okuyucu Scrooge'un nasıl böyle cimri biri olduğunu asla anlamazdı ve okuyucunun Scrooge'a olan artan sempatisi hikâyenin sonunda şimdi olduğu kadar çok olmazdı. Dickens bunu geçmişe dönüşler kullanmadan yapabilir miydi? Belki romanın *şimdi*sinde Scrooge'u Hayalet'e merhamet etmesi için yalvartabilirdi. Scrooge annesi onu doğururken ölmüş ve onu asla affetmeyen katı yürekli babasından kötü muamele görmüş bir çocuk olduğunu ileri sürebilirdi. Ancak Scrooge'un diğer insanlara davranışındaki duyarsızlık dikkate alındığında böyle bir mazeret boş gelebilirdi. Şüphesiz, Dickens'ın okuyucunun Scrooge'un yalnızlığıyla empati kurmasını sağlamak için Scrooge'u küçük bir çocuk olarak göstermesi gerekiyordu ve bunu etkili bir şekilde yapmanın tek yolu sahnede, geçmişe dönmekti.

Geçmişe dönmeden önce, kendinize okuyucunuzda çatışma aracılığıyla romanın *şimdi*sinde aynı etkiyi yaratıp yaratamayacağınızı sorun. Eğer cevap hayırsa, o halde geçmişe dönüş gereklidir, ancak hikâyenizin *şimdi*sinde geçerli olan iyi dramatik hikâye anlatıcılığı ilkelerinin aynılarının –gerçek anlamda yuvarlak karakterler, yükselen bir çatışma, içsel çatışmalar vb.– geçmişe dönüş için de geçerli olduğunu unutmayın.

Önceden İma Etmek

Önceden ima etmek o kadar önemlidir ki Lajos Egri *Piyes Yazma Sanatı*'nda "durağan", "sıçrayan" ve "yavaş yükselen" ile birlikte önceden ima etmeyi de bir tür çatışma olarak ele alır. Önceden ima etmek aslında çatışma değil, çatışma vaadidir.

Buna bir örnek verelim:

Joe yataktan çıktı, kahvaltı etti, silahını doldurdu ve şehre doğru yola koyuldu.

Bu önceden ima etmektir, çünkü okuyucu, "doldurulan silah ne için?" diye düşünür. Bir hikâye sorusu sorulmuştur. Önceden ima etmek, hikâye soruları sorma sanatıdır. Eğer hikâye soruları önemsiz veya yüzeyselse, okuyucu orta düzeyde ilgi duyar. Eğer hikâye soruları önemliyse, okuyucunun dikkati çekilir. İmaları nefes almak kadar doğal bir şekilde ustaca yerleştirebilirsiniz. Bir örnek verelim:

Susie Eddie'yi derslerin başladığı ilk gün gördü ve o gece günlüğüne şöyle yazdı, "Eğer beni sene sonu balosuna götürmezse, kendimi su kulesinden aşağı atacağım. "
İşte bir diğer örnek daha:

Joe komşusu Emil'le çim biçme makinesi yüzünden ettiği kavganın ertesi gecesi köpek kulübesinin yanında durdu. Köpeğin sahibine pitbull teriyerin fiyatını sordu. Adam dört yüz dolar, dedi. Joe bu kadar parayı bulmasının biraz zaman alabileceğini söyledi, ama eğer aklına koyarsa yapabilirdi. O gece, Kentucky Fried Chicken ve Tennessee viskisiyle dolu midesiyle, arka verandada

oturmuş ağaçtaki baykuşu dinlerken bir karar verdi...

Karakterlerin davranışlarının dışında anlatıda da imalarda bulunabilirsiniz:

> Pete o gece işten çıktığında, onu arabasında bir sürprizin beklediği hakkında hiçbir fikri yoktu. Aslında, motoru çalıştırırken yılanın tıslադığını hiç duymadı bile.

İma, okuyucuyu özellikle tekdüze bir anlatı bölümünden geçirmek için de kullanılabilir. Dâhi bir yazarın hikâyesinde belki de asla tekdüze bir bölüm olmayacaktır, ancak henüz ustalaşamamış çoğu yazar için tekdüze bölümler kaçınılmaz gibi görünür. Diyelim ki bir roman yazıyorsunuz. Romanda gezi hazırlıkları yapılmaktadır ve bu hazırlıklar sırasında meydana gelen birtakım önemli olaylar, sonrasında önemli bir rol oynayacaktır; bu olaylar kendi içlerinde dramatik olmasa bile hazırlayıcı olaylar olarak gösterilmelidir. Diyelim ki ucuz bir ip satın alınıyor ve ucuz ip kahramanların Awesome Dağı'nda bir kayaya sıkışmasına neden oluyor. Ucuz ip satın alma kararı şüphesiz önemli bir karardır, ancak sadece hikâyenin sonrasında önemli olmaktadır. Okuyucunun ipi satın alma sahnesine dikkatini çekmek için, sonraki felaket önceden ima edilebilir. Sahneye şöyle başlayabilirsiniz:

> Rudolf malzemeleri almak için dükkâna girdiğinde, hayatının en büyük hatalarından birini yapmak üzere olduğuna dair hiçbir fikri yoktu.

Böyle bir cümle okuyucuyu canlandırır. O hata ne olabilir? Okuyucunun aklında güçlü bir soru işareti oluşur ve bu yazar için iyi bir şeydir.

Tekdüze anlatı sadece bir sahne boyunca değil; kitabın bir bö-

lümü boyunca ya da daha uzun sürebilir. Diyelim ki, karakterlerinizden biri olan Jeffrey'in duygusal sorunlar yaşadığı bir geçmişi var ve hikâyenin sonuna doğru çılgınca bir şeyler yapacak – müstakbel kayınpederinin çim biçme makinesiyle kafa derisini yüzmeye çalışmak dahil. Ne var ki, başlarda Jeffrey çok tatlı biridir ve sorunlara karşı verdiği tepki somurtup kabuğuna çekilmektir. Somurtkan Jeffrey'in okuyucularınızı uyutacağından şüphe ediyorsunuz. Onları uyandırmanın yolu onları sırrınıza ortak etmektir, o tatlı, görünürde oldukça dindar, hatta son derece sofu Jeffrey cinayete meyilli potansiyel bir manyaktır. Peki, yaklaşmakta olan fırtınayı nasıl önceden ima edebilirsiniz?

Anlatı içinde yazarın sesiyle yapabilirsiniz bunu – ipin satın alınmasını içeren bir önceki örnekte olduğu gibi:

> Jeffrey eskiden gri köpeğin yaşadığı evi gördüğünde kiliseye doğru gidiyordu. Bir gece öfkeyle öldürdüğü köpek. Ancak o dündü, şimdiyse bugün. Artık öfkesini içinde tutuyordu, kendi kendine bir daha asla çıkamayacağını söylüyordu; güvenle kilit altındaydı.

İma etmenin bir diğer yolu karakteri uyarmaktır:

> Julie alışverişten döndüğünde verandada gördüğü yaşlı kadını tanımıyordu. Yaşlı kadın kamburdu; yüzü kırışmış, bir ölü kadar solgun ve cansızdı. Gözleri yuvalarına çökmüştü, gözbebekleri ölü bir balığın soğuk gözleri kadar donuktu. "Jeffrey ile evlenecek kız sen misin?"
> Julie başıyla onayladı.
> "Evet. Cumartesi günü."
> "Aklının yerinde olmadığını bilmelisin. Delilik onun kanında var.

Yaşlı kadın ardından arkasını dönüp yürümeye başladı.

"Dur!" diye bağırdı Julie. "Nereden biliyorsun?"

Yaşlı kadın durdu, sevimsiz bir kahkaha attı ve omzundan geriye dönüp baktı. "Ben bir akrabasıyım ve aynı şey bende de var. Oradan biliyorum."

Ana karakterlerin davranışlarını önceden ima etmek için yan karakterlerinizi kullanabilirsiniz.

Ana karakterin davranışlarını kendi davranışlarıyla da önceden ima edebilirsiniz. Bir karakterin biraz stres altında yaptığı bir şey, yoğun stres altında yapabilecekleri hakkında oldukça çok şey anlatır. Diyelim kendisini rahatsız eden bir kedi yavrusunu boğuyor. Ya da mesela tırnaklarını avucunun içine bastırıyor, o kadar ki, kanıyor ve bir an için kanın akmasından hipnotize oluyor. Belki de birine arabasının önünden geçtiği için bağırıyor. Bu gibi şeyler.

Unutmayın, ima bir vaattir. Eğer söz verilir ve tutulmazsa bu okuyucuyu kandırmak demektir.

Semboller: İyi, Kötü ve Çirkin

Sembol bir şeyin, biri için kendi içindeki anlamına ek olarak başka bir anlama daha sahip olmasıdır. Eğer kurutulmuş et çiğneyerek atını süren bir kovboy tasvir ediyorsanız, kuru etin kendi içinde bir anlamı vardır. Bir yiyecek. Ancak kuru et bir sembol değildir çünkü herhangi bir ek anlamı yoktur.

Şimdi, diyelim ki on yıl sonra aynı kovboy başarılı bir petrolcü oluyor. En yakın arkadaşını bir milyon dolar dolandırmak üzere olduğu gün, şık bir restoranda bir parça kurutulmuş et görüyor. Kurutulmuş eti sevgiyle hatırlıyor. Artık yemiyor olmasına rağmen kurutulmuş et onun için dürüst bir işçi olduğu, karmaşadan uzak geçmiş hayatının bir sembolüdür. Kurutulmuş et, sembol seviyesi-

ne yükselmiştir. Etten fazlasını temsil etmektedir. Artık sadeliğin, dürüstlüğün, çok çalışmanın fiziksel bir simgesidir. Buna "hayat" sembolü adını verebiliriz, çünkü karakterin "hayat"ında bir anlama sahiptir. Hayat sembolleri için birkaç örnek daha verelim:

> *Moby Dick*'te, Melville Beyaz Balina'yı hayat sembolü seviyesine çıkarır. Sadece bir balinadan daha fazlası olur; kötülüğün somutlaşmış canlı halidir.
> Hawthorne'un *Kızıl Damga* kitabında zina yapan kadın kahraman tarafından takılan "A" harfi bir hayat sembolüdür.
> *Yaşlı Adam ve Deniz*'de balık yakalamak, yaşlı balıkçı için erkeklik sembolüdür. Bu bir hayat sembolüdür.
> Bob Cratchit'ten esirgediği küçük bir kömür parçası, Scrooge'un cimriliğinin sembolüdür; hikâyenin sonunda dönüşüm geçirdiğinde, Scrooge'un kâtibe verdiği bütün bir kömür cömertliğinin sembolüdür. Kömür parçası hayat sembolüdür.

Bu hayat sembolleri sadece okuyucu için değil, karakterler için de semboldür. Bir anlamda doğal olarak ortaya çıkarlar. Yazarın bakış açısından onlar "bulunmuş" sembollerdir. Yazar, hikâyeyi anlatma sürecinde, sembolleri okuyucunun çatışmalara ve konulara odaklanmasına yardımcı olmak için bulur. Bu gibi sembolleri dünyanın bütün ülkelerinde, her döneme ait edebi eserlerde bulabilirsiniz.

Semboller son zamanlarda ne yazık ki fazlasıyla doğru olmayan şekillerde kullanılmıştır, büyük ölçüde "imgeciler" adı verilen edebi eleştiri ekolü nedeniyle. İmgeciler kırkların ve ellilerin adı çıkmış "yeni eleştirmen"lerinin devamıdır, eserin yazarının yazar değil okuyucu olduğu vaazını verip duran o hainlerdir.

İmgecilere göre, bir sembol hayat sembolünden fazlası, bir

"edebi sembol" olabilir. Edebi sembol, hayat sembolünün aksine, hikâyenin doğal seyrinde karaktere anlamlı gelen bir şey değildir. Edebi bir sembol sadece okuyucu için anlamlıdır, karakterler için değil. Diyelim ki hikâyede kötü karakterler tasvir edildiğinde, yazar parlak ayakkabılarına dikkat çekiyor. Ayakkabılar kötülüğün sembolüdür. Ancak kimin için semboliktir? Karakterler için değil, şüphesiz. Yazar sembolleriyle bir oyun oynamaktadır. Okuyucuya, bakalım bu ayakkabılardaki gizli anlamı bulabiliyor musun, demektedir. İyi yazım, karakteri açığa kavuşturan yöntemleri kullanır.

İmgecilerin bir numarası daha vardır. Bir imgeci şuna benzer bir hikâye yazacaktır: Henry ve Henrietta'nın kaldıkları evin kapısında kırmızı bir bayrak vardır. Odalarında kırmızı halı serilidir. Henrietta yanlışlıkla bir yerini keser ve kırmızı kan akar. Sonrasında kavga ederler; Henry kırmızı kan tükürür. Henry kırmızı bir taksiyle kırmızı bir kravat takmış olarak evden çıkar. Hikâyedeki hiçbir karakter hikâyedeki olaylarla kırmızıyı ilişkilendirmez. Yazar kırmızıyı, imgeyle "hikâyeyi birbirine bağlamak" için kullanır. İmgenin renk olması gerekmez elbette. Bir saksı çiçeği, bir 747, Jüpiter, bir makas, bir kedi, bir çift kirli çorap da olabilir. Herhangi bir şey. Bu gibi imgelere bazen "hâkim mecazlar" da denir. Hâkim mecaz gibi bir yöntem kullanmak sanat veya ustalık değildir, sadece kurnazlıktır.

Eğer bir yazarın, "Hikâyemi bitirdim, şimdi sembolleri yerleştiriyorum" dediğini duyarsanız, imgeci ekolün yan etkisi altında bir yazarla karşı karşıyasınız demektir.

İmgeci yazarlar ayrıca "klasik kinayeler" adı verilen özel semboller kullanma eğilimindedir – Yunan mitolojisinden tanrılara veya İncil'e üstü kapalı göndermeler. İmgeci bir yazar karakterine Bob Pantheon adını verebilir. Bu isim onun tanrısal özelliklerine sahip olduğunun ipucudur, çünkü pantheon Yunan tanrılarının tümüdür. Eğer dört dörtlük bir roman yazmak istiyorsanız vaktinizi klasik kinayeler bulmaya çalışarak harcamayın. Önemli olanlar

karakter, çatışma ve zirveye yavaş bir yükseliştir.

Sembolün uygun kullanımı şöyledir: Eğer karakterin bir arayışı ya da hedefi varsa, bu sembolize edilmelidir. Eğer bir karakter yalnızlıktan kurtulmak istiyorsa örneğin, kurtuluşun bir sembolü olmalıdır –karakterin gördüğü ve istediği ama elde edemediği bir şey. Belli bir kulübe giriş izni veya Aşk Gemisi için bir bilet. Eğer bir karakter statü istiyorsa, belki de sembol timsah derisinden bir çift ayakkabı veya pembe bir Cadillac Eldorado olabilir. Soyut arzular ve istekler gerçek hayatta gayet normaldir, fakat kurguda iyi gitmezler. Uygun bir hayat sembolü okuyucunun çatışmalara odaklanmasını sağlayacaktır. Sembollerin değerli ve yerinde kullanımı budur.

Yedinci Bölüm

Harika Diyalog Ve Duyusal, Dramatik Düzyazı Yazma Sanatı

Diyalog: Doğrudan ve Dolaylı, Canlı ve Sönük

"Selam" dedi Joe Mary'ye.

Mary başını okuduğu kitaptan kaldırıp baktı. "Selam" dedi.

Joe ayaklarını gergince oynattı. Okul kafeteryasındaki herkesin ona baktığından emindi. "Naber?" diye sordu.

"Okuyorum."

"Ah. Ne okuyorsun?"

"*Moby Dick*."

"Güzel mi?"

"Bir balıkçılık hikâyesi işte."

Joe oturdu. Boynundan aşağı damlayan terini silmek için parmaklarını yakasında gezdirdi.

"Ah, sana bir şey sormam gerek" dedi.

"Dinliyorum."

"Im, sene sonu balosu için partnerin var mı?"

"Sene sonu balosuna gitmeyi düşünmüyordum."

"Vay, herkes baloya gidiyor. Benimle gitmeye ne dersin?"

"Hmmm. Bir düşünürüm, tamam mı?"

"Düşünme, gel! Babamın arabasını alacağım. Bir sürü de param olacak."

"Olabilir sanki."

"Benny's Pizza Palace'ta akşam yemeği yiyebiliriz. "

"İyi, olur o zaman."

Yukarıdaki sahne dramatik biçimde yazılmıştır. Merkez bir çatışma vardır çünkü isteklerin çatışması söz konusudur (çocuk kızı baloya götürmek ister; kız isteksizdir), zirveye yükselir ve karakterler yönetilir. Buna rağmen, kötüdür. Neden mi?

Birincisi, diyalog hayal gücünden tamamen yoksundur. *Doğrudan* diyalogdur. Doğrudan diyalog tam olarak karakterin zihnindekini ifade eder; karakterin itiraz etme, bahane bulma, yalan söyleme, espri yapma vb. gibi bir girişimi söz konusu değildir. İyi bir diyalog karakterin isteklerini *dolaylı* ifade eder. Aynı sahne dolaylı diyalogla yazılsaydı nasıl olurdu bir bakalım.

"Buraya oturmam gerek, bu benim işim" dedi Joe.

"Efendim?" dedi Mary, okuduğu kitaptan başını kaldırarak.

"Evet, okul bana kafeteryada çalışmak ve iyi örnek olmak için saat başı bir buçuk papel ödüyor."

"İstediğin yere otur, burası özgür bir ülke."

Joe ona gülümsedi ve, "Geleceğinde neler olacağını biliyorum" dedi.

"Geleceğimi nasıl bilebilirsin?"

"Tarot kartlarını okuyorum."

"Tarot kartlarına inanmam, benim ailem Üniteryen."

Joe cebinden kartları çıkarıp karıştırdı. Üstte duranı masaya koydu. "Akşam saat sekizde yeşil bir Chevy Nova'yla evden alınacaksın" dedi.

"Öyle mi?"

"Arabayı kullanan müthiş yakışıklı genç adam sade kuşaklı beyaz bir smokin giyecek."

"Öyle mi?"

"Seni tam da bu okulun içindeki spor salonunda yapılacak olan okul balosuna götürecek."

"Vay be, bunların hepsini kartlar söylüyor, öyle mi?"

"Hepsini ve daha fazlasını." Kartları kaldırdı. "Bütün sürprizleri berbat etmek istemiyorum."

"Bu bir çıkma teklifi mi?"

"Benimle gelecek misin?"

"Kartlar hepsini söylüyor, değil mi? O zaman zaten biliyorsundur."

Joe dolaylı diyalog kullandığından, daha alışılmışın dışında ve ilginç bir etki yaratıyor. *Maksimum kapasitesinde* bir karakter akıllıca, farklı, dolaylı bir diyalog kullanacaktır. Eğer televizyonda durum komedisi dizileri izliyorsanız çoğunlukla doğrudan diyalog duyarsınız. Bu dizileri izlerken sıkılmanızın nedenlerinden biri budur.

Eğer diyalog üzerinde çalışırsanız, karakterleriniz sizden, yani yazardan daha esprili, cazibeli, bilge, dilbaz, zeki ve gösterişli olur. Bu nasıl mümkündür? Zaman faktörü sayesinde.

Karakterlerinizin hikâyede söyledikleri ve yaptıkları, spontane görünür. Akıllıca şeyler söyleyen ve yapan gerçek insanlar gibi görünürler. Joe o Tarot kartlarını çıkarıp konuşmaya başlayıverir. Ancak bu kitabın yazarı, Joe'nun Mary'yi etkilemek için ne yapabileceğini kendine sorarak iki gece sabahlamış olabilir.

Mesela bir soytarının kadınların doğuştan ikinci sınıf olması üzerine yorum yaptığı ve sizin buna kesinlikle katılmamanıza rağmen aklınıza gelen tek şeyin sadece "Saçmalıyorsun" demek olduğu bir partiye gittiğiniz oldu mu? Eve dönerken, kendinize Simone de Beauvoir'ın sınıf ve kültürdeki cinsel farklılıkların varoluşsal kültürel belirleyicilik teorisinin olgusal değişikliklerini alıntılamış olmanız gerektiğini söylüyorsunuz. Bu o palavracının çenesini kapatırdı.

Eğer sizin karakteriniz o durumda olsaydı, bunu bir süre düşünür ve söyleyecek doğru şeyi bulurdunuz. Sizin bir haftanızı alabilirdi, ama okuyucuya sanki karakterin kendiliğinden söyleyiverdiği bir şey gibi görünebilirdi.

Dramatik Biçimler

Dramatik romanlar üç şekilde yazılır: dramatik anlatı, sahneler ve yarım sahneler.

Dramatik anlatıda anlatıcı olayların gelişimini anlatır, karakterin büyümesini gösterir ve iç çatışmaları kullanır ancak bunu özet tarzında yapar. *Madam Bovary* neredeyse tümüyle dramatik anlatı şeklinde yazılmıştır:

> Charles bu sözlere ne diyeceğini bilmiyordu. Annesine saygı, karısına ise sonsuz bir sevgi beslemekteydi. Annesinin yargılarında hiç yanılmadığına inanıyor, karısını ise kusursuz buluyordu.
>
> Annesi gidince, utana sıkıla, onun kullandığı sözleri de kullanarak, –o da en önemsiz tarafından– annesinin bir iki uyarısını yinelemeye kalkışıyordu ama, Emma kocasına, aldandığını kanıtlayarak, onu hastalarıyla baş başa bırakıyordu.
>
> Beri yandan da genç kadın, iyi olduğunu sandığı bazı kurallara uyarak, aşkı kendi kendine vermeyi denedi. Bahçede, ay ışığında, aşk şiiri olarak ezbere bildiği ne kadar şey varsa okuyor, içini çeke çeke kocasına yanık şarkılar söylüyordu; sonra yine eskisi gibi sakinleşiyor, Charles ise bu yüzden ne daha fazla sevdalı, ne daha fazla heyecanlanmış görünüyordu.
>
> Emma böylece kocasının gönlünde bir iki çakmak çaktı ama, hiçbir kıvılcım çıkaramadı. Zaten duymadığı bir şeyi anlamaya gücü yetmediğinden, belirli biçimlerde ortaya çıkmayan hiçbir şeye

inanmadığından, sonunda Charles'ın sevgisinde artık hiçbir aşırı taraf kalmadığına inandı.

Kocasının sevgi gösterileri bile düzenli bir hal almıştı; karısını belli saatlerde öpüyordu. Bu da ötekiler gibi bir alışkanlıktı; yavan bir yemekten sonra, ne olduğu önceden kestirilen bir tatlı gibiydi sanki.[6]

Sahnede, elbette, anlatıcı olayları oldukları gibi betimler. Yine *Madam Bovary*'den bir örnek verelim:

Akşam yemeğinde, kocası onun durumunu iyi buldu. Fakat, gezintisi hakkında sorular sorduğunda, Emma onu duymazlıktan geldi; dirseklerini tabağının yanına dayamış, yanan iki mumun arasında öylece duruyordu.

Charles, "Emma?" dedi.

"Ne var?"

"Bugün öğleden sonra Alexandre'a uğradım; küçük bir kısrağı var, yaşlı ama, çok güzel; ama, düşmüş, biraz dizi sıyrılmış, üç yüz franka bırakır onu, eminim... Üstelik, belki hoşuna gider diye, hayvanı ayırttım... Satın aldım yani... İyi yaptım, değil mi? Söylesene canım?"

Emma, iyi yapmışsın, dercesine başını salladı.

Sonra, aradan biraz geçince, "Bu akşam çıkacak mısın?" diye sordu.

"Evet. Neden sordun?"

"H-i-i-i-ç."

Charles'ı başından savar savmaz gidip odasına kapandı.

Önce, baş dönmesi gibi bir şey oldu bu; ağaçlar, yollar hendekler,

---

[6] *Madam Bovary*, çev. Celal Öner, Oda Yayınları, İstanbul, 2005, s. 49-50.

Rodolphe tekrar gözünün önüne geliyor; yapraklar titreşir, kamışlar ıslık gibi sesler çıkarırken, onun kollarıyla kendisini sardığını hâlâ hissediyordu.

Aynada kendisini görünce, görüntüsüne şaşırdı. Gözleri hiçbir zaman bu denli iri, bu denli siyah, bu denli derin bakışlı olmamıştı. Benliğine yüce bir şey yayılmıştı da onu değiştirivermişti sanki. Kendi kendine, bir sevgilim var! Bir sevgilim var! diye yineliyor; bunu düşündükçe, sanki yeniden ergenlik çağına ulaşmış da bundan zevk alıyormuş gibi, hoş bir duyguya kapılıyordu.[7]

Yarım sahne, kesintiye uğramış ve başka bir sahnenin bölümleriyle harmanlanmış dramatik anlatıdır:

Eylül sonunda Charles, üç günlüğüne Bertaux Çiftliği'ne konuk olmuştu. Sonuncu gün de daha öncekiler gibi parça parça akıp gidivermişti. [Bu noktaya kadar dramatik anlatı; şimdi sahne başlar.]

Rouault Baba, Charles'ı uğurlamak için yola çıktı; çukurlu bir yolda yan yana yürüyorlardı, birazdan ayrılacaklardı; tam sırasıydı.

Charles çitin köşesine kadar kendisine zaman verdi, çiti geçtikleri zaman, "Rouault Usta" diye fısıldadı, "sana bir şey söyleyecektim de."

Durdular. Charles susuyordu.

Rouault Baba tatlı tatlı gülerek, "Söyle bakalım ne söyleyeceksen" dedi. "Ama, ben hepsini biliyor muyum sanki?"

Charles, "Rouault Baba... Rouault Baba..." diye kekeledi.

Çiftçi devam etti:

"Doğrusu, ben çoktan razıyım, kız da benim gibi düşünüyordur

[7] Age., s. 177-178.

mutlaka; ama, yine ona danışmalı bir. Hele sen git, ben de eve döneyim. Kız evet derse, iyi dinle bak, kalkıp yine gelme buralara, elâlem dedikodu yapar sonra, kız da şaşırır. Ama, sen merakta kalmayasın diye, penceresinin panjurunu ardına kadar açıp duvara dayayacağım: Çitin üstünden şöyle bir eğildin mi arkadan görürsün."

Sonra uzaklaşıp gitti.

Charles atını bir ağaca bağladı. Sonra gidip patikada dikildi, bekledi.

Aradan yarım saat geçti; Charles saatine bakarak on dokuz dakika daha saydı. Birdenbire, duvara çarpan bir şeyin gürültüsü duyuldu. Panjur açılmıştı, mandalı da hâlâ sallanıyordu.

[Sahnenin sonu; dramatik anlatıya dönüş.]

Ertesi gün saat dokuz olur olmaz Charles çiftliğe geldi, içeriye girince Emma kızardı, sonra kendini toparlamak için biraz gülümsemeye çalıştı.

Rouault Baba "müstakbel" damadına sarıldı. Parayla ilgili konuşmaları, uzlaşmaları sonraya bıraktılar. Hem zaten, nikâh Charles'ın yası sona ermeden yapılamayacağına göre, önlerinde hayli zaman da vardı, gelecek yılın baharında evlenebilirlerdi yani.

Kış bu bekleyişle gelip geçti.[8]

Dramatik Sahnenin Biçimi

Dramatik yazım, yükselen çatışma gerektirir. Bu sadece bir bütün olarak dramatik hikâye için değil, dramatik sahne için de geçerlidir; ister dramatik bir anlatıda özet tarzında ele alınsın, ister yarım sahnede veya tam sahnede daha uzun uzadıya kullanılsın.

Bir sahne, yükselen çatışması olduğundan, bir tür zirve ve çözülmeye ulaşmalıdır – çatışma sonraki sahnelere taşınsa bile. Bir

[8] Age., s. 28-29.

sahnedeki temel çatışma romanın içindeki temel çatışmayla aynı olmak zorunda değildir. Romandaki temel çatışma bir karı koca arasında olabilir; bir açılış sahnesi, örneğin, bir adam ve patronu arasında adamın kovulmasına yol açan bir çatışma içerebilir – sonrasında temel çatışmayı etkileyecek bir olay.

Bir sahne hikâyeyle aynı biçime sahiptir. Gerilimin alt noktasında başlar ve zirve noktasına yükselir, ardından çözülme gelir. *Bir Noel Şarkısı*'ndan örnek verelim.

> Bu çılgın, Scrooge'un yeğenini uğurlarken başka iki kişiyi de içeri almıştı. [Bu önceki sahneden köprüdür. Yeni sahne şimdi başlar.] Bunlar heybetli, hoş görünüşlü beyefendilerdi ve şimdi şapkalarını çıkarmış, Scrooge'un bürosunda duruyorlardı. Ellerinde defter ve kâğıtlar vardı, Scrooge'u eğilerek selamladılar.
>
> Beyefendilerden biri listesine göz atarak, "Burası Scrooge ve Marley yanılmıyorsam" dedi. "Bay Scrooge'la mı yoksa Bay Marley'yle mi görüşüyorum?"
>
> Scrooge, "Bay Marley öleli yedi yıl oldu" diye cevapladı. "Yedi yıl önce, tam da bu gece öldü." [Şu ana kadar bu sahnede çok az çatışma vardır. Scrooge henüz beyefendilerin para istemek için orada olduklarını bilmemektedir.]
>
> "Eminiz ki cömertliği, ardında bıraktığı iş ortağı tarafından en iyi şekilde temsil ediliyordur." Adam Scrooge'a hüviyetini gösterdi.
>
> Durum kesinlikle öyleydi, çünkü ikisi bir elmanın iki yarısı gibiydi. O uğursuz cömertlik lafı üzerine, Scrooge kaşlarını çattı ve başını iki yana salladı. Adamın hüviyetini geri verdi. [Gerilim yükseliyor.]
>
> Beyefendi bir kalem alarak, "Yılın bu bayram döneminde" dedi, "şu anda büyük sıkıntılar çeken yoksul ve yardıma muhtaç insanlar için az da olsa bir şeyler temin etmemiz her zamankinden çok

daha makbule geçer. Binlerce insan temel ihtiyaçlarını karşılayamaz durumda, yüz binlercesinin de rahat bir hayat yaşamaya gücü yetmiyor, efendim."

"Hiç hapishane yok mu?" [Artık çirkinleşmektedir; çünkü onun parasını istiyorlar.]

Beyefendi, "Oldukça fazla hapishane var" diyerek kalemi tekrar bıraktı.

Scrooge, "Peki ya sendikaya bağlı düşkün evleri yok mu?" diye sordu. "Hâlâ faaliyette değil mi bunlar?"

"Öyle elbet. Yine de" diye karşılık verdi adam, "artık olmadığını söyleyebilmeyi dilerdim."

"Treadmill ve Yoksulluk Yasası da yürürlükte herhalde?"

"İkisi de yürürlükte efendim."

"Oh be! Başta söylediklerinizi duyunca, bunları faydalı faaliyetlerinden alıkoyacak bir şey oldu diye korktum ben de" dedi Scrooge. "Bunu duyduğuma sevindim."

Beyefendi, "Bu saydığınız kurumların, çoğu zaman halkımıza ne maddi ne de manevi açıdan Hıristiyanlığa uygun hizmet verdiği izleniminde olduğumuzdan" diye karşılık verdi, "birkaçımız, yoksullara yiyecek içecek almak ve ısınmalarına katkıda bulunmak amacıyla bir fon oluşturma işine giriştik. Tüm zamanlar içinde ihtiyacın derinden hissedildiği, bereketin sevinç yarattığı bir durum olduğundan bu iş için şu anı seçtik. Sizden ne kadar yazayım?"

Scrooge, "Hiçbir şey" diye cevapladı.

"Adınızın gizli kalmasını mı arzu ediyorsunuz?"

"Ben rahat bırakılmak istiyorum" dedi Scrooge. "Madem ne istediğimi sordunuz, beyler, alın işte cevabım bu. Ben Noel'i kutlamam, başıboş adamları mutlu etmek için harcayacak param da yok. Demin bahsettiğim kurumlara destek olmak için yeterince

para döküyorum zaten. Durumu kötü olanlar oralar gitsin."
"Pek çoğu gidemiyor; bir o kadarı da oralara gitmektense ölmeyi yeğler."
Scrooge, "Madem ölmeyi yeğliyorlar" dedi, "o zaman ölsünler de nüfustaki fazlalık biraz azalsın bari. Ayrıca, kusura bakmayın ama bunların doğru olup olmadığını da bilemem."
Adam, "Ama biliyor olabilirsiniz" diye ileri sürdü.
Scrooge, "Bunlar benim işim değil" diye karşılık verdi. "İnsanın başkalarınınkine karışmadan kendi işini anlaması yeter de artar bile. Benim iş güçten başımı kaşıyacak vaktim yok zaten. Size iyi günler, beyler!"
Bu noktadan sonra ısrar etmenin bir faydası olmayacağını anlayan beyefendiler oradan ayrıldı. [Zirve noktası, ardından çözülme, Scrooge'un duygusal büyümesi dahil.] Scrooge da kendini iyice beğenerek, normalden daha alaycı bir tavırla işine döndü.
Bu arada sis ve karanlık öyle yoğunlaşmıştı ki...[9] [Sonraki sahneye köprü.]

Bu, tam sahneye örnektir. Beyefendilerin gelmesiyle başlar; çatışma zirve noktasına yükselir; çözülme ve sonraki sahneye köprüyle sona erer. Birçok durumda tam sahne kullanmak önerilmez, çünkü sahnenin başında çatışmalar okuyucuyu bağlayacak kadar güçlü değildir. Diyelim ki karakteriniz patrondan zam istemek üzere olsun. Ertesi sabah ilk iş gidip patronu görmeyi aklına koymuştur. Kararını verdiği sahnenin sonundan, doğrudan sonraki sahnenin ortasına köprü kurulabilir:

"Bu zammı almalısın, Joe, bebek için paraya ihtiyacımız var! Eğer gidip istemeyeceksen, seni terk ederim!"

---

[9] Bir Noel Şarkısı, s. 16-18.

"Tamam, tamam, soracağım, soracağım, yarın ilk iş!"
O gece iyi uyumadı ve ertesi sabah [bir sonraki sahneye köprü], Joe patronun önünde dikilip [direk sahneye dalış], talebini kekeleyerek dile getirirken dizlerinin titrediğini hissetti: "Ya zam yaparsınız ya da işi bırakırım!"
Patron kafasını kaldırıp baktı ve yüzünde yırtıcı bir gülümseme belirdi. "Seni buralarda özleyeceğiz, Cogsgrove." [Sahnenin zirvesi.] Akşamüzeri Joe kendisini asmayı planladığı ipi satın aldı... [Çözülme ve bir sonraki sahneye köprü.]

Sahnelerin ortasına dalmak romanınızı hızlandırır ve okuyucuyu yükselen çatışmaya dahil eder. Farklı etkiler yaratmak adına, sahnenin zirvesi bile atlanabilir. Tüm sahnenin çıkarılabileceği zamanlar da vardır, ya yeterince yoğun çatışma olmadığı ya da etki yaratmak için:

Joe o sabah yapılacak tek şey olduğuna karar verdi. Yapması gereken tek şey babasının eski av tüfeğini ödünç alıp en yakın içki dükkânına gitmekti; o gece Hollywood'a gitmek için elinde yeterince içki olacaktı, televizyona da çıkacağından emindi. Hareket geçmeden önce hava kararana kadar bekledi; kar maskesini, eldivenlerini ve spor ayakkabılarını giydi. Arabasını köşe başına park etti ve saat tam 9:00'da Fred's Liquors içki dükkânından içeri girdi. Tam 9:28'de ise şehir hapishanesine alınıyordu [etki yaratma amacıyla gerçek soygun atlanıyor].

Eleştirmenler bir eserin ritminin hızlı olduğunu söylediğinde, bunun nedeni çoğunlukla yazarın karakterlerini yoğun çatışmalar içinde tutması ve yükselen çatışmayla sahnelere doğrudan dalmasıdır. Romanınızı yazarken, her sahne üzerinde dikkatle dü-

şünün ve kendinize sahnenin bir bölümünün hızı artırmak için kesilip kesilemeyeceğini sorun.

Bilinen ve Tekdüzeden, Farklı ve Harikaya: Dramatik Bir Sahne Oluşturmak

Aşağıdaki bilindik bir durumdur, polisin bir cinayet mahalline gelmesi ve adli tabiple konuşması:

> Teğmen Fisk arabasını Vermont Sokağı'ndaki evin önüne çekti ve arabasından çıktı. Basamaklara doğru yürüyüp zili çaldı. Hizmetçi bir dakika sonra kapıyı açtı ve teğmeni adli tabibin beklediği arka taraftaki camekânlı odaya aldı. Adli tabip kendini Herman Trippet olarak tanıttı ve iki adam tokalaştılar.
> "Ceset nerede?" diye sordu Teğmen Fisk.
> "Tam burada" dedi Trippet. Trippet uzun boyluydu, kısa bir bıyığı vardı.
> Hizmetçi izin isteyip gitti.
> Trippet teğmene kanepenin arkasında döşemenin altındaki cesedin olduğu boşluğu gösterdi, beyaz bir örtüyle üstü kapatılmıştı.
> "Bir bakalım" dedi Fisk. "Güzel değil."
> Trippet örtüyü kaldırıp otuzlarının başlarındaki bir kadın bedenini ortaya çıkardı. Boğazı kesilmişti.
> "Öleli ne kadar olmuş?" diye sordu Fisk.
> "İki, belki de üç saat."
> "Mücadele izi var mı?"
> "Hayır."
> "Peki, tam raporu ne zaman verebilirsin?"
> "Sabah sekizde masanda olur" dedi Fisk.

"Silahı buldun mu?"

"Hayır."

"Laboratuvarcılar yolda mı?"

"Bir saat önce burada olmaları gerekiyordu."

"Onlar gelene kadar cesede dokunmayın. Ben hizmetçiyle konuşacağım."

"Peki, teğmen."

Bu yetersiz ve eksik sahnede hiçbir çatışma, yeni veya farklı hiçbir şey yoktur; karakterler klişedir. Televizyondaki polis dizilerinde görebileceğiniz bir sahnedir. Ayrıca yazı renksizdir, canlılıktan ve enerjiden yoksundur. İlk olarak biraz çalışmanın sahneye neler katabileceğine bir bakalım. Teğmenin camekânlı odaya girmesinden alalım:

"Adım Fisk" dedi teğmen, elini genç adama uzatmaya zahmet etmeden.

"Trippet" dedi Trippet.

"Yeni misin?" diye sordu Fisk.

"Bir süredir buralardayım."

"Nasıl oldu da seni daha önce hiç görmedim?"

"Vadide çalışıyordum."

"Yine de, eğer iyiysen kim olduğunu bilirdim."

"İyiyim."

Teğmen hizmetçiye döndü. "İhtiyacım olursa seni çağırtırım, Toots."

Hizmetçi başıyla onayladı ve odadan çıktı.

"Ceset nerede, Trippet?"

"Kanepenin arkasında."

Teğmen kanepenin arkasına baktı.

"Onu böyle üzerinde örtüyle mi buldunuz?"

"Örtüyü ben getirdim."

"Hiçbir şeyin değişmesinden hoşlanmam; örtüyü yok et."

Trippet örtüyü kaldırdı ve teğmen cesedin boynundaki yaraya baktı.

"Bana zamanını söyle, Trippet."

"İki ya da üç saat kadar önce olduğunu söyleyebilirim, Teğmen."

Teğmen bir puro yaktı. "İyi olduğunu söylediğini sanmıştım."

"Yarın sabaha kadar kahvaltıda ne yediğini, en son bağırsak hareketinin ne zaman olduğunu söyleyebileceğim."

"Peki, Trippet, bunu iple çekeceğim. Bir şeyleri iple çekmeyi severim. Laboratuvarcılar ne cehennemde?"

"Çağrıldılar, tüm bildiğim bu."

"Telefon et, onlara burada olmaları için beş dakika verdiğimi söyle yoksa kıçlarına tekmeyi yiyecekler ve kafalarını birbirlerine vuracağım."

"Tamam."

Bu daha iyidir çünkü karakterler çatışma içine sokulmuş, ancak diyalog hâlâ fazla doğrudan. Şimdi yeniden yazılmış haline bakalım, teğmenin adli tabiple karşılaştığı noktadan alalım.

"Fisk" dedi Fisk.

"Trippet" dedi diğeri.

[Doğrudan karşılıklı konuşma.]

Teğmen hizmetçiye döndü. "Senin tozunu almak gereken mobilyalar yok mu?"

[Dolaylı-tercümesi: Kaybol.]

Hizmetçi hızla odadan çıktı. Teğmen, Trippet'e döndü.

"Hennessy nerde?"

[Dolaylı-tercümesi: Burada ne yapıyorsun?]
"Hennessy geçen cuma altın saatini aldı." [Emekli oldu.]
"Sanırım tecrübesini de onunla birlikte emekli ettiler."
[Sen, Trippet, acemi bir çaylak olmalısın.]
"Son altı aydır vadide çalışıyorum. " [Deneyimliyim.]
"Seni hiç duymadım."[Nasıl iyi olabilirsin?]
Trippet kızardı. "Ben de seni hiç duymadım."
Fisk güldü. Sonra, "Paket nerede?" diye sordu.
[Tercümesi: Ceset.]
"Üç numaralı kapının arkasında" dedi Trippet, kanepeyi çekerken. "Ve bir numaralı perdenin altında" diye ekledi, örtüyü kaldırırken.
[Tercümesi açık.]
Teğmen Fisk cesedin üzerine eğildi. "Bay veya Bayan Müşkülpesent tarafından yapılmış bir işe benziyor. Onları böyle tercih ederim. Kalitesiz işlere katlanamam. Büyük sorulardan birine cevap bulabildin mi?"
[Dolaylı-anlam Trippet'in cevabında netleşir.]
"Kim, ne veya neden konusunda yardımcı olamam, ama ne zaman olduğunu belirlemeye çalışıyorum."
"Onu ben kendim hesaplayabilirim. İki buçuk saat önce – ölüm katılığından."
Trippet sesini çıkarmadan saygıyla başını salladı.
"Hennessy bana bir şeyler anlatırdı" dedi teğmen "ve ben de dinlerdim."
[Deneyimliyim.]

Bu hikâyenin kıssadan hissesi: İyi diyalogda çatışma olmalıdır, dolaylı, akıllıca ve renkli. Peki, eğer sizinki böyle değilse ne yaparsınız? Okumaya devam edin.

Çok İyi Olmayan Bir Diyalogdan İyi Bir Diyalog Yapmak

Birçok kurgu yazarı kitaplarının ön taslaklarını yazar ve ardından üzerinde çalışır. Özellikle de karşılıklı diyalogları yazdıktan sonra gözden geçirin ve *her* satır hakkında kendinize aşağıdaki soruları sorun:

Çatışma var mı?
Klişe mi?
Dolaylı olarak daha iyi ifade edilebilir mi?
Mümkün olduğunca akıllıca ve renkli mi?

Aşağıdaki konuşma, satın alma temsilciliği işinden kovulmasının ardından eve geldiği gece Joe ve karısı Lucy arasında geçer. Joe kovulduğunu Lucy'ye söylemek istemez, çünkü bebekleri üç ay içinde dünyaya gelecektir ve hiç birikmiş paraları yoktur. Konuşma Joe'nun kapıdan girmesiyle başlar:

Asık suratını gören Lucy, "Neyin var, canım?" diye sordu.
"Neden bir şey olduğunu düşündün?"
"Kapıdan girince beni öpmedin."
"Canım istemedi."
"Ne olduğunu söyleyecek misin?"
"Neden bu gece her şeye burnunu sokuyorsun?"
"Belki de burnumu sokmaya hakkım olduğundandır, ben senin karınım."
"Ama patronum değilsin!"
Ardından Joe hiddetle odadan çıkar.

Bariz sıçrayan çatışmayı sözü kısa tutmak adına görmezden gelelim.

Şu halde, diyaloğu yeniden çalışmak için yapmamız gereken şey her satıra bakmak ve dört soru sormaktır. İlk satırı inceleyelim:

"Neyin var, canım?"

Bir çatışma var mı? Evet, soru bir tür saldırıdır; karakter bir şey istemektedir. Bilgi ister. Diğer karakter, Joe'yu cevap vermeye zorlar.

İkinci soru: Klişe mi? Cevap: Evet. Tamam, bu yüzden kendinize farklı ve hâlâ çatışma halinde olacak şekilde yeniden nasıl söylenebileceğini sormanız gerekir.

Peki ya, "Suratın neden asık?" nasıl?

Bu, "Neyin var, canım?" cümlesinden daha da klişedir. "Çok çökmüş görünüyorsun, sevgilim!" için ne dersiniz?

Tamam mı? Çatışma halinde. Klişe değil. Peki, dolaylı olduğunda daha iyi söylenebilir mi?

Birine "çökmüş" demek zaten dolaylıdır.

Şimdi mümkün olduğunca akıllıca ve renkli mi?

Bunu söylemenin tek yolu birkaç dakikalığına beyin fırtınası yapmak ve daha akıllıca ve renkli bir cümle bulup bulamadığınıza bakmaktır. Peki: "Biri bütün enerjini çekmiş gibi görünüyor sevgilim" için ne dersiniz? Size hitap etmiyor mu? Tamam, "çökmüş" olan kalsın.

Joe'nun cevabı olan bir sonraki cümle "Neden bir şey olduğunu düşündün?" ile devam edelim.

Bir çatışma var mı? Bu zaten bir savunmadır, bir nevi, ama zayıf ve pek de zekice ve renkli değil. Ve klişe. Cümle sıfır not alıyor.

Dolayısıyla beyin fırtınası yapıyorsunuz. "Her şey gayet güzel" için ne dersiniz? Çok mu klişe? Pekâlâ, belki biraz, ama birkaç dakikalık bir beyin fırtınasından sonra daha iyi bir cümle bulamıyorsunuz. Böyle kalmasına karar veriyorsunuz.

Her cümleyle benzer bir süreçten geçtikten sonra, konuşma şöyle bir şeye dönüşecektir:

"Çok çökmüş görünüyorsun, sevgilim."

"Neden ki, her şey gayet güzel."

"O zaman neden bu gece beni öpmedin?"

"Nezlemi sana da bulaştırmak istemiyorum."

"Aksiliğin üstünde, hasta falan olduğun yok ve aksilik bulaşıcı değildir."

"Bak, Lucy, evlilikte birinci kural kocana eve geleli otuz saniye olmuşken nutuk atmamaktır."

"Ve ikinci kural sırları paylaşmaktır!"

"Ve üçüncü kural sen benim karımsın, patronum değilsin, bu yüzden git başımdan!"

Eğer bu konuşma bir romanın parçası olsaydı hiç şüphesiz üzerinde tekrar çalışılması gerekirdi, belki de birçok kere. "Çökmüş" kulağa doğru gelmiyor. Ancak üzerinde tekrar çalışılarak daha iyi hale getirilebilir. Çoğu diyalog bu şekilde çalışılmalıdır ve daha fazla çatışma katarak ve daha farklı, dolaylı, akıllıca ve renkli yapmak için kendinize meydan okuyarak daha iyi hale gelecektir.

Dinamik Düzyazı Kuralları

Dinamik düzyazının üç kuralı vardır:

A. Ayrıntılı olun.
B. Tüm duyulara hitap edin.
C. Şair olun.

Aşağıdaki, ayrıntılı olmayan bir betimlemedir, hepimizin ilk taslakta yazdığı türden:

Bayan Applegate terminale geldiğinde, tren çoktan gitmişti. Platformda aşağı yukarı volta atıp ne yapacağını düşündü. Aynı hat

üzerinde ilerde başka istasyonlar da vardı; belki de vaktinde ulaşıp trene yetişebilirdi. Bir taksi şoförüne sordu. Adam başını hayır anlamında salladı. "İmkânsız" dedi. "Yetişemeyiz. "
Biraz daha volta attı. Bir yolu olmalıydı. Tekrar terminale gitti ve kondüktöre bir sonraki trenin ne zaman olduğunu sordu. İki saat sonra, dedi kondüktör. O kadar bekleyemem, dedi kadın.
Biraz daha volta attı. Sonra birdenbire aklına bir fikir geldi. Ya uçağa binseydi? Evet! Bir uçağa binerse olabilirdi.

Sahnede "ayrıntı" eksik. Bazı ayrıntılar eklenmiş aynı sahneye göz atalım. Nasıl daha canlı olduğuna bakalım:

Beatrice Applegate, Reno Amtrak Terminali'ne geldiğinde, 5:15 San Francisco treni batı yönüne doğru ufukta gözden kayboluyordu. Eski platformun gri kalaslarının üstünde aşağı yukarı volta atıp ne yapacağını düşündü. Sonra Verdi'nin sadece on beş kilometre uzakta olduğu aklına geldi; 5:15 treni, posta için o durakta her zaman dururdu. Yıpranmış Plymouth arabasına yaslanmış, yarış gazetesi okuyan, kalem gibi ince bir taksi şoförü buldu. "Beni on beş dakika içinde Verdi'ye yetiştirebilirsen sana yüz dolar" dedi, adamın önüne doğru bir banknot sallayarak.
Yaşlı taksi şoförü şöyle bir düşündü, ağzındaki kahverengi tütün artığını tükürdü, "Yetişemeyiz" dedikten sonra yarış gazetesine geri döndü. Beatrice homurdandı ve platforma dönüp yürümeye devam etti. Bir yolu olmalıydı. Yuvarlak yüzlü istasyon müdürüne danıştı. "Bir sonraki batı treni 7:10'da" dedi adam başıyla onaylayarak. Biraz daha volta attı.
Fikri aklına getiren belki de başının üzerinde dönüp duran mavi alakarga olmuştu. Sparks Havaalanı'ndan charter uçaklar uçmuyor muydu? Oraya yirmi dakika içinde varabilir, Marysville'e uça-

bilir ve Sacramento'ya varmadan önce treni yakalayabilirdi!

Bu Pulitzer Ödüllü bir yazı olmayabilir, ancak ilk yavan versiyondan kesinlikle daha iyi. Belirsizlikler netleştirilmiştir. Ancak yazı duyulara hitap etmiyor çünkü sadece görsel olarak betimseldir. İyi bir düzyazı sadece görsel hayal gücümüze değil aynı zamanda tüm diğer duyulara da hitap eder: koklama, tatma, dokunma ve duyma. Duyulara hitap eden bir düzyazı ikincil duyulara –basınç, sıcak, soğuk vb.– olduğu kadar önsezilere, déjà vu gibi ruhsal yönden de göndermeler içermelidir. Bir örnek verelim:

> Beatrice Applegate gri padavrayla döşenmiş Reno Amtrak Terminali'ne geldiğinde, 5:15 San Francisco treninin batıya doğru kıvrılarak gözden kaybolduğunu gördü ve kulakları tırmalayan tiz düdük sesi havaya karıştı. Motordan çıkan duman, yanaklarına vuran sıcak çöl rüzgârı onu uçurmadan önce bir an havada sallandı ve burun deliklerini yaktı.
>
> Sert gri tahta döşemenin üzerinde yukarı aşağı volta attı, sivri topukları ritmik bir şekilde tıkırdıyordu. Ne yapacaktı? Duvara tutturulmuş tozlu bir harita ona cevabı verdi. Verdi sadece on beş kilometre uzaklıktaydı ve 5:15 treni, posta için o durakta her zaman dururdu. Sarı siyah bir taksi, eski bir Plymouth paslanmış çamurluklarıyla, ön tarafta duruyordu. Yorgun, esmer tenli Meksikalı taksi şoförü, çamurluğa yaslanmış yarış gazetesi okuyordu. Adam marihuana kokuyordu ve tehlikeli bir havası vardı. Şansını deneyecekti. Yüzüne karşı yüz dolarlık bir banknot salladı. Adamın gözleri saf bir açgözlülükle parladı.
>
> "Trene zamanında yetişmek üzere beni Verdi'ye ulaştır ve bu senin olsun." Adam düşünürken elindeki gümüş rengi anahtarlarla oynadı, sonra başını hayır anlamında salladı. "No es possible" dedi üzülerek.

Üçüncü kural, "Şair olun," için, söylemesi kolay ama yapması zor diyebilirsiniz. Haklısınız. Ve tek problem bu değildir. Bu kuralın ayrıca bir alt kuralı da vardır. "Çok fazla şair olmayın." Şair olmak bir romancı için söz sanatlarını etkili kullanmak anlamına gelir. Söz sanatları; kişileştirme, mübalağa, mecaz ve teşbihi içerir.

Kişileştirme cansız nesnelere insan nitelikleri vermektir. "Ben arabamı seviyorum, ama arabam benden nefret ediyor." *Mübalağa* abartmadır: "Eski karım bir Nazi askerinin merhametine ve bir timsahın mizacına sahiptir." *Mecaz* bir şeyin başka bir şeye dayanarak örtülü kıyaslanmasıdır: "Diyeti mayısta bıraktı; kasım ayında bir balina olmuştu." "George elini dinamoya sokup onu bir hamburgere dönüştürdü." Birçok mecaz o kadar uygun görünür ki gereğinden fazla kullanılırlar ve klişe haline gelmişlerdir: "Dünyaya pembe gözlüklerle bakıyor." *Teşbih* "gibi" veya "kadar" kullanarak yapılan doğrudan benzetmedir: "At üzerine bastıktan sonra, adamın ayağı krep gibi görünüyordu." "Mary'nin erkek arkadaşı yulaf lapası kadar tatsız biridir."

İyi bir söz sanatı okuyucuda akıllıca bir izlenim uyandırmakla birlikte, aynı zamanda çoğunlukla belli bir çağrışımı olacaktır. Dickens, örneğin, Scrooge'u "bir istiridye kadar yalnız" şeklinde tasvir etmiştir. Uygun olmasının nedeni sadece istiridyenin bir kabuk içinde kapalı olması değil, ayrıca sümüksü küçük bir yaratık olmasıdır. Nabokov Humbert Humbert'ın Lolita'yla ilk karşılaşmasını şöyle betimler: "Boynundan göğsüne düşen puantiyeli siyah bir fular onu yaşlı maymun gözlerimden gizliyordu..." Gözlerinin "maymun" gözleri olmasının nedeni sadece çirkin olmaları değil, bir çocuk tacizcisinin, bir canavarın gözleri olmalarıdır. Charles Bovary'yle ilk kez tanıştığımızda, Flaubert onu, "saçları kasaba kiliselerindeki kantorlarınki gibi alnının hemen üstünden kesilmişti" şeklinde betimler. Kasaba kiliselerinde kantorların saçlarını genellikle böyle kestirdiklerine şüphe yok, ancak teşbih bir çağrışım yapar çünkü bir köy kilisesi kantorunun dar görüşlü, taşralı ve sıkıcı olması muhtemeldir, tıpkı Charles gibi. *Guguk Kuşu*'nun anlatıcı-

sı Şef, McMurphy'nin sesini "yüksek ve cehennem gibi" olarak betimler ve bu oldukça yerindedir, çünkü cehennem gibi olan sadece sesi değildir, McMurphy'nin kendisi de cehennem gibidir. Sonrasında, Şef başhemşirenin dudaklarını "dudakları emzik emmeye hazır bir oyuncak bebeğinki gibi üçgen şeklindeydi" diye betimler. Bunun uygun bir teşbih olmasının nedeni başhemşirenin sadece dudaklarının bir oyuncak bebeğinkine benzemesi değil, başhemşirenin kendisinin insan olmaması bakımından oyuncak bebeğe benzemesidir.

Kendi yazınız için nasıl uygun söz sanatları bulabilirsiniz?

Bir dâhi olmanıza gerek yok. Tek gereken pratik yapmaktır. Anlatınızı yazarken, mümkün olduğunca uygun söz sanatları bulmaya çalışın. Ön taslak yazarken her aklınıza geldiğinde biraz saçma gelse bile not edin; sonra düzeltebilirsiniz. Bir şeyi betimleyen muğlak bir sıfatınız olduğunda, betimlemeyi daha canlı yapacak bir karşılaştırma ve çağrışım bulmaya çalışın. Eğer bir karakter uzunsa, uzunluğu nedir? Ne kadar uzun? Zekiyse, ne kadar zeki? Kim kadar zeki? Bir köpek yavrusu tatlıdır. Ne kadar tatlı? Eğer denemeye devam ederseniz, iyi söz sanatları bulmanın daha kolay olduğunu göreceksiniz.

Ancak dikkatli olun. İyi söz sanatları kullanamamak yazınızın biraz yavan olması anlamına gelebilir. Kötü söz sanatları kullanmak ise anlatınızı aptalca, komik, saçma veya karman çorman yapacaktır. Komedi yazmadığınız sürece, pire sirkindeki pembe filler gibi göze batacaklardır. İşte birkaç öneri:

Klasikleşmiş eskileri kullanmayın:

Bakar kör/fil gibi yemek/tahtalıköyü boylamak-nalları dikmek/soğuk nevale/bir yılan gibi soğukkanlı/cebinde akrep var/turp gibi sağlam/dinden imandan çıkmak/süt dökmüş kedi gibi/mahşer gibi kalabalık.

Teşbihleri uzun bir zincir halinde kullanmayın:

Telefon direği gibi uzun boylu ve saz gibi inceydi; cildi kadife gibi yumuşaktı; gözleri Pasifik kadar maviydi.

Mecazlarınızı karıştırarak kullanmayın:

Başını kuma gömmeyi ve içindeki cevheri gizlemeyi severdi.

Okuyucunuzun anlayacağı kinayeler kullandığınızdan emin olun:

SO_2 gibi kokuyordu. (Okuyucu bunun bozuk yumurta gibi kokan sülfür dioksitin kimyasal sembolünü olduğunu bilmeyebilir.)

Karşılaştırmanızı uzatmayın:

Elleri yıllarca toprakta kalıp simsiyah olmuş ağaç kökleri gibi yamru yumruydu, yarısı karıncalar tarafından yenmiş gibi pürüzlüydü, fakat iyi köklerin olması gerektiği gibi sert ve sağlamdı...

Yanlış çağrışım yapan bir karşılaştırma kullanmamaya dikkat edin:

Gece hoş ve ılıktı, gökyüzü çiçek hastası birinin yanakları gibi benek benekti.

İğrenç bir şeyi betimlerken de karşılaştırma yanlış bir çağrışım yapabilir:

Pis kokuya karşı burnunu tutarak lağıma baktı, yeşil kabarcıklar

yılbaşı ağacındaki süsler gibi patlayıp sönüyordu.

Karşılaştırmaları gözde canlandırılamayacak kadar karmaşıklaştırmayın:

Yüzündeki kırışıklıklar Pentagon'un yerleşim planını kaplayan bir karayolu haritası gibiydi.

Abartıya karşı koyun:

Gözleri Tancalı zanaatkârlar tarafından Güney Afrika elmasları arasına yerleştirilmiş Hint safirleri gibiydi.

Mecazi ve edebi özellikleri birleştirmeyin:

Doubleday beyzbolun babasıydı ve iki oğlu, bir de kızı vardı.

Düzyazıda Duyuların Dışındaki Önemli Noktalar

Dinamik düzyazı, zayıf ve sönük bir düzyazıya güç, canlılık ve renk vermesi için katılabilecek belli özelliklere sahiptir. Örneğin, iyi bir düzyazının dokusunda zaman örülmüş olmalıdır:

Şef Koşan Ayı'nın ölümüyle buluştuğu ve Yedinci Süvari Alayının tek bir günde binlerce Kızılderili kadını katlettiği çorak, gri steplere baktı ve derin bir üzüntüye kapıldı. Sonra birisi, "çorba hazır" dedi ve arkasını dönüp verandanın kum rengi döşeme taşlarının üzerinden ve sürgülü kapısından geçip akşam yemeğinin servis edildiği yemek odasına yürüdü. Şef, üstü susamlı yuvarlak ekmeğini yağladığında, Kızılderili kadınlar ve Yedinci Süvari canile-

ri aklından çıkıp gitmişti.

Bir diğer etkili yöntem, betimlemelerinizi karakterlerin bakış açısının süzgecinden geçirmektir. Diğer bir deyişle sahneyi karakterin gördüğü gibi betimlersiniz. Bazen karakter gördüklerini yanlış anlar:

> Norman uyku tulumunda uyandı, esnedi ve Yucca Düzlüğü'ne doğru baktı. Bir gün öncesinde saklandığı askerler gitmişti ve sadece kule ile binalar kalmıştı. Artık belki de neyin peşinde olduklarını anlarım, diye düşündü...

İyi bir düzyazı aktiftir, durağan değil. Sahne veya sahnenin algısı değişmelidir. Şu durağandır:

> Kırmızı ahır evin arkasındaydı. Yıllardır kullanılmamıştı. Boyaları dökülüyordu, kapı menteşelerinden çıkmıştı, domuz ahırı yıkılmıştı.

Bu bir natürmorttur. Aşağıdaki yeniden yazılmış versiyon, betimlemenin nasıl dinamik yapılabileceğini gösterir:

> Kırmızı ahır evin arkasındaydı, kepenkleri ahırın kenarlarındaki paslı menteşelere vurup duruyordu. İnce tabakalar halinde kabaran boyalar esintide boş domuz ahırlarına paslı kar taneleri gibi dökülüyordu. Binlerce domuzun yükselen tiz sesleri yankılanıyordu şimdi...

Çok şair olmama uyarısı aşağıdaki metinde göz ardı edilmiştir:

Mildred minyon bir kadındı, kalkık bir burnu ve küçük, neredeyse fare gibi kulakları vardı. Çok dik yürürdü ve konuştuğunda akla Tibet'in kar serçeleri gelirdi. Sesi kıkırdamaktan çok çınlardı, kar serçesi gibi. Ancak kuşu andıran özellikleri burada sona eriyordu. Ayakları manda gibiydi. Uzun ve sivri ayakları olan Afrika türünden değil, ayakları bir Hong Kong güvertesinin sedir ağacı döşemesi kadar geniş olan Siyam mandası gibi. Evet, Mildred kesinlikle bir karışımdı...

Özetlersek: Düzyazınızın zamansal, renksel ve dokusal yoğunluğu olmalıdır (genel yerine ayrıntılı ve özel); hareket hissi aktarmalı ve yedi duyuya da hitap etmelidir: duyma, görme, dokunma, tatma, koklama, ruhsal boyut ve mizah anlayışı.

Sekizinci Bölüm

Yeniden Yazmak: Son Kıvranışlar

Yeniden Yazmanın Nedeni ve Nasılı

"Revizyon" der William C. Knott *The Craft of Fiction* kitabında, "şeytanla güreşmek" gibidir, ondan "kaçış yoktur, zira neredeyse herkes yazabilir; fakat sadece yazarlar nasıl yeniden yazacaklarını bilir. Bir amatörü profesyonele dönüştüren şey tek başına bu beceridir."

Yaratıcı yazın öğreten herkes Bay Knott'ın kesinlikle haklı olduğunu bilir.

Okuduğunuz kitap dört dörtlük bir roman yaratmak için bir yöntem sunmaktadır. Çıkış noktası olabilecek bir fikirle başlarsınız. Bu bir karakter, olay örgüsü, yer veya sadece ensenizde ürkütücü bir his olabilir.

Ardından, bu fikrin hikâyeye nasıl dönüştürülebileceği üzerine birkaç şey karalarsınız. Diyelim ki çıkış noktası bir karakter olsun, tuhaf bir sarışın. Hepsi bu. Gerçek hayatta bir partide Tuhaf ile karşılaştıktan sonra ilginizi çekti ve onunla çalışmak istiyorsunuz. O zaman, "Peki ya," sorularını sormaya başlarsınız. Ya Tuhaf sarışın Trappist bir rahibe âşık olursa? Ya Tuhaf sarışın piyangoda bir milyon dolar kazanırsa? Ya Tuhaf, orduya katılırsa? Çok geçmeden temel çatışmanın ne olabileceği hakkında bir fikriniz olur. Birkaç karakter eskizi yazarsınız, onları biyografilere dökersiniz ve bir önerme aradıktan sonra, "tuhaflık mutluluk getirir" gibi bir şe-

ye karar verirsiniz. Ardından izlence gelir. İzlenceden romanın taslağı hazırlanır. Ve şimdi yeniden yazma ve parlatma, son kıvranışlar. Eğer bunların tümünü itinayla yaparsanız dramatik bir roman yazabilirsiniz, değil mi? Sonrasında onu bir yayınevine satabilir ve bir sürü para kazanabilirsiniz, değil mi?

Şey, hayır. Pek sayılmaz.

Artık gerçekleri söyleme zamanı.

Eğer daha önce hiç roman yazmadıysanız, ne kadar zor olabileceğini düşünün ve sonra bunu yüzle çarpın. Kimileri için roman yazmak Kuzey Atlantik'i boydan boya küvetle kürek çekerek geçmekten daha zordur.

Hayır, diyebilirsiniz. Bir dâhiyseniz değil. Yetenekliyseniz değil.

Eğer dâhiyseniz veya yeteneğiniz varsa, çok daha zordur.

Nasıl olur, diyeceksiniz.

Çünkü bir yazar yazdıklarını değerlendirmekte büyük zorluk çeker; taslağın güçlü ve zayıf noktalarını bilmedikçe de taslağı bitmiş bir esere dönüştürmek mümkün olmayacaktır. Peki, neden bu kadar zordur?

Bu insan beyninin çalışma şekliyle ilgilidir. Başka birinin çalışmasını okuduğunuzda, kusurları, yanlışları ve ölü noktaları; kötü karakterizasyonları, kusurlu mecazları vb. rahatlıkla görürsünüz. Başka birinin ilk taslağını okuyun; hatalar sayfadan size doğru adeta uçacaktır. Eğer bir karakterin motivasyonu tam değilse, başka birinin kitabında anında hissedebilirsiniz. Başka birinin kitabını okuduğunuzda sıkıntıdan patladığınızı söyleyebilirsiniz. Klişeler herkesin kitabında çokça vardır, ancak sizinkinde daima gizli kalacaktır. Ve eğer çok yetenekliyseniz, gerçek bir dâhi olsanız bile, daha zordur. Neden böyledir? Sadece bizi yaratan Kâinatın Efendisi biliyor, ama bu doğru.

Çalışmanızı değerlendirmeye çalışırken sizi rahatsız eden şey sadece problemleri görmemek değildir. Karakterlerinizi ister istemez önemsersiniz çünkü onlar sizindir. Okuyucunuz önemseme-

yebilir. Sizin gözünüzde karakterleriniz eksiksiz ve benzersizdir. Okuyucunuz için böyle olmayabilir. Onlar acı çektiğinde siz de acı çekersiniz, sevgililerinden ayrıldıklarında ağlarsınız, öldüklerinde yas tutarsınız. Okuyucunuz sadece esneyebilir.

Bir romanı başarıyla tamamlamak için, çalışmanıza *nesnel* olarak bakmayı öğrenmeniz gerekir. Eleştirmenlerinizin gördüklerini görmeyi öğrenmelisiniz. Bunun sonrasında yazdıklarınızı daha güçlü yapmak için değiştirebilmelisiniz. Bu, en sevdiğiniz sahnelerden bazılarını kesmek veya elemek ya da olay örgüsünü, karakterleri, tekniği, üslubu, sesi, zaman kipini değiştirmek anlamına gelebilir. Yapılması gereken şey öncelikle yüzleşmek, sonra yeniden incelemek, ardından üzerinde tekrar çalışmaktır.

Of çekiyorsunuz. Haklısınız.

Romanınızın ilk taslağını bitirip annenize verdiğinizde, bunu *sevecektir*. Harry Amcanız da öyle. Arkadaşlarınız sevecek ve kazanacağınız milyonlar hakkında size şaka yapacaktır. Ancak bazıları gözlerinize bakıp, "Doğrusunu söylemek gerekirse biraz şey olduğunu düşündüm –bilmiyorum– bazı yerleri biraz sıkıcı" diyebilir. Tam olarak saptamaya çalıştığınızda, omuz silkerler. Biraz mideniz bulanır gibi olur çünkü haklı olabileceklerini düşünürsünüz. Peki, dersiniz kendi kendinize, bazı yerleri biraz sıkıcı. Ama neresi? Ve bu konuda ne yapabilirim? Birincisi, elinizde olanın net ve nesnel bir değerlendirmesine ihtiyacınız vardır. Yaratmaya çalıştığınız etkilerin işe yarayıp yaramadığını bilmeniz gerekir.

Bunu anlamanın yollarından biri bir yazar grubu bulmak ve ne düşündüklerini sormaktır.

Yazar Grupları ve Onları Kullanmak

Yazar gruplarını her yerde bulabilirsiniz. Yazarlar kazlar gibi toplanır. Bu doğalarında vardır. Temelde üç tür yazar grubu vardır: *övgücü, edebi* ve *yıkıcı*.

Övgücü grupların üyesi olmak eğlencelidir. Biri bir çalışma

okuduğunda, eleştiri şu şekilde ilerler: "Havuzda büyüyen çiçek imgesini sevdim. Karakterlerinin her birini annemi sevdiğimden daha çok sevdim. Ah evet, kravatın üzerindeki yeşil kaplumbağa harika bir hâkim mecaz."

Bu tür bir grupta çoğunlukla *brownie* ikram edilir ve arada bir herkes yemek getirir. Çalışmanız okunduktan ve tartışıldıktan sonra Nobel Ödülü için hazır olduğunuz hissiyle oradan ayrılırsınız. Harikadır. Ne yazık ki bu tür bir grup McCarthy Komitesi'nden daha fazla sayıda yazarı mahvetmiştir. *Brownie*'ler için orada kalın, arada bir bisküvi getirin, ancak çalışmanızı okumalarına izin vermeyin – size para verseler bile. Övgü size bir şey kazandırmaz. Kusurlarla dolu ilk taslağınızın tamamlanmış bir başyapıt olduğunu düşünmenizi sağlayarak kararlılığınızı yok edecektir.

Edebi grupların tespit edilmesi kolaydır. Grubun liderine Joyce'un *Finnegan Uyanması* adlı eserini sevip sevmediğini sorun. Eğer üçüncü paragrafından sonrasını okuyabilmişse, edebi bir gruptasınız demektir. Bu tür gruplar çalışmanızı okuyacak ve ustalarınkiyle karşılaştıracaktır. "Ah, Smirnoff'un *Çılgın Madamın İtirafları* eserini okumalısın" gibi şeyler söylerler. Varoluşçuluk, imgeciler ve Freudyen kinayeler hakkında var olduğunu hayal bile etmediğiniz şeyler öğrenirsiniz. Edebi gruplarda Fransız peyniri ve beyaz şarap ikram edilir (mantar tıpalı şişeli olanlardan, asla çevirerek açılanlardan değil). Peynir ve şarap çoğunlukla çok iyidir. Eleştiri her zaman çok kötüdür. Bertha McFauncy gibi yazdığınızı bilmenin size hiç yardımı olmayacaktır. Burada karşılaştığınız yazarlar "deneysel" düzyazı yazıyordur. *Neden* deney yaptıkları ve deneyin tam olarak ne olduğunu da birçoğu bilmiyordur.

Yıkıcı gruplar gerçekten faydalı olan tek türdür. Yıkıcı bir gruba ilk ziyaretinizde, amacın yazarın egosunu yok etmek olduğu yeni bir tür psikoterapiye düştüğünüzü düşünürsünüz. "Hey, hadi, bas yumruğu, karakterlerin bir avuç çıtkırıldım gibi davranıyor. Bu adamlar deniz piyadesi, kuaför değil!" gibi şeyler duyarsınız. Bu, yıkıcı eleştirinin en iyisidir. Bazı atölye çalışmalarında yazara saldır-

mak serbesttir. "Bunun gibi boş zırvalar yazıyorsun çünkü sen sadece bir ev kadınısın. Sokağa çık biraz!" veya, "Bu Bir Cumhuriyetçi tarafından yazılmış gibi görünüyor" vb. gibi şeyler duyarsınız. Ancak çoğu yıkıcı eleştiri grubu, eleştiriyi çalışmayla sınırlı tutar. Kıymetli çalışmanızı lahana salatasına çevirmekten doyasıya eğlenirler. Bu iyidir. Kabul etmesi zordur, ama elinizi taşın altına sokmanız gerekir.

Pekâlâ, başlangıçta deliye dönersiniz. Ağlayabilirsiniz bile. Veya içkiye sığınırsınız. Kafanızı duvarlara vurabilirsiniz. Ama sonra, eğer sağduyu sahibiyseniz, oturup eleştiri üzerinde çalışır ve kendinize sizin görmeyip başkalarının gördüklerinin ne olduğunu sormaya başlarsınız.

Ancak dikkatli olmanız gerekir. Eleştirmenler çoğunlukla yazara kendi yazmak istedikleri kitabı yazdırmaya çalışır. Yeniden yazarken başka birinin değil, kendi kitabınızı yazdığınızdan emin olun. Kendinize önermenizi değiştirmeden eleştirmenlerinize cevap verecek şekilde yeniden yazmak için ne yapılabileceğini sorun. Eğer bir aşk trajedisi yazıyorsanız, eleştirmenlerinizin sizi mutlu bir son için ikna etmesine izin vermeyin. Grupta *fikir birliği* olduğundan emin olun. Bir ya da iki sesi çok çıkan üyenin aslında gerek yokken yeniden yazmanız gerektiğini düşündürmesine izin vermeyin. Diğerlerine ne düşündüklerine sorun. Eğer eleştirmenlerinizden çoğu aynı fikirdeyse, muhtemelen yeniden yazmanız gerekiyordur.

Sonra birkaç gün bekleyin, eleştiri üzerine kafa yorun ve yeniden yazdığınızda neler yapabileceğinizi düşünün. Eleştirmenlerinizle bunu tartışın. Sonra işe koyulun. Değiştirilmesi gereken şeyi değiştirmekte acımasız olun, ancak taslağı daha iyi yapabileceğinize kesin inanmadan tek bir kelime bile değiştirmeyin.

İyi Bir Grup Olmadan İlerlemek

Ya bir yıkıcı grup bulamazsanız ve kendinize bir grup oluşturmak için ne enerjiniz ne de isteğiniz yoksa? Kendi kendinizin eleştirmeni olmanız ve arkadaşlarınızın yardımını almaya çalışmanız gerekir.

Arkadaşlarınızdan doğruları almanın bir yolu, vermeye ne kadar isteksiz olurlarsa olsunlar, taslağın başka biri tarafından yazıldığını söylemektir. Yakın bir arkadaşınız için gözden geçirmeyi kabul ettiğinizi ve ne diyeceğinizi bilmediğinizi söyleyin. Yardıma ihtiyacınız olduğunu belirtin. Bu, arkadaşlarınızı kibar olma ahlaki yükünden kurtarır. Eğer başkasının olduğunu düşünürlerse, suçluluk duygusu hissetmeden düşündüklerini söyleyebilirler.

Okuyucularınıza taslağın sizin olduğunu söyleseniz de söylemeseniz de, sevmedikleri şeyin tam olarak ne olduğuna dair herhangi bir olumsuz bilgiyi tam olarak belirtmelerini sağlamaya çalışın: karakterler, durumlar, hız (çok yavaş, çok hızlı), anlaşılırlık vb. Onları tanık kürsüsüne koyun ve onlara Perry Mason gibi yaklaşın. Bir eleştirmenle hemfikir olmadığınızı asla dile getirmeyin. Eleştirmenlerinizin fikirlerini söylemelerine izin verin. Asla çalışmanızı savunmayın; bu hiçbir işe yaramaz, sadece eleştirmenin gelecek sefere tereddüt etmesine yol açar. Yeniden yazmak için oturduğunuzda eğer aynı fikirde değilseniz eleştiriyi göz ardı etmekten çekinmeyin. Patron sizsiniz; bu sizin romanınız.

Eğer eleştirmenlerinize bir liste verirseniz ve hikâyenizin unsurlarını en "profesyonelce ele alınmış" olduğunu düşündükleri şekilde sıraya koymalarını isterseniz, eleştirmenlerinizden daha fazla şey elde edersiniz. Liste olay örgüsü, karakterizasyonlar, dil kullanımı vb. gibi maddeler içerebilir. Eleştirmenlerinizden ellerinden geleni yapmalarını ve hiçbir şeyi dışarda bırakmamalarını isteyin. Eğer on kişiden altı veya yedi tanesi aynı şeyleri üst sıralara yakın listeliyorsa, neyi doğru yaptığınızı bilirsiniz. Sıralamada altlarda kalan alanlar dikkatinizi vermeniz gerekenlerdir.

Diğer bir iyi belirleyici yöntem, romanınızdaki her sahne için ilgi puanlaması yaptırmaktır. Okuyucularınızdan her sahne için birden ona kadar puan vermesini isteyin. Eğer biraz ilgilerini çektiyse beş puan; tamamen sıkıldılarsa bir puan ve tamamen dikkatlerini çektiyse on puan. Eğer tüm okuyucularınız aynı bölümleri veya kısımları altının altında puanlıyorsa örneğin, nereyi destekleyeceğinizi bilirsiniz.

Ayrıca kitabı bitirdiklerinde okuyucularınız için "anket" yapabilirsiniz. En beğendikleri karakterleri, en beğenmedikleri karakterleri, en iyi sahneyi, en kötü sahneyi vb. seçmelerini isteyin. Ayrıca hikâyeyi size tekrar anlatmalarını da isteyebilirsiniz; dahil edilmeyen bölümler çoğunlukla okuyucuları uyuttuğunuz bölümlerdir.

Hikâyenizin en iyi analisti sizsiniz. Kendini analiz etmek öğrenilen bir beceridir; pratik yaparak uzman olabilirsiniz. Usta olmanın bir parçası olduğundan, hemen alıştırma yapmaya başlayabilirsiniz. Taslağınızı tekrar okuyun. Bir başkası yazmış gibi yapın. Önünüzde bir hasta varmış, siz de onun hastalıklarını teşhis eden bir doktormuşsunuz gibi davranın. İşe yarar yöntemlerden biri romanınızı bir kayıt cihazına okumak ve sonra tekrar dinlemektir. Okumaktansa duymak algınızı büyük ölçüde değiştirecektir ve hataları ortaya çıkarabilir. Romanınızı başından sonuna bir arkadaşa anlatmayı da deneyebilirsiniz. Dahil etmedikleriniz ve tereddütle yaklaştıklarınız, zayıf noktaları belirlemeye yardımcı olacaktır.

Analiz etmeye başlamadan önce taslağınızı bir süreliğine kenara koyarsanız, nesnel olmak daha kolay olacaktır. Üç veya dört ay iyi bir süredir. Bazı yazarlar bir yıl bekler. Bu sırada başka bir tanesi üzerinde çalışabilirsiniz.

Tekrar yazarken en önemli şey yaklaşımınızdır. Yeniden yazarken kesintiler, kırpmalar ve değişikliklerde kesinlikle acımasız olmanız gerekecektir. Her sahneyi incelerken, yeniden yazmanın en önemli ilkesini aklınızdan çıkarmayın: *Eğer kötü olduğundan şüpheleniyorsanız, öyledir.*

Kendinize soracağınız ilk soru: önermenizi kanıtladınız mı, olmalıdır. Eğer "hırs mutluluk getirir" ise, bunu yaptınız mı yoksa hikâyenizde mutluluğa neden olan başka bir şey mi? Şans, diyelim. Eğer şanssa ve hırs değilse, taslağınızı mutluluğa yol açan şans değil hırs olacak şekilde tekrar yazmalısınız. Başlamadan önce önermeye inandığınıza ve kanıtlanmaya değer olduğuna karar verdiniz. Eğer kanıtlamadıysanız, geri dönüp izlenceye, olaylara bakmanız gerekir ve hikâyede önermeyi kanıtlaması için yapılması gereken değişikliklere karar vermelisiniz. Eğer bu karakter için mutluluğa yol açanın, sonunda, hırs değil de fedakârlık olduğuna karar verirseniz, bu ilerleyen aşamada bile önermenizi değiştirmeyi düşünebilirsiniz. Ancak eğer bunu yapacak olursanız, hikâyeyi yeni önermeyi kanıtlayacak şekilde yeniden yazmanız gerekir.

Kendinize okuyucunun duygularına dokunup dokunmadığınızı ve okuyucunun karakterle özdeşleşmesine izin verip vermediğinizi sorun. Sempatik bir karakterin sempatisini kaybetmesine neden olacak şekilde zalimce, aptalca veya ikiyüzlü davrandığı herhangi bir sahne var mı?

Karakterler birbirine karşıt mı? Sürekli maksimum kapasitelerindeler mi? Her durumda "gerçekten yapar mıydı" testini geçiyorlar mı? Potada çatışmadan kopamayacak şekilde konumlandırılmışlar mı? Onları yöneten tutkuları var mı? Motivasyonları tam, azimli ve kararlılar mı? Klişelerden kaçındınız mı?

Esas karakterler bir uçtan diğerine büyümelidir. Sizde de öyle mi?

Karakterlerinizi yükselen çatışmalara soktunuz mu? Çatışmalar durağan mı? Sıçramalar var mı?

Çatışmalar bütünlük hissi olacak şekilde yeterince çö-

zümlenmiş mi? Okuyucuyu tüm hikâyenin anlatıldığı hissiyle mi bıraktınız?

Sahneler ve olaylar çeşitli mi; tekrarlardan kaçınılmış mı?

Hikâye doğru yerden mi başlıyor? Hikâyeye çatışmaların hareketlenmesi çok uzun sürecek şekilde çok erken mi başladınız? Yoksa okuyucu öncelikle karakterlerle yakınlaşma şansı bulamadan yükselen çatışmanın hareketlenmesine dalıverecek şekilde çok geç mi başladınız?

Hikâyedeki olaylar birbirini tetikliyor mu? Okuyucu olayların A-B-C-D'sini net bir şekilde takip edebiliyor mu?

Zirve dönüşümsel mi? Tatmin edici mi? Zirve-çözülme bir sürpriz içeriyor mu? Zirve-çözülme güçlü duyguların hakkını veriyor mu?

Şiirsel bir adalet veya ironi var mı? Eğer yoksa olabilir mi?

Hikâye önemli karakterlerin birçok yönünü gösteriyor mu? Çeşitli ve farklı duygusal durumlar incelenmiş mi?

Karakterler sonunda tamamen netleşiyor mu?

İyi bir zirveden sonra gelen basit bir son var mı? Eğer varsa, çıkarın.

Kendinize uygun anlatı sesini seçip seçmediğinizi sorun. Tekliyor mu? Vaaz veriyor mu? Bu hikâyeyi başka bir bakış açısından anlatmak daha iyi olur muydu?

Tüm geçmişe dönüşler kesinlikle gerekli mi?

Kullanılması gereken çatışmalardan kaçtığınız olmuş mu? Tüm önemli olaylar tam olarak betimlendi mi?

Çatışmalar, mümkün olduğunda, uygun hayat sembolleriyle sembolize edildi mi?

Her sahneyi kontrol edin. Yükselen bir çatışma var mı? Mümkün olduğunca heyecanlı mı? Eğer olumsuz bir etki olmadan çıkarılabiliyorsa, çıkarılmalıdır.

Diyaloğun her satırını kontrol edin. Çatışma var mı? Karakterizasyonları ileri götürüyor mu? Hikâyeyi ileri götü-

rüyor mu? Yeni ve farklı mı? Renkli mi? Karakterin söyleyebileceği en akıllıca şey mi?
Yazı duyusal mı; tatma, koklama, duyma, görme, dokunma ve altıncı ya da ruhsal hislere hitap ediyor mu? Mizah fırsatları değerlendirilmiş mi? Etken olması gerekirken edilgen çatı kullanılmış mı? Yazı genel yerine ayrıntılı ve somut mu? Yazıda zamansal ve dokusal yoğunluk var mı? Yazı etkili ve sağlam mı, yoksa aksak ve sönük mü?

Ernest Hemingway'in, sahneleri memnun olana dek çoğunlukla otuz veya kırk kez yeniden yazdığı söylenir. Hemingway eleştirmenlere göre bir dâhiydi. Onu çok çalışmaya iten dehası mıydı yoksa çok çalışması mı dehasının bir sonucuydu?

Dokuzuncu Bölüm

ROMAN YAZMANIN ZENİ

Romancı Olmak Üzerine

Eğer diş hekimliği fakültesine giderseniz, okul bittiğinde bir devlet sınavına girersiniz ve sınavı geçtiğinizde diş hekimliği yapmak için ruhsatname alırsınız. Sınava girmek için öncelikle çok sıkı bir çalışma sürecinden geçmeniz, insanların gözünde binlerce saatlik gözetimli çalışma yapmış, yüzlerce sınava girmiş ve bir sürü para harcamış olmanız gerekir. Hepsini bitirdiğinizde, "Doktor" unvanı alacaksınız ve açma, doldurma ve faturalama başınızdan aşacak. Eğer iyi altın kaplamalar yaparsanız, bekleme odasında hafif müzik çalarsanız, hastalarla ilgilenen sempatik gülümsemesi ve rahatlatıcı sesi olan bir çalışanınız olursa zengin bile olabilirsiniz.

Çalışmalarınız süresince sıradan bir vatandaştan bir diş hekimine dönüşmüş olacaksınız. Hatta kendinizi sıradan bir vatandaştan fazlası olarak düşünmeye başlayacaksınız. Biri kim olduğunuzu soracak ve siz şöyle diyeceksiniz, "Sam Smoot, Diş Hekimi."

Roman yazımı için, diş hekimliğinin aksine, izleyebileceğiniz ve bittikten sonra "ben romancıyım" diyebileceğiniz bir eğitim süreci yoktur. Yaratıcı yazın alanında yüksek lisans derecesi alabilirsiniz veya modern roman alanında doktora yapabilirsiniz ancak bu sizi gerçek ve iyi bir romancı yapmaz. Bir romancı olmak için, kitabınızın basılması gerekir.

Kitabı basılmamış bir romancı olmak elinde bavuluyla sokaklarda yaşayan biri kadar toplumsal geçerliğe sahiptir. Hakkınızda-

ki haber yayılacak olursa, arkadaşlarınız bıyık altından gülecektir. Komşularınız hakkınızda fısıldaşmaya başlayacaktır. Albert Amcanız masör olmanız konusunda sizinle konuşmaya çalışacaktır. Bethilda Teyzeniz sizi kenara çekecek ve yetişkin olmanın acımasız gerçekleri ve sorumlulukları hakkında size nutuk çekecektir. Alacaklılarınız kurdeşen dökecektir. Anneniz cana yakın davranacak, ancak gece geç saatte gözleri nerede yanlış yaptığını düşünerek yaşlarla dolacaktır.

Hayatın acı gerçeği olmakla birlikte gerçek bir romancı olmak için yayıncınızın size bahşettiği o onura sahip olmanız gerekir. Ancak şunu unutmayın: Her kuş başlangıçta bir yumurtadır ve kitabı olan her romancı başlangıçta kitabı basılmamış bir romancıdır: Ernest Hemingway, Leo Tolstoy, Virginia Woolf ve James Joyce dahil büyük isimler bile.

Kendinizi romancı adayı olarak ilan etmekle ilişkili damgadan kaçınmak için çeşitli stratejiler vardır. Bunlardan biri insanlara yazar olduğunuzu söylemek, ama kurgu yazdığınızı kabul etmemektir. Kurbanın bir fahişe, katilin bir üniversite profesörü olduğu bir cinayet romanı yazdığınızı farz edelim. Herkese cinsel ahlak kuralları ve akademik çevrelerdeki hastalık oranları hakkında bir kitap yazdığınızı söyleyebilirsiniz. Bu kurgu dışı bir kitap için iyi bir konu gibi görünmektedir. Arkadaşlarınız çok etkilenecektir. Kurgu dışı yazarı olmak iyidir çünkü kurgu dışı yazarların hayatı ciddiye alan, kararlı, gerçekçi insanlar olduğu gibi bir varsayım vardır. Bunun yanı sıra, genelde –muhtemelen biraz haklılık payıyla– yazım kurallarını bilen herkesin kurgu dışı bir kitap yazabileceğine inanılır, dolayısıyla hiç kimse projenizin kaliteli ve övgüye değer olduğundan şüphe etmeyecektir.

Roman yazma uğraşlarınızı gizlemenin bir diğer yolu bir yerlerde İngiliz Edebiyatı lisans programına kayıt olmak ve sadece hızlandırılmış dersler almaktır. Lisans derecesi için çalışıyormuşsunuz gibi göründüğü sürece hiç kimse tüm gün ve gecenin büyük bölümünde çalışma odanızda kilitli bir şekilde ne yaptığınızı sor-

mayacaktır. Eğer size daktilonuzun tuşlarına neden bu kadar sert bastığınızı sorarlarsa, onlara tez yazdığınızı söyleyin. Bunun akıllıca bir şey olduğunu herkes bilir.

Bazı romancılar kariyerlerinin başlangıcında tamamen gizli çalışırlar. Bu "gizli" romancılar ne yaptıklarını *hiç kimseye* söylemez. Taslaklarını buzdolabının arkasına saklarlar. Hatta elle yazarlar ki hiç kimse daktilo tuşlarının takırtısını duymasın. Gizli romancıların yazmak bir yana roman okuduğunu bile hiç kimse bilmez. Eşleri bodrum katta veya garajda ya da her nerede "yapıyorlarsa" bir sevgilileri olduğunu düşünebilir.

Bu yöntemlerden herhangi biri işe yarayacaktır. Alternatif olan "John Wayne Çözümü" biraz daha zordur. John Wayne Çözümü şudur: Dişinizi sıkın, topuklarınızın üzerinde ileri geri sallanın, başparmağınızı kemerinize sıkıştırın ve şöyle deyin – *ben bir roman yazıyorum ve eğer böyle sırıtmaya devam edersen seni bir yumrukla yere sererim, yolcu.*

Gayet açık sanıyorum.

En Önemli Şey Nedir? Yetenek Değil

Hepimiz romancı olmanın yanında başka şeyleriz, ancak eğer kalbinizde, özünüzde, romancı değilseniz, sadece heveslisiniz demektir ve romancı olmaya çalışmaya zahmet etmemelisiniz. Romancı olmak sadece bir yöntem kitabı okumak ve daktilonuzda vakit geçirip kâğıdı küçük mürekkep lekeleriyle doldurmak meselesi değildir. Bir kişinin romancı olmak için ihtiyacı olan özellikleri listeleyecek olsanız, ilk sıraya neyi koyardınız? Üniversite eğitimi mi? Charles Dickens, Jane Austen, Brontë Kardeşler ve Daniel Defoe hiç üniversiteye gitmedi. Birçok önemli ve tanınmış modern yazar da aynı şekilde: Ernest Hemingway, Truman Capote, Dashiell Hammett, Ambrose Bierce ve Willa Cather mesela.

Peki ya yetenek? Ülke çapında yazar konferanslarına ve yazar atölyelerine katılırsanız, çok geçmeden Amerika'da yetenek sıkıntısı olmadığını görürsünüz. Aklına koyan hemen herkes iyi bir cümle yazabilir, farklı mecazlar bulabilir. Birçok ilginç karakter yaratıp ilginç ve kısa diyaloglarla gözünüzü kamaştırabilir. Hatta bazıları nasıl yapıldığına dair bir kitap bile okumadan iyi bir hikâye anlatabilir. İşlenmemiş ve süsten uzak çalışmalarına baktığınızda, kalp atışlarınız hızlanır ve gerçek bir yetenek keşfettiğinizi düşünürsünüz.

Ancak bu kadar işlenmemiş yeteneği olan bu insanların çoğu romancı olmayı başaramaz. Neden mi? Çünkü gerçekten gerekli olan şeylerden yoksundurlar: iç disiplin, kararlılık ve sebat. Yetenek sadece ayaklarına dolanıp onlara engel olur, çünkü eğer yeteneğiniz varsa roman yazmanın kolay olmasını beklersiniz ve öyle değildir.

Roman yazmak çok zaman alır ve çok ciddi miktarda duygusal ve zihinsel enerji harcanmasını gerektirir. Normalde arkadaşlarla ve sevdiklerinizle geçirilen zamandan fedakârlık etmek gerekir. Çok az sayıda romancı golf oynar, bowlinge gider ya da çok televizyon izler. Roman yazmak eroin bağımlılığı gibidir; elinizde ne var ne yoksa alır.

The Craft of Fiction'da, William C. Knott, "Ne kadar bağlılık gerekir?" sorusunu sorar. Cevabı şöyledir:

> Bu meslekte/sanatta uzmanlaşmak için neredeyse (hayatınızdaki) her ilgi ve uğraşıyı ciddi anlamda ikinci plana itecek türde bir bağlılığınız olması gerekir.

Roman yazmak isteyen büyük çoğunluğun başına şunlar gelir:

Muğlak hayalle yola çıkarlar. Yazarların hayatını okurlar: Körfezde balık tutan Hemingway, Hollywood'da içkiler içen, çılgın partilere, seks âlemlerine, uyuşturuculara dalmış, Broadway'de

zengin ve ünlülerle düşüp kalkan Faulkner. Bunların çoğu yayıncıların reklam departmanları tarafından uydurulur ve kitaplarını öznesinin yaşamlarını romantikleştirerek daha kolay satmayı uman akademik biyografi yazarları tarafından süslenir. Eğer biraz gerçekten yaratıcı edebiyat okumak istiyorsanız, Emily Dickinson'ın cinsel hayatıyla ilgilenen biyografileri okuyun. Şaka yapmıyorum, etrafta böyle kitaplar yazan insanlar var.

İşin doğrusu şu ki, birçok yazar oldukça sıkıcı yaşamlar sürer. Zamanlarının çoğunu bir bodrum veya çatı katında saklanıp yazarak ve yeniden yazarak geçirirler; bitmiş ürünlerini halkın saçma, banal veya aptalca bulabileceği paranoyasına kapılırlar. Bazı yazarlar ara sıra partilere gider, ancak orda bile yazılarını düşünürler. Herkesin espritüel ve derin olmaları yönündeki beklentisini bildiklerinden, hava deliklerine kadar dolmadıkça çoğunlukla hiç konuşmazlar, çünkü söyledikleri her şey ölçüp biçilecek, yargılanacak ve yanlış aktarılacaktır.

Mesaj şudur: Yazmanın kendisi büyüleyici, heyecan verici veya romantik değildir. Ağır bir iştir. Taltif edicidir, evet. Ama son derece zordur.

Aynı zamanda yalnız bir süreçtir. Kendi yaratıcı güçleriniz ve güvensizlikleriniz ile bir mücadeledir. Bazen kelimeler içinizden akar, bir dağdan gelir gibi çağlayarak coşar. Bazense kafanız beton gibi olur ve hiçbir şey çıkmaz. Bazen yazdıklarınızı tekrar okursunuz ve köpeğinizi bile daha iyisini yapması için eğitebileceğinizi düşünürsünüz. Diğer zamanlar yaptınız şeyin en çılgın beklentilerinizin ötesinde muhteşem olduğunu düşünürsünüz; ajansınıza gösterirsiniz ve size belki de hemşireler hakkında bir aşk romanı denemeniz gerektiği önerisinde bulunur.

Yazarlar arasındaki intihar oranının yüksekliğine şaşmamak gerekir.

Roman Yazmanın Matematiği veya Akşamdan Kalma Olsanız Bile Amacınıza Ulaşmak

Her yazar, ne tür bir yazar olursa olsun, bir program dahilinde yazar. Diyelim ki bir işiniz var, günde sekiz sefil saat, haftada beş gün. İşe gidiş ve geliş birer buçuk saat sürüyor, bir saat öğle yemeği arası. Her gün saçma sapan ıvır zıvırla uğraşıyorsunuz. Eve geldiğinizde yorgun oluyorsunuz. Biraz eşinize zaman ayırmanız gerekiyor, gecede sekiz saat uykuya ihtiyaç duyuyorsunuz, alışverişe gitmeniz gerekiyor, kuru temizlemeciye, bankaya, senede iki kere diş doktoruna gitmeniz gerekiyor ve geriye ne kalıyor? *Ortalama* bir Amerikalının televizyon izlemek için haftada kırk saati oluyor. Diyelim ki zor bir vakasınız ve sadece haftada yirmi saat izliyorsunuz. Peki, eğer TV izlemeyi bırakırsanız –ki zaten size bir faydası yok– bir yıl içinde eksiksiz, yayıncıya gitmeye hazır bir roman yazabilirsiniz. Otuz ve yetmiş yaşları arasında *otuz dokuz* roman yazabilirsiniz ve gelmiş geçmiş en üretken yazarlardan biri olabilirsiniz. Tarihte otuz dokuz roman yazmış beş yazarın adını söyleyiniz. Çok fazla yok, değil mi? Hemingway kaç tane yazmıştır? On? Tolstoy, dört veya beş?

Otuz dokuz roman? Hayır, diyorsunuz, bu yapılamaz. Dinleyin: Eğer harıl harıl özenle çalışırsanız, bir saatte en az iki sayfa ön taslak yazarsınız. Bir tırtıl saatte iki sayfa yazabilir. Bazı yazarlar saatte on ila on iki ön taslak yazarlar. Ancak diyelim ki yavaşsınız ve saatte iki sayfa yapabileceğinizin en iyisi. Tamam, haftada kırk sayfadan 172 sayfalık bir biyografi ve izlence yazmak bir ay sürer (saatte 2 sayfa x haftada 20 saat x 4,3 hafta = 172). Şimdi ilk taslağınıza başlıyorsunuz. Diyelim ki dört yüz sayfalık bir kitap olacak. İlk taslak on hafta sürecek (saatte 2 sayfa x haftada 20 saat x 10 hafta = 400). Biyografileri, izlenceyi ve ilk taslağı 14,3 haftada bitirdiniz. Şimdi ikinci taslağı yazmanız gerek: On hafta daha. Sonra üçüncü taslak: On hafta daha. Yılın 34,3. haftasında parlatmaya başlamaya hazırsınız. Mükemmel olsun istiyorsunuz. Bu yüzden iki ay parla-

tıyorsunuz veya 8,6 hafta. Biyografiler, izlence ve üç taslak için toplam süre 34,3 hafta, artı parlatma için 8,6 hafta, toplamda 42,9 hafta eder. Şimdi Hawaii'ye tatile gitmek için yılda 9,1 haftanız kaldı.

Elbette bütün yazarlar ön taslak yazmaz. Yazarken her heceyi ölçüp biçen mükemmeliyetçiler vardır. Mükemmeliyetçiler her iki ya da üç saatte sadece bir sayfa bitirebilir, ama ne sayfa! Bir haftada, on ila on iki sayfa maksimumlarıdır. Mükemmeliyetçinin çalışmasının yeniden yazmaya çok da ihtiyacı olmayacaktır, belki sadece biraz parlatma. Bu, yılda beş yüzden fazla sayfa anlamına gelir. Yazdıklarının *yarısı* çöpü boylasa bile bir buçuk yılda mükemmeliyetçi bir başyapıt meydana getirebilir. On beş yılda, on başyapıt. Bir mükemmeliyetçi bile Dickens kadar üretken olabilir.

Gelecek sefer biri size yazmak istediğini ama zamanı olmadığını söylediğinde, ona ne kadar televizyon izlediğini sorun.

Bir romanı bitirmenin sırrı düzenli olmaktır. Her gün aynı saatte çalışın. O süreye müdahale eden her şeye ama her şeye *hayır* demelisiniz. Telefon konuşmaları, komşu görüşmeleri, her şey. Teknede kokteyl partinin ortasında çalışamazsınız. Eğer biri arayacak olursa, bırakın telesekreteriniz cevap versin. Eğer televizyonda güzel bir film varsa, üzgünüm, başka bir zaman izlemek zorunda kalacaksınız. Eğer japon balığınız ölürse, cenazeye katılmak için zamanınız olmayacak. Akşamdan kalma olmak bile bahane değil. Montaj üretim hattı devam etmelidir.

Bazı yazarlar programla iyi çalışamazlar. Sadece üretim hedefleri koyarlar. Günde, örneğin, bin iki yüz kelime yazarlar. Her halükârda planınıza göre çalıştığınız ve sayfalar tamamlandığı sürece önemli değildir.

İlham Periniz Tatile Çıktığında Ne Yapmak Gerekir?

Yazar tıkanması gerçektir. Bu olur. Bazı günler eski daktilonu-

zun başına otururusunuz, parmaklarınızı tuşlara koyarsınız ve aklınıza hiçbir şey gelmez. Boşluk. Hiç. Bu olduğunda ne yaptığınız, sizi bir-gün-bir-kitap-yazacağım kalabalığından ayıran şeydir.

Devam edemediğinizi fark ettiğinizde, panik yapmayın. Yüreksiz biri panik olacak ve yaratıcılığını harekete geçireceğini umarak en yakın bara koşacaktır. Bu işe yarar, ancak direksiyonun kontrolünü kaybetmek sonucu olumsuz etkiler. Sarhoşken yazdığınız neredeyse her şeyi çöpe atmanız gerekecektir. Aynı şey esrar, kokain ve amfetamin için de geçerlidir. Elbette, Edgar Allen Poe zilzurna sarhoşken yazıyordu, ancak kırk yaşında öldü, konuşamıyor ve tuvaletini tutamıyordu. Ayrıca, o bir istisnaydı. James A. Michener ayıkken yapıyor. Hâlâ dört dörtlük romanlar üretiyor ve seksenini geçti.

Eğer tıkanırsanız, hatırlamanız gereken en önemli şey yazar tıkanmasının herkese olduğu ve endişelenecek hiçbir şey olmadığıdır. Yapmanız gereken şey adrenalini başlatmaktır. Isınmak için, önceden yazdıklarınızı yeniden yazmakla başlayın. Hareketli müzikler çalın; işe yarayabilir. Önceden yazdıklarınızı sesli okuyun; bu bazen işe yarayabilir. Her ne yaparsanız yapın, yazmayı ertelemeyin. Tek ürettiğiniz saçmalık bile olsa tuşlara basmaya devam edin. Eğer denemekten vazgeçmezseniz yazar tıkanmasının üstesinden *gelirsiniz*! Eğer daktilonuzdan uzaklaşırsanız asla üstesinden gelemezsiniz. Bu sadece bir sonrakinde bırakıp gitmenizi kolaylaştırır.

Yazar tıkanmasını, yazmanızı engelleyen öfke, üzüntü, hastalık, tembellik, cinsel arzular vb. gibi diğer duygusal durumlarla karıştırmayın. Gerçek yazar tıkanmasının dört başlıca nedeni vardır: karakterlerinizi iyi tanımamak, aynı anda düzeltme yapmaya ve yazmaya çalışmak, başarısızlık korkusu ve başarı korkusu.

Romanınızın taslağını oluşturmaya başlar başlamaz, karakterler hayat bulacak ve kendi istekleri olacaktır. Yeterince iyi anlamadığınız bir karakter ona doğasında olmayan bir şeyi yaptırmaya çalıştığınızda isyan edebilir. Mesela izlencenizde, karakterin hikâ-

yede bir noktada para çalmasını planladınız. Sahneyi yazmaya başlıyorsunuz, ama karakter elinde silahla bankaya girmeyi reddediyor. Eğer yarattığınızı düşündüğünüzden daha farklı karakterler yarattıysanız, onlara istediğinizi yaptırmakta zor anlar yaşarsınız. Karakterleriniz hiçbir şekilde hareket etmeyecektir. Onlara hiçbir şey söyletemezsiniz. Sanki zihniniz kabız olmuş gibidir. Panik olursunuz. Bu birinci sınıf bir yazar tıkanmasıdır.

Birinci sınıf yazar tıkanması başınıza geldiğinde yapılacak ilk şey karakterlerinizle röportaj yapmak ve içlerinde olmayan bir şeyi onlara yaptırmaya çalıştığınız için mi hareket etmeyi reddettiklerini ortaya çıkarmaktır. Onları daha güçlü motive etmeniz veya izlencenizi değiştirmeniz gerekiyor olabilir. Her halükârda, karaktere biraz daha yakından baktığınızda çözüm netleşir ve işe dönersiniz. Yazar tıkanmanız tarihe karışır.

Aynı anda yazmaya ve düzeltme yapmaya çalışmak ikinci sınıf yazar tıkanması yaratır. Romanınızı yazarken, her i'nin noktası olup olmadığından ve her t'nin çizgisinin olup olmadığından endişe etmeden ilk olarak taslak oluşturmanız gerekir. Taslak mükemmel olmaz; o sadece bir taslaktır.

Sonrasında, yeniden yazma aşamasında, mükemmeliyetçi olacaksınız, her bir heceyi sorgulayacak ve kendinize sürekli kötü olduğundan şüphelenip şüphelenmediğinizi soracaksınız. Taslağı oluştururken, mürekkep kâğıtla buluşur buluşmaz hataları açık bir şekilde görürsünüz. Bu bazı yazarları deli eder. Hemen düzeltmeler yapmaya başlarlar. Sonuç: Hiçbir şey onları tatmin etmez. İlerleme durur. Kısa süre sonra enine boyuna düşünmeden kâğıda hiçbir şey dökemez hale gelirler. Ardından hemen düzeltmeleri yapmaya başlarlar. Bir daha hiçbir zaman güzel ve hatasız bir şey yazamayacaklarına dair bir korku geliştirirler; tek bir kelime bile yazamayacak hale gelirler.

Bunun çaresi eğer bilgisayarda yazıyorsanız monitör kapalı yazmak veya elle ya da daktiloyla yazıyorsanız ışıklar kapalı çalışmaktır. Son sayfa bitene kadar tek yapmanız gereken yazdığınız

herhangi bir şeye bakmamaktır. Nokta. Eğer bu yöntemi denerseniz, ikinci sınıf yazar tıkanması ortadan kalkacaktır.

Başarısızlık korkusu üçüncü sınıf yazar tıkanması yaratır. Bu çoğunlukla yazarın geleceğe bakıp onu bekleyen bir ret kâğıdı gördüğü taslağın sonuna doğru olur. Yazar reddedilmekten veya göz ardı edilmekten o kadar nefret eder ki, en azından bilinçdışında, yazı son bölümün ortalarında bir yerlerde kesilir.

Üçüncü sınıf yazar tıkanması bağırarak açılabilir. Avazınız çıktığı kadar bağırıp kaç tane kahrolası ret alırsanız alın, ne olursa olsun bunun sizi hiçbir şekilde durduramayacağını söyleyin. Kusurlu olan daktilonuz veya bilgisayarınızmış gibi düşünün. Ona bağırın. İşler tekrar hareketlenmeye başlayacaktır.

Başarı korkusu daha zordur. İnsan hangi akla hizmet başarıdan korkar ki, diye düşünebilirsiniz. Kulağa aptalca geliyor.

Başarılı olduğunuzda tuhaf şeyler olur. Eşiniz size garip davranır. Başarısız arkadaşlarınız size gıpta eder. Yabancılar sizinle tartışmaya girmek ister. Herkes bu fikirlerin aklınıza nerden geldiği konusunda size sorular sorar. Ne kadar para kazandığınızı. Şu an ne üzerinde çalıştığınızı. Size kendi favori yazarları hakkında sorular sorar ve okumadığınızı söylediğinizde aptalmışsınız gibi davranırlar çünkü onların favori yazarları sizden on kat daha iyidir. Nasıl oldu da Johnny Carson'ın programına çıkmadınız? Nasıl oldu da *Time* veya *The New York Times* kitabınızın eleştirisine yer vermedi? İlginin merkezi olacaksınız, peki bunda ne sorun var?

Bazı psikologlar konuşmak için bir grubun önüne çıkmanın Amerika'daki bir numaralı korku olduğunu iddia eder. İnsanlar bundan ölümden daha çok korkar. Neden böyledir? İnsanlar fark edilmekten, insanlarla dolu bir odada ilginin merkezi olmaktan korkar. Başarılı bir yazar fark edilir. Başarılı bir yazar çoğunlukla insanlarla dolu bir odada ilginin odağıdır. Henüz başarılı olmayan bir yazar buna korkuyla bakar. Dördüncü sınıf yazar tıkanmasını ateşleyen budur. Eğer başarıdan korkuyorsanız, birinci sayfaya geri dönün ve taslağın üzerine başkasının adını yazın. Takma bir isim al-

tında yazın. Birçok yazar böyle yapar. *The New York Times* çoksatar listesindeki bir numaralı yazarın yan evinde oturuyor ve bunu bilmiyor olabilirsiniz. Ünlü olmaktan korkmanın bir nedeni yoktur. Bir yazar olabilirsiniz ve bunların hepsi geçer.

Beşinci sınıf yazar tıkanması yukardakilerin iki ya da daha fazlasının birleşiminden kaynaklanır. Doğru bileşeni bulana kadar çözümleri denemeye devam etmeniz gerekecek. Hatta belki de bir kafa doktoruna gidebilirsiniz.

İŞ BİTTİĞİNDE NE YAPMALI?

Romanınız bittiğinde bunu anlarsınız. Her baktığınızda kusacak gibi hissedersiniz. Yeniden yazmaların sadece bir şeyleri değiştirdiği; romanı artık daha iyi yapmadığı bir noktaya ulaşacaksınız.

Şimdi yapılacak şey bir dilbilgisi uzmanı tarafından kontrol edilip düzeltilmesi ve profesyonel olarak kâğıda dökülmesidir. Taslak hazırlamanın ve postalamanın standart bir yolu vardır ve bunlar bölge kütüphanenizde bulabileceğiniz birçok kitapta anlatılmıştır. En popüler olanı, her yıl *Writer's Digest* tarafından yayınlanan *Writer's Market*'tir. Standart olanı yaptığınızdan emin olun; yaratıcılığınızı konuşturacağınız yer burası değil.

Şu anki işiniz bir ajans bulmaktır. Eğer kesinlikle satılabilir bir taslak yazdıysanız, bir ajans *bulursunuz*. *Muhtemelen* satılabilir bir taslak yazdıysanız bile bir ajans bulursunuz. Ajans bulmanın yolu şudur:

Birincisi, yazar arkadaşlarınızı kullanın. Eğer ajansları varsa, onlardan tavsiye isteyin. Eğer tavsiye alamazsanız, kütüphaneden tüm bilinen ajansların bir listesini alın. Kitabın kısa bir özeti, bir bölümün örneği ve kendinizden, eğitim hayatınızdan, eğer varsa önceki yayınlarınızın (kurgu dışı dahil) yer alacağı ve kurgu yazımı konusunda aldığınız eğitimlerden bahseden bir kapak sayfa-

sıyla, katıldığınız atölye çalışmaları ve aldığınız dersleri de içerecek şekilde onlara yazın. Tümünü pullu bir zarfla yollayın.

Aralarından biri ilgilendiğini ifade ettiğinde, arayın ve hızlı bir cevap garanti edilirse kitabı başka bir ajansa göndermeyeceğinizi söyleyin. Ajanslarla kurallara göre oynayın; onlar çoğunlukla kurallarına göre oynayacaktır. Bir seferde sadece bir tanesiyle flört edin. Eğer size hızlı okuma sözü verirlerse, taslağı vermeyi kabul edin. Eğer bir ajans kitabı bir aydan daha fazla tutarsa, hızlı bir şekilde okumaları ya da geri göndermeleri konusunda ısrarcı olun.

Bir ajansınız olduğunda, ajansın taslak satışı, sözleşme görüşmeleri ve telif ücretleri takibi üzerinde çalışmasına izin verin. Siz bir sonraki üzerinde çalışmaya başlayın.

Kaynakça

Aristotle, "The Poetics" in *The Basic Works of Aristo*, ed. Richard McKeon, Random House, New York, 1941. [Türkçesi: *Poetika*, çev. Ari Çokona ve Ömer Aygün, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2016.]

Baker, George, *Dramatik Technique*, Houghton Mifflin, New York, 1919.

Dickens, Charles, *A Christmas Carol*, Simon and Schuster, New York, 1939. [Türkçesi: *Bir Noel Şarkısı*, çev. Başak Bekişli, İthaki Yayınları, İstanbul, 2019.]

Egri, Lajos, *The Art of Dramatik Writing*, Simon and Schuster, New York, 1946. [Türkçesi: *Piyes Yazma Sanatı*, çev. Suat Taşer, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2012.]

Flaubert, Gustave, *Madame Bovary*, çev. Lowell Bair, Bantam Books, New York, 1959. [Türkçesi: *Madam Bovary*, çev. Celal Öner, Oda Yayınları, İstanbul, 2005.]

Foster-Harris, William, *The Basic Formulas of Fiction*, University of Oklahoma Press, Norman, 1944.

The Basic Patterns of Plot, University of Oklahoma Press, Norman, 1959.

Freytag, Gustav, *Technique of the Drama*, Scott, Foresman and Company, Chicago, 1894.

Hemingway, Ernest, *The Old Man and The Sea*, Charles Scribner's Sons, New York, 1952. [Türkçesi: *Yaşlı Adam ve Deniz*, çev. Orhan Azizoğlu, Bilgi Yayınevi, Ankara, 2006.]

Hull, Raymond, *How to Write a Play*, Writer's Digest Books, Cincinnati, 1983.

Kesey, Ken, *One Flew Over The Cuckoo's Nest*, Viking Press, New York, 1962. [Türkçesi: *Guguk Kuşu*, çev. Duygu Akın, Nemesis Kitap, İstanbul, 2018.]

Knott, William C., *The Craft of Fiction*, Reston Publishing Co., Reston, 1977.

Le Carre, John, *The Spy Who Came in From The Cold*, Dell Publishing Co., New York, 1965. [Türkçesi: *Soğuktan Gelen Casus*, çev. Ali Cevat Akkoyunlu, Kırmızı Kedi Yayınları, İstanbul, 2016.]

Macgowan, Kenneth, *A Primer of Playwriting*, Random House, New York, 1951.

Malevinsky, Moses L., *The Science of Playwriting*, Brentano's Publishers, New York, 1925.

Nabokov, Vladimir, *Lolita*, G.P. Putnam's Sons, New York, 1955. [Türkçesi: *Lolita*, çev. Fatih Özgüven, İletişim Yayınları, İstanbul, 1999.]

Orvis, Mary Burchard, *The Art of Writing Fiction*, Prentice- Hall, New York, 1948.

Owen, Jean Z., *Professional Fiction Writing: a Practical Guide to Modern Techniques*, The Writer, Inc., Boston, 1974.

Peck, Robert Newton, *Fiction Is Folks*, Writer's Digest Books, Cincinnati, 1983.

Price, W.T., *The Analysis of Play Construction and Dramatik Principle*, W.T. Price, Publisher, New York, 1908.

Puzo, Mario, *The Godfather*, G.P. Putnam's Sons, New York, 1969. [Türkçesi: *Baba*, çev. Zeynep Umuroğlu Çetinol, E Yayınları, İstanbul, 2015.]

James N. Frey, uluslararası başarı kazanmış bir yaratıcı yazarlık eğitmeni. Atölyelerine ve derslerine katılan birçok yazar kitaplarında başarıya kavuşmuştur. Frey aynı zamanda kurgu ve kurgu dışı eserlere imza atmıştır.

Dört Dörtlük Bir Roman Nasıl Yazılır? yazar adaylarının karmaşık yolculuklarında tam da ihtiyaç duyacakları bir kılavuz. Üstelik bunu lafı eveleyip gevelemeden, kendine ve okuruna dürüst kalmayı başararak yapıyor Frey. Yaratıcı yazımın temel meselelerinden karakter, çatışma, bakış açısı, kurgu, önerme gibi konulara ilişkin oldukça duru değerlendirmeler yaparak hikâye anlatımının kasvetli bir labirent sanılan yollarında acı söylemekten tereddüt etmeyen, ancak günün sonunda iyi ki yanımda diyebileceğiniz bir dostun vazifesini üstleniyor.

"James Joyce ya da Virginia Woolf gibi yazmak ve dramatik biçimden kaçınan deneysel, sembolik, felsefi ya da psikolojik romanlar yaratmak istiyorsanız bu kitap sizin için değil... Bu, dramatik roman yazma sanatı hakkında bir kitap ve başka bir iddiası yok."

ISBN 978-605-192-394-9

hep kitap