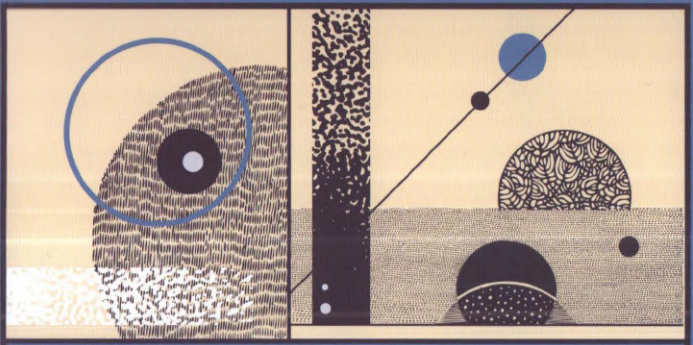
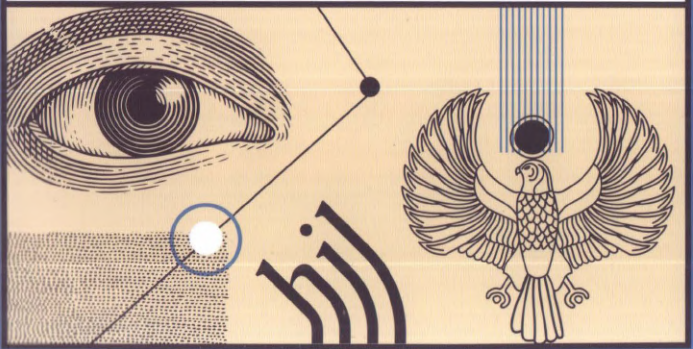


MICHAEL RABIGER

Senaryo, Roman, Öykü ve Oyun için

KURGU SANATI



MICHAEL RABIGER • **KURGU SANATI** • SİNEMA

Kurgu Sanatı

MICHAEL RABIGER

Michael Rabiger. İngiltere'deki Pinewood ve Shepperton Stüdyoları'nın montaj odalarında kariyerine başladı. Daha sonra editör ve BBC'de belgesel yönetmeni olarak çalıştı ve ABD'de uzun yıllar yapımcılık eğitmenliği yaptı. Chicago'daki Columbia College'ın kurucu ortağı olan Rabiger, bu üniversitede Film/Video Bölümü'nün başkanlığını üstlenerek "Michael Rabiger Belgesel Merkezi"ni kurdu. Otuz beşten fazla film yönetti veya kurguladı, birçok ülkede atölyeler düzenledi ve Avrupa'da CILECT (Uluslararası Sinema ve Televizyon Okulları Birliği) için çokuluslu bir atölyeyi yönetti. Buenos Aires Üniversitesi'nde fahri profesör oldu. Her ikisi de Focal Press tarafından yayımlanan iki kitabın yazarıdır: *Directing the Documentary* [Belgesel Yönetmek] ve *Directing: Film Techniques and Aesthetics* [Yönetmek: Film Yöntemleri ve Estetik].



büyükparmakkapı sok. no: 3/5
beyoğlu, istanbul, türkiye
tel: (90) (212) 230 09 62
faks: (90) (212) 219 42 92
e-posta: hilyayin@hilyayin.com

kurgu sanatı
senaryo, roman, öykü ve oyun için...
kitabın özgün adı: **developing story ideas**
yazar: **michael rabiger**
ingilizceden çeviren: **irem genç**
yayıma hazırlayan: **güneş öztürk**
kapak tasarımı: **pınar ulus**
sayfa düzeni: **bahar kuru yerek**

baskı: **asya basım yayın sanayi tic. ltd. şti.**
tevfikbey mah. halkalı cad. no: 162/7
küçükçekmece – istanbul
sertifika no: 36150

978-605-80700-0-4 (ciltli)
978-605-80700-1-1 (ciltsiz)

1. baskı, hil yayın, nisan 2019
© hil yayın 2017 türkçe yayım için
© michael rabiger, 2017

bu çeviri, kitabın özgün yayımcısı taylor & francis group llc bünyesindeki focal press ile anlaşmalı olarak yayımlanmıştır. tüm hakları saklıdır. tanıtım amacıyla kullanılacak kısa alıntılar dışında, hiçbir bölümü hil yayın'ın izni olmaksızın çoğaltılamaz, kullanılamaz.

hil yayın
pandora yayın ve kitap hizmetleri a.ş.'nin yayın markasıdır.
t.c. kültür bakanlığı yayıncı sertifika no: 13371

MICHAEL RABIGER

Senaryo, Roman, Öykü ve Oyun için

KURGU SANATI

YAYIN

İçindekiler

GİRİŞ 9

BİRİNCİ KISIM - **GENEL BAKIŞ** 15

1 Hedefler ve Başlangıç 17

2 Yaratma Süreci Üzerine 32

İKİNCİ KISIM - **YARATICILIĞIN KÖKENLERİ** 39

3 Sanatçı Kimliğinizi Bulmak 41

4 Otobiyografi ve Etkileri 49

5 KMODET Oynamak ve Fikir Sunmak 54

6 Hayattan Beslenerek Çalışmak 64

ÜÇÜNCÜ KISIM - **DRAMA SANATI VE KAVRAMLARI** 73

7 Karakterler, Sorunları ve İkilemleri 75

8 Kendi Karakterlerinizi Yaratmak 88

9 Dramayı Analiz Etmek 97

10 Hikâyenin Yapısını Anlamak 105

11 Drama Araçları 114

12 Eleştirel Geribildirim Vermek 123

DÖRDÜNCÜ KISIM - **YAZI ÖDEVLERİ** 127

13 Bir Çocukluk Hikâyesi 129

14 Aile Hikâyesi 146

15 Bir Miti, Efsaneyi veya Halk Hikâyesini Tekrar Anlatmak 161

16 Rüyadan Hikâyeye 179

17 Bir Öyküyü Beyaz Perdeye Uyarlamak 192

18 Haberden Esinlenilmiş On Dakikalık Hikâye 231

19 Belgesel Konusu 209

20 Otuz Dakikalık Özgün Kurmaca 223

21 Uzun Metrajlı Film 243

BEŞİNCİ KISIM - **BİRLİKTE YARATMAK** 259

22 Dramayı Harekete Geçirmek 261

ALTINCI KISIM - **YAZARLIĞI GELİŞTİRMEK** 267

23 Sanatçı Kimliği ve Kariyeri 269

24 Taslak Düzeltisi Yapmak 274

25 Çalışmayı Son Haline Getirmek 290

Kırk yıllık evliliğimiz, aile saadetimiz
ve verimli birlikteliğimize duyduğum gönülden
teşekkür ve takdir ile eşim Nancy Mattei'ye...

Giriş

"Ben yazana kadar hiçbir şey gerçek değildir."[1]

Yazmak, hayatın iniş çıkışlarını keşfetmeniz ve dile getirmeniz için eşsiz bir yoldur. Bu kitap size benzersiz yaratıcı bir kimliğiniz ve anlatacak birçok akıcı hikâyeniz olduğunu gösterecek. Kılavuzluğu sizi özgür ve canlı kılmalı ki hayat bulmaya direnen karakterlerle, fiyaskoyla sonuçlanan olay örgüleriyle, ikincil görünen hikâye fikirleriyle karşı karşıya kalmak zorunda kalmayasınız.

Bu kitabı bir kişisel gelişim kılavuzu, bir ders metni veya gayrı resmi bir yazı topluluğunda size ilham vermesi için kullanın. İçeriğindeki tartışmalar ve deneme alıştırmaları, henüz aklınıza gelmemiş fikirleri nerede bulabileceğinizi gösterecek. Bu yolda ilerlerken, iş üstünde olan bir yazarın ne hissettiğine, ne düşündüğüne ve ne yaptığına yakından tanık olacaksınız.

Kitabın Amaçları

Tüm hikâyeler *düşünsel* anlamda belli başlı bir zemine -yani, sağlam temelli fikirlere- ihtiyaç duyar. Bunlar, insanları etkilemek için, yazarın kişisel, duygusal deneyimlerine dayandırılmalıdır. Bu amaçla, *Kurgu Sanatı* okuyucuyu, altı bölümden oluşan bir yazı yolculuğuna çıkarır:

---

1 *Providence and Mr. Hardy*'nin (Hutchinson, 1966) yazarı Lois Deacon'ın bir konuşmasından hatırlanmış alıntı.

1. **Bölüm - Genel Bakış:** Kitabın amaçlarının tanıtılması, yaratma sürecine yaklaşım ve sıklıkla karşılaşılan sorunların üstesinden nasıl gelineceği.
2. **Bölüm - Yaratıcılığın Kökenleri:** Ruhunuzdaki izleri keşfetmenizi ve yaratıcı kimliğinizin ilk portresini çıkarmanıza yardımcı olan gözlem, doğaçlama ve içebakış ödevleri.
3. **Bölüm - Beceri ve Drama Kavramları:** Güçlü karakterler yaratmanıza, bir sahnenin iyi olup olmadığını anlamanıza, bütün bir eseri sonucu için değerlendirmenize, bir hikâyeyi ve hikâyeye hâkim bakış açısını test etmenize yardımcı olacak birtakım kavramların tanıtılması. Oyun türünün nasıl işlediği, zayıf hikâye unsurlarının nasıl güçlendirileceği, nasıl yararlı eleştirel geri dönüt verileceği ve alınacağı.
4. **Bölüm - Yazı Ödevleri:** Yazarların sahip olduğu çeşitli kaynakların kullanılmasıyla yazılmış ödevlerin konuları otobiyografi, aile, gelenek, rüya, mit, efsane, medya, öykü ve film ödevlerine odaklanır. İlk projeler düzyazıda, tiyatroda veya gazetecilikte uygulanabilecek kısa işlere odaklanırken, daha sonraki projeler ayrıntılı bir belgesel konusunu ve iki parçalık özgün bir kurmaca yazıyı kapsıyor. Öykü ödevini tek bir bakış açısıyla yazmanız istenirken, uzun metrajlı film fikrini ise iki farklı bakış açısıyla ele almanız isteniyor. Her bir ödevde, başka bir öğrenci tarafından yapılmış bir örnek sunulmuş ve ayrıca bu örnek üzerine, kendi izlenimlerinizle ve eleştirilerinizle karşılaştırabileceğiniz eleştirel bir değerlendirme verilmiştir.
5. **Bölüm - Birlikte Yaratmak:** En ilginç modern film ve tiyatro eserlerinden bazıları işbirlikçi ilişkilerden doğar. İki önemli deney üzerinden teknikleri kendi başınıza deneyeceksiniz.
6. **Bölüm - Bir Yazar Olarak Gelişmek:** Sanatçı kimliğinizin mevcut eserinizle yeniden değerlendirilmesi ve sanatsal tercihlerinizin ve yönünüzün pekiştirilmesi. Hikâyenin tamamlandığını düşünmeden önce en sevdiğiniz taslaklarınızda kullanmanız için ileri düzey hikâye düzeltisi teknikleri. Özenle incelenmiş bir fikir taslağını senaryoya, belgesel tasarısına, oyuna, kurmaca veya kurmaca olmayan metne dönüştürmek için gerekli olan temel öğeler.

Kitaptaki yöntemlerin çıkış noktası: İnsanın yaratıcılığı ve öğrenim süreciyle ilgili varsayımlarım iki farklı deneyimden yola

çıkar. Bu deneyimlerden bir tanesi sinema alanında yoğun bir şekilde yaptığım profesyonel pratikten gelir (öncelikle uzun metrajlı filmler için kurguculuk, daha sonra çoğunlukla BBC için yaptığım belgesel yönetmenliği). Bir başka deneyim ise, diğeriyle aynı derecede etkileyici olan, otuz yıllık uluslararası eğitimden gelir. Bundan sadece insanların bir sanat formunu nasıl kavradıkları ve onda uzmanlaştıklarını değil; aynı zamanda işi öğrenirken, benim yaptığım gibi, normalde yıllar sürecek şeyi aylar içerisinde öğrendiklerini gördüm.

Ödevler: Çoğu insan bir şeyleri uygulamaya koyarken daha hızlı ve daha keyif alarak öğrenir, bu nedenle buradaki elli uygulamalı ödev arasından kendinize uygun bir tanesini seçebilirsiniz. Gerçek hayattan esinlenip yaptığınız gözlemler sizi bir doğaçlama oyununa yönlendirir ve bu, sezgilerinizi açarken kendinize olan güveni de sağlamlaştırır. Kitapta çocukluk ve aile üzerine olan ödevlerin yanında sözlü ve geleneksel anlatı kaynaklarına dayanan, hafızayı ve rüyaları içeren ödevler de bulunur. Bu doğaçlama oyunları sizi sezgisel olarak gözlemle, imgelerle, hafızayla ve başka kaynaklarla çalışmaya itecektir ve bundan kısa taslaklar halinde olan hikâye projeleri doğacaktır. Bu özlü yapı grup içinde okumaları ve tartışmaları kolaylaştırırken yazarın önemli değişiklikleri de kolay bir şekilde yapmasına yardımcı olacaktır.

Kurmaca ya da gerçek hayata dayalı öyküler üretebileceksiniz ve sondaki ödevler (kurmaca ve belgeseller üzerine) eserinizdeki bakış açısını kontrol edebilmeniz için size yol gösterecek. Akabinde, herhangi bir hikâye taslağını yazınsal bir metne, senaryoya, tiyatro oyununa, radyo metnine ve hatta belki stand-up komediye dönüştürebileceksiniz. Her anlatı sanatının, elbette, en sonda değinilen kendine özgü belli gereksinimleri vardır.

Bu baskıda yeni olanlar: Kitap, yapısal bazı yeniliklerin yanı sıra, tepeden tırnağa yeniden gözden geçirilmiştir. Bir yazarın sanatçı kimliğini anlamaya ve tanımlamaya çalıştığım 2. Bölüm:

Yaratıcılığın Kökenleri kısmı büyük ölçüde genişletilmiştir. Okuyucular tarafından epey ilgi gören bu kısım benim yaratıcılığa yaklaşımımda önemli bir rol oynar. 3. Bölüm, beceri ve tiyatro kavramları üzerine yoğunlaşır, bu baskı, herhangi bir ortamda her hikâyenin her kısmını değerlendirebilmek için daha geniş çaplı bir yardım kılavuzu içeriyor. İçerdiği yöntemler:

> Yazarın, sinemada hikâye editörünün, sunucunun, izleyicinin veya eleştirmenin oynadıkları rolleri siz üstlenin.
>
> Karakter yaratın.
>
> "Sabit" ve "değişken" karakterlerin yanı sıra, tekdüze ve arketip karakterleri de anlamaya çalışın.
>
> Bir sahneyi oluşturan öğeleri tanımlayın ve bunları dramatik yapının unsurları olarak değerlendirip çizin.
>
> Bir eseri üç perdeli yapıya bölün.
>
> Her tür hikâyeyi etkileyiciliği, anlamı ve amacı için inceleyin.
>
> Hikâye anlatısında bakış açısını es geçmeyin.

22. Bölüm, Dramayı Harekete Geçirmek, ortak araştırma yapma ve yazarlık yöntemleri üzerine yeni bir bölümdür. Bunlar tiyatrodaki "ortaklaşa yaratım"ın ve diğerlerinin yanında Robert Altman, Ingmar Bergman, John Cassavetes, Mike Leigh, Rick Linklater'ın sinemasının da temelinde yatar. İki ödev, filmlerin yanında kurmaca olmayan yazınsal metinlere de uygulanabilen ilginç ortak deneyimler sunar.

Teşekkür: Birçok iyi insan bu kitabın gelişimine katkıda bulundu. Yeni kısımlar için bana fikirlerini sunan Cindy Keeling ve Penny Weeden'a, fakülteye ve otuz yıldır yaptığımız eşsiz diyaloglar için Columbia Üniversitesi Chicago öğrencilerine teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, Ruth Muller'a annesi Margaret Powell Lesser'in fotoğrafı için teşekkür etmek isterim.

New York Üniversitesi film departmanına, özellikle Lora Hays, George Stoney ve ne yazık ki artık aramızda olmayan Marketa

Kimbrell'a tartışmaları ve arkadaşça tavırları için minnettarım. Beni New York Üniversitesi'ne ziyaretçi öğretmen olarak davet eden Ken Dancyger, Nick Tanis ve Dekan Mary Schmidt Campbell'a da ayrıca teşekkürlerimi sunarım.

Yazılarını kibarca çoğaltmama izin veren NYU öğrencilerine ayrıca minnet borçluyum. Fransa'dan, Kore'den, Norveç'ten, Meksika'dan, Britanya'dan, Kanada'dan ve tabii Amerika'dan geldiler. Teşekkürler Michelle Arnove, Bryan Beasley, Leah Cho, Chris Darnley, Paul Flanagan, Angela Galean, Michael Hanttula, Margaret Harris, Kundong Lee, Louis Leterrier, Amanda McCormick, Alex Mcilleur, Cynthia Merwath, Tatsuyo Ohno, Joy Park, Peter Riley, Trish Rosen, Vilka Tzouras, Sharmaine Webb ve Julie Werenskiold. Sıkı çalışmaları ve etraflarına yaydıkları coşku derslerimizi zevkli kıldı ve onlar olmasaydı bu kitap da olmazdı.

Michael Rabiger
Chicago, 2016

1. Kısım

Genel Bakış

1

Hedefler ve Başlangıç

Bu kitabın yaklaşımının ardında iki temel inanç yatar. Biri, herkesin içinde derinlerde bir yerde dışarı çıkmayı bekleyen bir yazar olduğu; diğeri ise, yaratıcılığın, yaratmak istediğin şeyi önce gözünde canlandırmak; daha sonra oraya ulaşmak için gerekli olan köprüyü inşa etmek demek olduğudur. Bu kitap, hikâye anlatısının, görselleştirme, kavrama veya başlıca profesyonel bir sona ulaşmakla meşgul olan, çoğu yazı kılavuzu tarafından büyük ölçüde göz ardı edilen temel bir aşama olan *fikirleştirme* aşamasına odaklanır. Temel şeylerin bu şekilde göz ardı edilmesi acemi birini, bir binanın inşası bittikten sonra hatalı çelik yapısını düzeltmeye çalışan bir mimar gibi ortada bırakır.

Bu kitap size kendi deneyimlerinizden nasıl faydalanacağınızı, bir izleyici veya okuyucu kitlesine herhangi bir hikâye fikrini nasıl sunacağınızı ve hikâyenizi geliştirirken onların eleştirilerinden nasıl yararlanacağınızı gösterir. Ayrıca, hikâyenizi güvenle ve zevkle düzeltip yeniden yapılandırmanıza yardımcı olacak geniş çaplı ve yenilenmiş hikâye analiz araçları sunar.

Hikâyenin temel yapıtaşlarıyla uğraştığımız için kitap sizden kısa taslaklar halinde yazmanızı isteyecek. Uzun yapıda işler yazarı ve aynı şekilde okuyucuyu yorar, bu nedenle de anlamaya ve geliştirmeye çalıştığımız şeyi belirsizleştirecektir.

13. ve 21. bölümler arasındaki ödevleri istediğiniz zaman dönüp eleştirebilirsiniz. Yalnızca kendi yönteminizle yazın ve kendi

hızınızı belirleyin veya bilhassa bunun için olan bir yazı topluluğunda veya yaratıcı yazma dersinde bu kitabı kullanın.

Yaparak öğrenmeye tüm kalbimle inandığımdan, ödevler bünyesinde aşağıdakileri barındırır:

Bunun gibi ek bilgi kutuları gerektiği yerde tavsiyeler, bilgilendirmeler veya tanımlamalar içerir. Anahtar kelimeler hem bilgi kutularında hem de beraberindeki metinde italik olarak yazılmıştır. İhtiyacınız olan başka herhangi bir şeyi saptamak için dizini kullanın.

Sanatçı kimliğinizi bulmaya yardımcı olacak öz değerlendirme alıştırmaları

Yazarın tıkanmasına neden olan şeylerden kurtularak yaratma sürecini en tepeye taşıyacak yollar

Sizi geliştiren deneyimlerinizi değerlendirmenizi ve onlardan yararlanmanızı sağlayacak eğlenceli yollar

Yazarların yararlandıkları kişisel ve toplumsal kaynakları kullanmak için yollar

Yaratıcı oyunlar ve grafikler

Hikâyenizin özünü, yapısını ve anlamını geliştirmeye yarayacak kısa, zorlayıcı yazı ödevleri

Çeşitli türlerin (kurmaca, kurmaca olmayan yazın, gazetecilik, film, televizyon veya tiyatro) ortaya çıkmasına hazır olan kısa taslaklar halinde yazılar

Yardımcı eleştiriler yazmanın ve onları karşılamanın yolları

Kolayca görünebilen ek bilgi kutuları içinde dramaturjik araçlar ve terminoloji

Başkalarıyla yarışmak yerine onlarla birlikte çalışmanın yolları

Yaratıcı eleştirinin gerçekte nasıl olabileceğini göstermek için örnek yazı ve akabinde eleştirisini yazmak

En sevdiğiniz taslakları öyküye, romana, oyuna veya senaryo formuna dönüştürmek için teşvik

Bir sınıfın veya yazar grubunun parçasıysanız, öğretmeniniz/ lideriniz eseri kendi deneyimlerine ve tercihlerine göre uyarlayacaktır. Çoğu yazma topluluğunda, alıştırmalar ve eleştiriler herkesçe paylaşılan teşvik dolu ve arkadaşça bir atmosferde geçer, yani akranlarınızla etkileşim içinde olmanın size katacağı değerli deneyimleri es geçmeyin.

Farklı Rollere Bürünmek

Hikâye yaratmak merak uyandırır çünkü yazar birçok farklı role bürünür, farklı şapkalar takar ve doğallık ve zekâ arasında değişen dengeleri bozar:

Yazar: Bu, hammaddeyi meydana getiren içgüdüsel, sezgisel ve anarşik kişidir. Bu moddayken ne görüyorsanız, duyuyorsanız veya hayal ediyorsanız bir dakika bile düşünmeden yazın. Herhangi bir kısıtlamanın veya prosedürün ürününüzün önüne geçmesine izin vermeyin -sadece hayal gücünüzün ürettiğini yazmaya odaklanın.

Sunucu: Bir hikâye fikrini tek bir kişiye ya da yirmi kişiye *sunmanız* (sözlü olarak aktarmak) önemli değildir, siz şimdi bir aktör/ şovmen rolündesiniz. Etken cümlelerle, renkli bir dil kullanarak olay örgünüzün ve karakterlerinizin temellerini sadece birkaç dakikada özetleyin. İzleyicinizin beden dili ve yüz ifadesinden hangi kısımların tutulup tutulmadığını anlayabilirsiniz. Sona doğru, nereleri değiştirmeniz gerektiğini hissedeceksiniz. Stand-up komedyenler bunu her gece yapar.

İzleyici: İzleyicinin yeni oluşan fikirlere gösterdiği tepkiler önemli bir gerçeklik testidir, yani sizin tepkileriniz de başkalarının fikirleri veya hikâyeleri için önem arz eder. Dikkatlice ve saygıyla dinleyin ve izleyin. Daha

Bir hikâyeyi *sunduğunuzda*, izleyici karakterleri, olayları ve planlanmış hikâyenizin amacını zihninde canlandırsın diye 3-5 dakikalık sözlü bir tanıtım yaparsınız. İnsanlar jürinin kimin projesinin desteğe layık olduğuna karar verdiği yerlerde sunum (*pitch*) yapar.

sonra sunumun sizde uyandırdığı hisleri, fikirlerinizi ve tepkinizi açık açık ifade edebileceksiniz.

Eleştirmen: Yardımcı geribildirimler vermek, bir eserin yarattığı etkileri yaratıcısına iletmek demektir. Neleri etkileyici bulduğunuzu listeleyin, özellikle aklınızın derinliklerinde çarpıcı bir şekilde canlanan şeyleri. Saygı sınırları içerisinde değişmesinin veya geliştirilmesinin yarar sağlayacağını düşündüğünüz şeyleri öne sürün. İyi eleştirmenler hisler ve izlenimlerle çalışır ve bunları aklın süzgecinden geçirmekten kaçınırlar. Hikâye anlatıcısının ulaşmaya çalıştığı şeye hitap ederler ve hikâyeyle kendileri nasıl başa çıkacaklarını söylemekten kaçınırlar.

Tüm yaratıcı sanatçılar farklı roller arasında gidip gelirler, tek seferde sadece bir rol oynamak alıştırma, otokontrol ve dikkat gerektirir. Eleştirmen karakteri siz yazar modunda yazarken uğraşlarınızı küçümsemek için bilincinize girmeye çalışacaktır. Siz eleştirel yorumlar alan bir Sunucu'yken, içinizdeki Yazar ve Eleştirmen dinlemek yerine eleştirenlerin karışısına dikilip sizi amansızca savunacaktır. Bu, izleyicinin değerli tepkisini kavramanızı engeller. Ancak, alıştırma ve özfarkındalıkla uygun rolde kalmayı ve roller arasında geçiş yapmayı öğrenebilirsiniz, bu da sizi gerçek bir başarı hissiyle dolduracaktır.

Siz ve Kaynaklarınız: Acemi yazarlar genelde alçakgönüllü bir şekilde başlarına yazmaya değer bir şey gelmediğini savunur ve bu yüzden en sevdikleri yazarların fikirlerine ve tarzlarına özenirler. Fakat bu dıştan içe doğru işler ve insanda felce neden olur.

Hala yazacak hiçbir şeyiniz olmadığını mı düşünüyorsunuz? Size katılmıyorum. Doğrudan veya dolaylı olarak, zaferi, yenilgiyi, aşkı, nefreti, cennetten kovulmayı, ölümü, kısacası her şeyi deneyimlediniz. Dolayısıyla, sizde eksik olan çarpıcı deneyimler değil, bunların nasıl fark edileceği, değerlendirileceği ve şekillendirileceğine dair bilgidir.

Herman Melville'in önemli bir gerçeğin ve anlamın gün yüzüne çıkıp sizi tam on ikiden vurduğu anda oluşan netlik anlarını belirtmek için kullandığı "tanıma şoku" kavramı, bir anahtar niteliği taşır. Bu kitap o anları nerede aramanız gerektiğini ve bulduğunuzda onlarla ne yapmanız gerektiğini gösterecek.

Diğer insanlar kaynaklarınızın önemli birer parçasıdır. Sınıf arkadaşlarınız veya yazı topluluğundaki diğer yazarlar sizin destek mekanizmanızın bir parçası oldukları gibi siz de onlarınkinin bir parçasısınız. Bireysel yanıtların yanı sıra toplu olanlar da eseriniz için önemlidir.

Ortak çalışmaktan bahsetmişken, ilk ödevimiz bir role bürünmekle alakalı ve kaynaşmak için de ideal. Her toplaşmanızda bu ödevi bir ya da iki sefer yaparsanız sınıftaki herkesin kişiliği ortaya çıkacaktır. Bir sınıf ortamı olarak tanımlanmış olsa da hemen hemen her toplulukta veya grupta geçebilir.

Ödev 1-1: Ben Kimim?

Sınıfın bir üyesi, kimliği gizli kalacak şekilde özellikle kendisi için önemli bir kişiyi ("örnek" kimse) sınıfın önünde taklit eder.

1. Adım: Sıranız geldiğinde taklit ettiğiniz kişiyle özdeşleşmiş bir eşya taşıyın veya onun giyim tarzını hatırlatacak bir şey giyin ve soruları yanıtlamak üzere tüm sınıfın önünde oturun.

2. Adım: Yaklaşık on dakika boyunca izleyici, hakkınızda bir şeyler öğrenmek için size derinlemesine sorular soracak. Rolünüzden çıkmayarak, taklit ettiğiniz kişinin geçmişi hakkında, soruları onun mizacı ve tavrıyla yanıtlayın. Bunun amacı iki katmanlıdır:

- Taklit ettiğiniz kişiye bürünmeniz ve rolden çıkmayarak, sorular sizi neye yönlendirirse ona uygun ve dürüstçe yanıtlar vermeniz

- İzleyicinin hakkınızda olabildiğince şey öğrenmesi ve taklit ettiğiniz kişinin önemi ve sizinle (yani o kişiyi yeni bir bedene sokan aktörle) olan ilişkisi hakkında fikirler geliştirmesi

3. Adım: On ila yirmi dakikalık etkileşimin ardından, sınıfın lideri "Kestik" der ve izleyici aşağıdakileri içeren bir tartışma gerçekleştirir:

- Toplu bir şekilde izlenimlerin gözden geçirilmesi
- Canlandırılan insanın tahmin edilmesi
- Aktör ve taklit ettiği kişinin arasındaki muhtemel ilişkinin belirlenmesi

Bu alıştırma, grubun kaynaşması için birebirdir ve katılımcıların (isterse tecrübesiz olsunlar) beklenmedik yönlerini ortaya çıkarabilir. Norveç'te yaptığım bir atölye çalışmasındaki performans heyecan vericiydi: Otuzlu yaşlarında bir adam olan Svein, hayatı travmatik bir sır barındıran sessiz sakin bir kadını canlandırdı. "O" "oğlundan" bahsettiğinde merhum annesini canlandırdığını sandık ve tüm odayı annesinin ruhani varlığının ağırlığı ve üzüntüsü sarmış gibi oldu. Dolaylı yoldan annesinin yaşam trajedisi gün yüzüne çıkmış oldu: İkinci Dünya Savaşı'nda Norveç'in işgali sırasında, Svein'in annesi genç ve bekâr bir kadınken, Alman bir memura âşık olmuş. Adam ya öldürülmüş ya da başka bir şekilde birbirlerini kaybetmişler ve daha sonra kadın acımasızca işbirlikçi olarak damgalanmış. Yaşadıkları onu ve oğlunu (bu benim şahsi kanım) yaralamış ve küçük düşürülmelerine sebep olmuş.

"Ben Kimim" alıştırmalarından pek azı bu kadar akılda kalıcı bir şekilde özgündür fakat çoğu etkileyicidir ve sınıfın kendinden geçmesine neden olur. Bir sınıf her toplantıda sadece bir ya da iki performansa vakit ayırabilir.

Fikirleştirme ve Özgünlük

> *Fikirleştirme*, yaratıcı bir girişimin temelini oluşturan olayları ve fikirleri bulmayı ve geliştirmeyi içerir. Bir binanın zemini gibi, iyi bir hikâye fikri destekleyeceği şey için tek başına yeterli olmalıdır.

Çoğu yazar, yazar olmanın tek ön şartının ne olursa olsun devamlı yazmaktan geçtiğini kabul eder. Yetenek, bu yolda çok az yazarın inandığı bir efsanedir. Çoğu fikrin ilk başta sıradan ve benzer olduğunu ve özgünlük kazanmak için adım adım ve sabırla çalışmak gerektiğini söyleyeceklerdir. Önemli olan kimsenin daha önce ayak basmadığı bir yeri keşfetmek değil; bir fikrin potansiyelini tüm yönleriyle kavramak için ısrarla çalışmaktır. Çünkü başlangıçta çok az şey belirgindir, acemiler sorunların iş tamamlandığında ortadan kalkacağını düşünerek yazdıklarının son haline erişmekte acele ederler. Sorunlar sadece görünüşte ortadan kalkar.

Bir fikrin ne kadar geliştiğini test etmek için onu dinleyecek herhangi birine sunun. Bu anlatıcı-izleyici etkileşiminden yola çıkarak bir sonrakinde gerekli olan değişiklikleri kavrayacaksınız. Zorlamaya devam edin. Azim hiçbir zaman sizi mükâfatsız bırakmaz.

Taslak Halinde Yazmak

Bu kitaptaki ödevler için yazdığınız her şey sahne taslağı formunda olacaktır -ki bu da herkes için iyi bir şeydir. Olaylara ve olay örgüsüne odaklanır, diyalogları ve atmosferi belirleyen unsurları başka bir sahne için bir kenara bırakırsak, fikirler daha derli toplu, okunması ve değiştirmesi daha kolay olur. Taslaklar aynı zamanda sunum geliştirmeye çok iyi bir zemin oluşturur.

Hikâye fikrinizin potansiyeli hakkında daha çok şey öğrendiğinizde, taslağınız kolayca değişebilir, daha hızlı ve net bir şekilde gelişme kaydedersiniz. Birçok izleyici kitlesi taslağınızın eşit

oranda gelecek vaat ettiğini ve ikna edici olduğunu düşünüyorsa, onu kısa bir hikâyeye, romana, oyuna, filme -aklınızda olan herhangi bir anlatı tarzına- dönüştürmenin zamanı gelmiş demektir.

Ana Karakterle Özdeşleşmek

Yeni başlayan pek çok kişi kendini, onunla aynı yaşta, cinsiyette olan, aynı geçmişi ve görünüşü paylaştığı başkahramanla tamamen özdeşleştirir. Bu tehlikelidir çünkü yazarın, kahramanın düşünceleri, hisleri ve görünüşü tarafından kuşatıldığını ve eleştiri yapabileceği mesafede olmadığını gösterir. Okuyucular kaçınılmaz olarak, eserde yazarın göremediği hataları görür ve yazar eleştirileri kişisel bir saldırı olarak karşılayabilir.

O zaman, hayatta hiçbir zaman başkasının gerçekliğine girmeyi deneyimlememişken nasıl olur da bize benzemeyen fakat bir o kadar da gerçekçi olan karakterler yaratırız? Bir arkadaş, akraba veya sadece oradan geçen biri olmanız önemli değil, yine de insanların derinlerde barındırdıkları hisleri ve motivasyonları görebilirsiniz. Oyunculuk eğitmeni Konstantin Stanislavski'den alıntı yapmak gerekirse, "İnsan derinlerde yaşadığı her durumu dışavurur."[1] Bir yazarın olduğu kadar bir oyuncunun da görevi; insanın kalbine ve aklına doğru açılan pencereye giden yolu keşfetmektir. Sizin göreviniz, bizi karakterlerinizin ne hissettiğini ve istediğini anlamlandırmaya teşvik edecek şeyi sağlamak, düşüncelerinin ve gerekçelerinin neler olduğunu sezmemize yardımcı olmaktır. Karakter yaratırken sözlerinden daha çok eylemlerinden bir şeyler görürüz, onlara gerçekten ortada olan koşullar ve davranışlar sağlarsınız. Eylemlerin sesi sözcüklerden daha çok çıkar.

1 Sonia Moore, *The Stanislavski System* (New York: Viking Press, 1965).

Hayal Gücünü Canlandırmak

Hayal gücü eski bir arabada olduğu gibi ilk başlatıldığında iyi çalışmaz. Örneklerle ve çağrışımlarla hızlı bir başlangıç yapmayı tercih eder. Bu kitabın uygulamalı ödevleri, hayattan esinlendiğinizde veya doğaçlama oyunları oynadığınızda yazınızın nasıl su gibi aktığını gösterecektir. Bu ödevleri tamamlarken sanatsal süreci (sadece tek başınıza sizin yaratabileceğiniz şekilde sanat icra etmek) takip ederek sanatçı benliğinizin doğasını saptayacaksınız. Çelişkili bir bir şekilde, bunu yaparken başkalarının yardımına ihtiyaç duyacaksınız. Yazmanın çoğu yazarın yapmayı ertelediği önemli bir tarafı da tepkileri ölçmek için yazıyı başkalarına göstermektir. Ketum yazar, eserini "bitene" kadar kimselere göstermeyen korkak yazardır. Bu, eleştirinin kafalarında kurdukları acı yanını görmelerini geciktirir, fakat aynı zamanda okuyucunun üstüne oynayan ve her tür tepkisini dikkate alan tüm sanatsal girişimlerin arkasında yatan amaçtan ve vereceği hazdan mahrum bırakır.

13-21. Bölümlerdeki Yazı Örnekleri ve Eleştirilere Dair

İlk on iki bölümü okuyup kavramaya çalışırken 13'ten 15'e kadar olan bölümlerdeki ilk yazı ödevlerine bir anda geçiş yapmaya hazır olun. Her biri sizden, bir hikâye için tartışılmaya hazır ve taslak halinde olan bir fikir geliştirmenizi ister. Ödevlerin yöntemlerinin basit, sizden istediklerini ise anlaşılır olduğunu göreceksiniz. Fikrinizi yazınsal kurmaca metne veya kurmaca olmayan bir şeye, filme, tiyatroya veya görsel yayın aracına dönüştürmeye karar verdikten sonra gelişme kaydetmek biraz daha zaman alabilir. Özü iyi olan hikâyeler çeşitli platformlara uyarlanabilir.

Ödevlerin akabinde, New York Üniversitesi film okulu sınıfından gelen öğrencilerin örnek yazıları yer alıyor. Bunlar, 1-12. bölümlerde olan fikirlerin ve prensiplerin ele alınmasını sağlamak

dışında, bunun öğrencilerin yazıları bağlamında yapılmasına imkân tanır.

İzleyici Tepkilerinin Tadını Çıkarmak

Bugün var olan kaynakları kullanarak, dünyanın öbür ucundaki yazılarınızla ilgilenen arkadaşlarınıza taslaklarınızı e-posta yoluyla gönderip neredeyse hemen geribildirim alabilirsiniz. Eleştirmenleriniz dramatik analiz araçlarını yazınıza uyguladığında ve siz de aynısını onların yazıları için yaptığınızda, hikâyenizin unsurlarının dengede ve etkileşim içinde olup olmadığını anlamak için önemli bir alıştırma yapmış olursunuz. Bu, her hikâyenin ona uygun kimliğinin, etkileyiciliğinin, uyumunun ve anlamının ortaya çıkmasını sağlar. Bir yazı topluluğunun ve sınıfın parçası olacak kadar şanslıysanız, bu işten heyecan duyacak ve haz alacaksınız. Beraber keşfetmekten daha eğlenceli ne olabilir ki?

Önemli Bir Hatırlatma

Her yazdığınızda, *yeni şeyler yaratmaktan çekinmeyin ve incelemeyi sonraya bırakın*. Yazma sürecinde, yazınız üzerinde özgürce oynamanızı sağlayacak her türlü yazı yöntemini kullanın. Olabilecek her şekilde materyaller ve fikirler ortaya atmak için kendinizi özgür bırakın çünkü aklınızın denetlemesine izin verirseniz özgürce çalışamayacaktır. Adım adım ilerleyin, eleştirel yanınızın içgüdülerinizi ve iç sesinizi hapsetmesine izin vermeyin. Oturabilir, ayakta durabilir, uzanabilir ya da su dolu bir küvette yatıyor olabilirsiniz; bilgisayarda yazı yazabilir, alıştırma kitabına karalama yapabilir, ses kaydı alabilir veya büyükannenize bir şeyler geveleyebilirsiniz. Doğaçlayan bir yazarın yarattığı kaostan zevk almaya bakın. Daha sonra, yazınızı düzeltmeye, organize etmeye ve ortaya çıkardığınız işi rötuşlamaya başlayın.

İşinizin nereye gittiğini görmek için ilerisini düşünerek okuyun. Bir kitap size her şeyi sırayla vermelidir fakat öğrenmek ve yaratmak pek çok tekrarı ve geriye dönüşü içinde barındıran dairesel bir yol izler.

Kaynak Toplamaya Başlamak

Her bölüm yeni bir işi beraberinde getiriyor. Bu yüzden kaynaklarınızı toplamaya erkenden başlayın:

Resim Dosyası: İnternette, dergilerde veya gazetelerde size hitap eden her görüntüyü kaydedin. Bir savaş fotoğrafı, insanın ilgisini çeken bir portre, saçma bir moda reklamı veya muhteşem bir manzara güçlü bir ilham kaynağı olabilir.

Rüya Günlüğü: Bu, Rüya Serisi projesi için kullanılan ve gizli, evinizde sakladığınız bir şeydir. Başucunuzda bir defter ve kalem bulundurun, rüya gördükçe deftere yazın. Unutmadan, uyanıp da rüyanız aklınıza geldiğinde, kurtarabildiğiniz kadarını hatırlayana kadar yataktan kalkmayın. Genelde sadece bir parçasını hatırlayarak başlarsınız fakat üzerinde sessizce kafa yorduğunuzda geri kalanı da aklınıza gelir ve günlüğe tamamını yazana kadar daha da fazlasını hatırlarsınız. Uyumadan önce, "Güzel bir rüya görürsem, uyanıp deftere yazacağım" diyerek kendinizi uyanmaya ve rüyayı yazmaya alıştırabilirsiniz. Kendiliğinizden uyanmaya başlayana kadar her gece kendinizi eğitmeye devam edin.

Haber dosyası: İyi haberleri Haber ve Belgesel projeleri için bir dosyada toplayın. Güncel olması gerekmeyen projeler için, eski dergilere ve makalelere göz atın, böylece başkalarının aklına gelmeyen eski materyaller bulacaksınız. Geri dönüşüm noktaları, ücretsiz dergiler ve gazeteler için bulunmaz bir kaynaktır. Kurmaca fikirlerinin çoğu güncel şeylerden doğar ve eskiden güncel olan şeyler en az şimdikiler kadar kullanışlıdır.

Yazar günlüğü: Hayatın akışı içinde birden beliren düşünceleri, gözlemleri veya fikirleri kaydetmek için her zaman yanınızda küçük bir defter bulundurun. Hayatı daha yakından ve daha sağlam gözlemlemek adına gerçeği kaydetmek sizin için çıraklık eğitimi gibi olacaktır.

Bir şeyleri kaydedip, ilginizi çekenleri daha sonrası için saklamak, tipik bir yazar alışkanlığıdır. Eğer bu kitabı bir ders için kullanıyorsanız, öğretmeniniz ders boyunca belirli zamanlarda Yazar Günlüğü'nüzü görmek isteyebilir. İleride, seyahat ederken, beklerken, yemek yerken ve hatta uyurken (rüya görüyorsanız) geçirdiğiniz zaman güzel hikâyelere dönüşebilir.

Kart Yazarının İsminin Baş Harfleri	Betimleyici Etiket	Harf Kodu
P.P.R.	Ronnie, Sinema İşletmecisi	**K**

Gür beyaz saçları başının kel kısmını örtmek için arkaya taranmış, yetmişlerinde bir adam. Ucuz bir kumaş pantolon ve kollarını kıvırdığı bir gömlek giymiş. Metal çerçeveli gözlükleri gümüşe çalan mavi gözlerini koruyor. Her yanı dökülen sinemadaki personelle konuşurken bir denizci gibi küfrediyor ve Hollywood'un eski günlerini, siyah-beyaz filmleri yâd ediyor. Altmış beş yaş üstü her müdavimi gülümsemeyle karşılarken diğerlerine somurtuyor. Sigara içiyor ve kahvesini aralıksız yudumluyor.

Şekil 1-1 Bir karakter için tipik bir KMODET kartı

KMODET Oyunu İçin Hazırlık

Günlüğünüzdeki notlar sizin adeta fikir bankanızdır ve 5. Bölüm'deki KMODET kartları ile oynanan hızlı hikaye uydurma oyunu için kullanılabilirler. Oynamak için, en iyi gözlemlerinizi yukarıdaki Şekil 1-1'deki gibi fişlere yazın. Ronnie bir **karakter** olduğu için **K** olarak kodlanır. Günlüğünüze yazdıklarınızı ulaşılabilir kılmak için, her birini bu KMODET kategorileriyle kodlayın:

K = bir hikâyede kullanılabilecek karakterin betimlenmesi

M = ilginç ve görsel bir mekân

O = tuhaf ve merak uyandıran bir obje

D = gizlenen veya ortada olan bir durum

E = olağandışı veya belirli bir eylem

T = ilginizi çeken gerçek hayatta vücut bulmuş herhangi bir tema

Tanımlar ve Örnekler

K (karakter), görünüşü, kendine has tavırları, işi veya yaptıkları hikâyede potansiyel karakter olabilecek herhangi biridir. O anda sokakta birini görebilir ve sizde kalıcı bir etki bıraktığını fark edebilir veya uzun yıllardır tanıdığınız biri hakkında bildiklerinizi gözden geçirmek isteyebilirsiniz. Potansiyelleri, onlar üzerinde çalışmaya başladığınızda ortaya çıkardığınız titreşimlere bağlı olan "topladığınız" karakterler sizin hazine niteliğindeki oyuncu kadronuzdur. Onlardan güçlü başkahramanlar veya figüranlar yapabilirsiniz. Bazıları daha önce gördüğünüz kimseye benzemeyecektir fakat çoğu bir tipleme olacaktır. Bir tipleme betimlemesinin iyi olduğunu izleyicilerin tanıdık bir sima görünce gülümsedikleri gibi gülümsemelerinden anlayabilirsiniz. Buradaki örnekler kısa betimlemelerdir.

Karakter Örnekleri:

Yanında küçük bir köpek (bulldog) olan, fabrika bakımından sorumlu kırmızı suratlı adam

Kitap okurken dili dışarıda, kendinden geçmiş küçük siyahi kız

Birbiriyle aynı gri renkte at kuyruklarıyla bisiklet süren kadın-erkek çift

Giydiği sarı eşofman takımı yüzünden tavuk kostümü giymiş gibi duran kadın

M (mekân), bir olayın geçebileceği herhangi bir uygun ortamdır. Genelde karakterler ve mekânlar birbirine uyar fakat işleri karıştırmak için şehirli kaçak genç karakterinizi berbat kokan bir tavuk kümesinde kanundan saklamak veya soluk benizli banka

memurunuzu lanetlenmiş bir Rus trol teknesinde kendini kanıtlaması için zorlamak ilginç bir hal alabilir.

Mekân Örnekleri:

Üstünde tek bir sokak lambası olan liman köprüsü

Eski bir kırtasiye dükkanı

İçinde kirli, dağınık bir yatak olan tavan arası odası

Taşrada, pervane kayışı dolu rafın yanında sararmış posterlerin asılı olduğu bir tamirhane

O (obje), yere, zamana, duruma ve sahibine uygun olan herhangi bir şeydir.

Obje Örnekleri:

Kurabiyeleri saklamak için yapılmış domuz şekilli kavanoz

Kırmızı, beyaz ve mavi kurdeleleri olan yıpranmış hasır bir şapka

Cızırtılı bir melodi çıkaran sevgililer günü kartı

Kısmen erimiş plastik asker seti

Parktaki bankta unutulmuş makyaj seti

Kurumuş bir ağaç dalına bağcıklarından asılmış bir çift koşu ayakkabısı

D (durum), koşullar veya karakterleri baskı altına sokan ikilemlerin birleşmesinden oluşur.

Durum Örnekleri:

Varlıklı bir ailenin yoksul misafiri olmak

Korkutucu bir muhitte arabanın arızalanması

Arkası açık bir hastane geceliğiyle röntgen çektirmek

Kalabalık bir salonda film izlerken yan koltukta oturan kişinin ağır bir kokuya sahip olduğunu fark etmek

Bir komşunun arka bahçesinde insan mezarını andıran yeri kazması

E (eylem), anlamla yüklü veya potansiyel içeren herhangi bir fiil veya davranış.

Eylem Örnekleri:

Araba sürerken cep telefonunuzla mesaj atayım derken öbür dünyayı boylamanın eşiğinden dönmek

Özenle bir eşek şakası hazırlayıp daha sonra acıyıp yapmaktan vazgeçmek

Tamamen giyinik bir şekilde denize doğru koşmak

Bir arkadaştan uzak durmak

Odun kesmek

Gece için bir yatak hazırlamak

ATM'den yüklü miktarda para çekmek

Tehdit edilirken gülümsemeye devam etmek

T (tema), nadiren doğrudan belirtilen, hikâyenin öznesinin temelinde yatan ve onun üzerine yorum katan merkezi veya baskın fikirdir. Bir hikâyenin öznesi evsiz bir gençse, teması "yabancılara nazik davranmanın önemi" olabilir.

Tema Örnekleri:

Sınırları ortadan kaldırmak

İntikam

Aşk her şeyi fetheder

Kıskançlık

İhanet

Kardeşler arasındaki rekabet

Suçluluk duygusu

Kefaret

Affetme

2

Yaratma Süreci Üzerine

Öze yolculuk

En iyi şekilde anlatabileceğin hikâyeleri keşfetmek; kendi hayatının bilinmedik yönlerini görmek ve önemini kavrayamadığın fakat derinlerde varlığını hissettiğin şeylerin doğasını anlamak demektir. Böyle bir kaynak benim hayatımda esas bir "aydınlanma anı" olarak doğmuştu. Bir okul başvurusu için otobiyografim üstünde çalışırken şunu yazdım: "Çektiğim yirmi ya da daha fazla belgesel filmin hepsi birbirinden farklıdır ve hiçbir ortak noktası yoktur." Bu cümleleri kâğıda yazar yazmaz aslında tam tersinin doğru olduğunu dehşetle fark ettim. Bütün belgesellerim aynı tema etrafında dönüyordu: hapsedilme ve bu hapisten kurtulma arzusu. Evet, hepsinin farklı bir anafikri ve sonu vardı fakat altlarında yatan mesele aynıydı.

Bu nasıl olabilirdi? Bunu anlamak için kafa yorarken cevap gizemli bir şekilde gözlerimin önünde beliriverdi. Gördüm ki her zaman başkalarından ayrı duruyordum (önce, bir İngiliz köyünde yetişmiş, orta sınıfa mensup tek çocuk olarak bana düşmanca davranılması, daha sonrasında bir yabancının çocuğu olarak mimlenmem) ve okulda, ailemde, kuşatılmış ve savaşta olan İngiltere'de, orduda acemi bir askerken, BBC'deki Oxbridge mezunları arasında kendi kendini yetiştirmiş biri olarak hep böyleydi. Farklı hissetmek o kadar süreğen hale gelmişti ki bunu bilinçli bir şekilde ifade etmekte başarısız oldum. Bu durumda, esaret ve kaçış üzerine bir dizi film yapmak ne kadar da mantıklıydı!

Yazılarına yardım ettiğim onca öğrenciye bakarken, her birinin esas doğruyu elde etme yolunda ilerlediğini gördüm. Bizi neyin yönlendirdiğini yavaş yavaş ve kusurlarıyla kavradığımızı anladım. Yine de içimizden bir ses, dış sesi kandırıp iç sesin arayışı içinde onunla iletişim kurarak, doğruları harekete geçirerek başından beri bunu bilir.

Bir sanatçının gelişimini hızlandırmak için, kişi ardında ne gibi izler bıraktığını bulmalı. Bir sanat formu üzerine çalışmak da bu arayışı her zaman daha ileriye taşıyacaktır çünkü benliğimizin özüne yaklaşmaya cesaret ettikçe sanatımızda gelişme kaydederiz ve gelişme kaydettikçe kişisel doğrularımıza daha da yaklaşırız. Bu ikisi simbiyotiktir.

Hikâye Anlatmayı İstemek

İnsanları eğlendirerek dikkatlerini üzerimize çekmek için hikâye anlatmalıyız. Herhangi bir komedyen bu işi en iyi, kendi iç kavgalarımızı keşfederek yaptığımızı söyleyecektir. Bunun bir sonucu olarak, nerede olduğumuzu ve neden orada olduğumuzu daha iyi görürüz. Hakikat bizi özgür bırakır ve onu aramak bu arayışta olan diğer ruhlarla bağlanmamızı sağlar. Sarı Tuğlalı Yolda üç arkadaşıyla gezinen Dorothy'i düşünün. Hikâye, kendini yalnız hissetmek ve sonrasında bütünüyle, cesurca ve neşeyle canlı olduğunu hissedene kadar hayat yolunda diğer insanlarla birlikte yürüme yürekliliğini göstermekle ilgili. L. Frank Baum (1856-1919) bunu ve daha birçok şeyi artık klasikleşmiş, 1939 yapımı sinema filmine uyarlanan çocuk kitabı *Oz Büyücüsü*'nde ifade etmiştir ve milyonlarca genç insanı eğlendirmiştir.

Görünür Olmak ve Başkalarına Destek Vermek

Bu kitaptaki kendini keşfetmeye dayalı araçların üzerinde oynamak; diğer insanlara kim olduğunu göstermek ve size kendi

yanınızda, kendi Sarı Tuğlalı Yolunuzda onların da yardım edeceğine güvenmek demektir. Bu sizi tedirgin ediyorsa, endişelenmeyin: Her zaman izin verdiğiniz kadarını göstermek sizin kontrolünüz altında. Bununla birlikte, bir sanatçı olmanın uzun süre saklı kalamayacağınız anlamına geldiğini göz önünde bulundurun. Çelişkiler ve şüphecilik en az nefes almak kadar doğaldır ve sanatçılar onlara verilen alanı bunu anlamak için incelerler. Risk alarak, herhangi bir hikâye geliştirme grubunda doğuştan bir lider haline gelebilirsiniz. Sizin yarattığınız bu örnek, en utangacını bile limitlerini zorlamaya itecektir.

Neticede siz de, kendini göstererek risk alan her kimse, ona cesaretini ne kadar takdir ettiğinizi gösterin. İyi işbirliği yapanlar gönlü zengin insanlardır.

Terapi Nedir? Sanat Nedir?

İnsanlar bazen sanatla terapinin aynı şey olduğunu sanır. Fakat terapi, acıyı dayanılabilir boyutlara indirmek ve insanın yaşam enerjisini korumak için vardır. Sanat daha özgür ve dışa dönüktür. Eğer duygusal çelişkileriniz bilhassa mevcut ve baskınsa, sanat yapmayı bir kenara bırakmanız ve sevecen bir profesyonelden yardım almanız gerekebilir. Boğuluyorsanız sanat yapmamalısınız, zaten yapamazsınız da.

Bununla birlikte, iyi yazan çoğu kimse değişim ve kurtuluş uğruna böyle yapar. Zamanında, İtalya'da hatırı sayılır bir süre endüstriyel kimyacı olarak çalışan İtalyan yazar Primo Levi'yle röportaj yapmıştım.

Survival in Auschwitz (Auschwitz'de Hayatta Kalma) adlı kitabının, Nazi ölüm kamplarının gerçeküstü acımasızlığı arasında geçen bir hayata dair yazılmış en gösterişsiz, çarpıcı ve derin anlatı olduğu bilinir. Bana çoğu mahkumun aynı rüyayı gördüğünü söylemişti—bir şekilde oradan kaçmış, evine varmış ve başına neler

geldiğini sevdiklerine anlatıyorsun. Sen konuşurken, dinleyen kişi yerinden kalkıp orayı terk ediyor ve yıkılıyorsun.

Levi evine varmış ve bu deneyimi önce ebeveynleriyle ve hayatının ilerleyen zamanlarında çocuklarıyla yaşamış. Onu seven hiç kimse nasıl acı çektiğini dinlemeye dayanamamış. Ailesinin yanına vardıktan kısa bir süre sonra, annesinin evinde altı hafta boyunca hiç durmadan yazmış. Daha sonra, yazdıklarını on yıl boyunca bir çekmeceye koymuş ve hiç dönüp bakmamış. "Bu, yaşadıklarımla arama mesafe koydu," dedi. Daha sonra yazıları gün yüzüne çıktığında, bir klasik haline geldi ve insanın dayanıklılığı ve hayatta kalabilmesi üzerine kimsenin unutamayacağı bir şaheser oldu.

İnsanlar var olmanın gizemleriyle baş edebilmek ve esrarengiz düzenleri, anlamları ve sırları diğerleriyle paylaşabilmek için sanatla uğraşırlar. Sanatın çıkış noktası bazen açıklamak bazen de anmak için sorular yaratmaktır. Çoğunlukla en derinden hissettiklerimizin, arzu ettiklerimizin ve açıklayamadıklarımızın peşinden gider. Sanat yapmak ve onun aracılığıyla diğerlerine dokunmak, genellikle size görünmeyen en derin kaygılarınızda kök salmış olmalı.

Hikâyelerin Anlattıkları

Hikâye anlatırken, işiniz sadece herkesin görebileceği şeyleri göstermekle bitmez. Bunu, ne de olsa, bir ayna da yapar. Bir şekilde sadece sizin görünür kılabileceğiniz şeyi bulmanız gerekir. "Sanat eseri," der Victor Hugo, "tabiatı bir mizaç arasından görmekten ibarettir."[1] Sadece keskin ve kendine has aklın aracılığıyla görebileceğiniz şeyleri açıkça ifade ederek, ortak insanlığımızla bizimkilere bağlanmış olan kendi dünyanızdaki görüntüleri, sesleri ve soruları bize aktarmayı başarabilirsiniz. Buna basit, sıradan,

1 Émile Zola, *Mes Haines* (doğalcılık edebi akımı çerçevesinde yazan Fransız romancının 1866 yılı denemesi).

alelade olanı reddederek ulaşırsınız. Bu, kusurları yapabileceğiniz en iyi şekilde mükemmelleştirene kadar, yaptıklarınızı adım adım geliştirmek demektir.

Amaçladığınız kurgu olsa da olmasa da etkileyici fikirlere ihtiyacınız olacak. Benim bir zamanlar yaptığım gibi belgesel çekerken kurgu yazarlarının üstlendiği aynı araştırmalarla başlayan tipik bir sanat döngüsünü takip edersiniz. Belgesel, sonradan uydurulmuş bir dünya yerine hali hazırda olan bir dünyayı merkezine alan bir drama branşıdır. Bu seçilmiş dünyaya girmeye hak kazanırken, gerçek olaylar içinde gerçek insanlarla tanışırsınız. Size olan güvenleri arttıkça, sizi hayatlarına alırlar ve "gerçek hikâyenin" ne olabileceğine dair ipuçları kendini göstermeye başlar. Bu ipuçları bazı keşiflere, keşifler kuramsal atılımlara yol açar ve son olarak bu atılımlar sizi büyük ölçüde fikirlerle ve sezilerle ödüllendirir.

Eseriniz büyümeye ve değişmeye devam eder. Daha net olmaya, daha iyi sebep ve sonuçlar çıkarmaya, daha dramatik kaçınılmazlıklar bulmaya çalışırsınız. Hikâye anlatmanın herhangi bir formunda olduğu gibi izleyicinin güçlü şeyler hissetmesini ve bu hisler yardımıyla insan yaşamının bir kısmını aydınlatmasını amaçlarsınız. Tekrar ve tekrar keşfettikleriniz içinizde içgüdüsel bir sese bağlıdır. Neyin gerçekten doğru olduğunu anlamak; bir başkasını empati kurarak görmek, onun ikilemlerini kendininkilermiş gibi sahiplenmekten gelir. Deneyerek neredeyse o insan *olursunuz* ve bu âşık olmak kadar şiddetli olabilir.

Bir hikâye bittiğinde, bir öncekinden kalan cevaplanmamış sorulardan yola çıkarak bir diğeri başlar. Sorular ne kadar büyükse, anlam derinliği de o kadar fazla olur. Yoksa neden insanlar Elizabeth döneminde yaşamış bir eldivencinin oğlu olan Will Shakespeare'in eserlerini hala okumak istesin ki?

Tema ve Çeşitlilik

Başarılı ve etkileyici bir dizi eseri olan sanatçılar bütün eserlerinde genellikle bir ya da iki tane derinlemesine işlenmiş temaya yer verir. Bu onları sınırlandırmaz çünkü güçlü bir tema, tıpkı etkili bir melodi gibi, farklılıklarla dolu bir evreni keşfetmesi için sanatçıyı özgür bırakır. Bach'ın *Musical Offering* eserinde, soylu hâmisi tarafından önerilen basit bir melodi, bir müzikal evrene doğru yavaş yavaş gelişir. Parça altı kısımlık bir füğle biter, hepsini dinlemek müziğin doğuşuna şahit olmuşsunuz gibi bir his bırakır. İnternette Bach'ın sarmalanmış melodik dizelerini usta işi görsel bir sunumla izleyerek dinleyebilirsiniz (https://bit.ly/2FWBiOt).

Yap Gitsin

Yetenek doğuştan gelmez ve özgür bırakılmayı bekler. Daha çok, sevgini hak edecek bir şey üzerinde çok çalıştığında ortaya çıkar. Londralı sanatçı ve yazar Peter Baer herkesin yirmi yıl boyunca sadece resim üzerine çalışmakla düzgün bir ressam haline gelebileceğine inanır. Yazarların hepsi de buna benzer şeyler söylerler. Bu "yap gitsin" yaklaşımı nasıl bir iş yapıyorsanız yapın her zaman beraberinde ödüller getirir. Tüm dünyanın zaten sizin içinizde olduğu üzerinde ısrar etmenin inatçı bir yoludur.

Taslak ve Genişletme

Bu kitaptaki alıştırmalar birçok konuda hızla ilerlemenizi sağlayacak. Hiçbir zaman sizden yazdığınız bir eseri süslemenizi ya da yeniden düzenlemenizi isteyeceğim. Bu safhaya, düşünme sürecini geride bırakmaya ve eserinizi son haline getirmeye karar verdiğinizde geleceksiniz. Bu süreç de bu kitabın ulaşabileceğinin ötesindedir fakat son bölümler yine de sizi buna hazırlayacak. Bir eserin son halinin birçok kere tekrar ve tekrar yazıldığını da aklınızdan çıkarmayın. Yazmak aslında sadece yeniden yazmaktan ibarettir.

İşbirliği

Özellikle hikâye üretimi ortaklaşa yapıldığında, bazen fikirlerinize inatla tutunmanız ya da ayrıcalıklarınızın dediğim dedik meslektaşlarınız tarafından sizden alınmasını riske etmeniz gerekebilir. Önemli zamanlarda, düşüncelerinizi ve prensiplerinizi sakince savunmaya devam edin. Herhangi bir önemli değişiklik yapmadan önce, daima sizi eleştirenlerin söylediklerini dikkate alın. Sizi yaralayabilecek şeyler söyleyebilirler fakat size saygı duymak zorundalar.

Başkalarıyla ortaklaşa çalışmak, onlarla *işbirliği* yapmak bir şeyi yapmanın olabildiğince sosyal ve enerji dolu yoludur. Sinema, gücünü sanatsal ortak girişimler tarafından yapılmasına borçludur.

2. Kısım

Yaratıcılığın Kökenleri

Bizi eğlendiren, rahatsız eden veya heyecanlandıran hikâyeler bize sadece yazarlarla ulaşmaz, onlardan geçerek ulaşır. Çünkü yazarlar "bir mizaç arasından görünen tabiat"ı yaratan sanatçılardır. Etraflarını kendilerine özgü bir şekilde görebilmek için uzun bir süre çok yoğun çalışırlar.

Buna kendini hazırlamak göz korkutucu olmak zorunda değildir. Aslında zevkli ve şaşırtıcı bir keşif sizi bekliyor: zaten içinizde kullanılmayı bekleyen, içten gelen, buna odaklanmış bir dürtü var. Bunu sizin "sanatçı kimliğiniz" olarak görüyorum. Bu, bir kere onun farkına vardığınızda, sizi yönlendirmek ve size ilham vermek için daima elinizin altında olacak bir şeydir. Ruhunuzda onun varlığını hiç hissetmeseniz bile, yine de faydasını göreceksiniz. Bunun böyle olduğunu biliyorum çünkü büyük bir şokla işlerimin -belki de tüm hayatım boyunca- bunca zaman sıradan bir tema etrafında şekillendiğini fark etmeden önce bir düzine belgesel film yönettim.

Sanatçı kimliği her birimizin içinde taşıdığı yaratıcılığın kaynağıdır. Mizaç ve biyografik koşullar tarafından şekillenen bu kimlik, *yarım bıraktığımız işimizi* tamamlamamız için bizi arayışa iten içsel güçtür.

Bunu daha önceden bilseydim ne kadar zaman ve enerji kazanmış olabileceğimi bir düşünün!

3

Sanatçı Kimliğinizi Bulmak

İnsan ruhunda yaşam dayanağı ve yaşamın anlamını bulmak için olan iki dürtü öyle yoğundur ki bunları, aynı nefes almak gibi, bilinçsizce gerçekleştiririz. Belki de, bunlar kabilemizin bizi kabul etmeyeceğinden endişe duyduğumuz, fiziksel ve ruhsal olarak hayatta kalmaya çabaladığımız, göçebe gezginler olarak yaşadığımız milyonlarca yıl öncesine dayanır. Mağaralardaki ilk çizimlerin, ilk sembolik anıt ve heykellerin zamanından beri, sanat, bunun gibi ilkel insani arayışlara cevap aradı.

Sanat yapmaya nasıl başlarsınız? İhtiyacınız olan şeyi ve sizin için neyin önemli olduğunu bulmaya çalışarak. Saygın oyuncu ve yönetmen Marketa Kimbrell derdi ki: "Yüksek bir bina dikmek için önce çok derin bir kuyu kazmalısınız." *Art and Fear*'ın yazarları da şu sözleriyle hemfikir olduklarını gösterirler: "Yapmaya değer tek iş -inandırıcı bir şekilde yapabileceğiniz tek iş- önemsediğiniz şeylerin üzerinde durandır. O meselelerin üzerinde durmamak, hayatınızın değişmeyenlerini reddetmektir."[1]

Yarım Kalmış İş: Hayatın Sizde Bıraktığı İzler

Her birimiz genellikle hayatımızın inişli çıkışlı dönemlerinde maruz kaldığımız, hayatımızın şekillendiği dönemlerden geçeriz.

1 David Bayles ve Ted Orland, *Art and Fear: Observations on the Perils (and Rewards) of Artmaking* (Saint Paul, MN: Image Continuum Press, 1993), s. 116.

Bunlar bize, *iz* olarak adlandırabileceğimiz hassas yaralar bırakırlar. Göz ardı edilmiş ve çözüme kavuşturulmamış bu izler bizi, *yarım kalmış işe* götüren ipuçlarıdır. Bu yüzden, "sorgulanmayan hayat, yaşanmaya değer değildir"[2] sözü çok doğrudur. Keşfetme ve ifade etme isteği, aslında taşıdığınız izlerin farkına varmak için bir dürtüdür, sizden istedikleri işi yerine getirme arzusudur.

Yarım bırakılan işleri tespit etmek isteyen her kimse, yakın zamana bakarak bir ya da iki tema bulur. Benimki "hapsedilmekten kurtulma" olarak kendini gösterdi. Yaptığım işlere ne denli nüfuz ettiğini anladığım zaman, bunun kökenlerinin çocukluk ve gençlik yıllarımda yattığını görmek beni ürpertti.

Yarım bıraktığınız işe dikkat kesilmenin bir yolu da bu basit sözü vermektir: Ne kadar ufak olursa olsun kendim için keşfettiğim herhangi bir şeyi içermediği sürece hiçbir hikâyeyi anlatmayacağım. Ama yine de, kayda değer hiçbir şey yaşamadım diyerek karşı çıkıyorsunuz. Ne anlatacak ne söyleyecek bir şeyim var!

Yanılıyorsunuz. Herkes gençlik yıllarından beri, tüm insani deneyimlerden biraz da olsa yaşamıştır. Metaforik olarak, ölümü gördünüz, âşık oldunuz, krallığınızı kaybettiniz, savaştınız, ölüme başkaldırdınız, bir mülteci oldunuz. Verdiniz, aldınız, fedakârlık yaptınız, ihanet ettiniz; çünkü bütün bunlar insan olmanın tanımıdır.

Özellikle istemediğiniz sürece bunlardan hiçbirini itiraf etmek zorunda değilsiniz. Hikâye yaratmak, sizden sadece insanların ne yaptığına ve nasıl yaptığına özen göstermenizi ister.

Değiştirme

Herkesin bildiği gibi, kurmaca yazarları her zaman hayattaki kaynaklarını, açıkta olan detayları belirsizleştirerek ve *değiştirerek* gizler. İsimleri, yerleri, zaman aralığını, dış görünüşleri ve hatta kişilerin cinsiyetini bile değiştirerek aktarırlar.

2 Sokrates, MÖ 469-399.

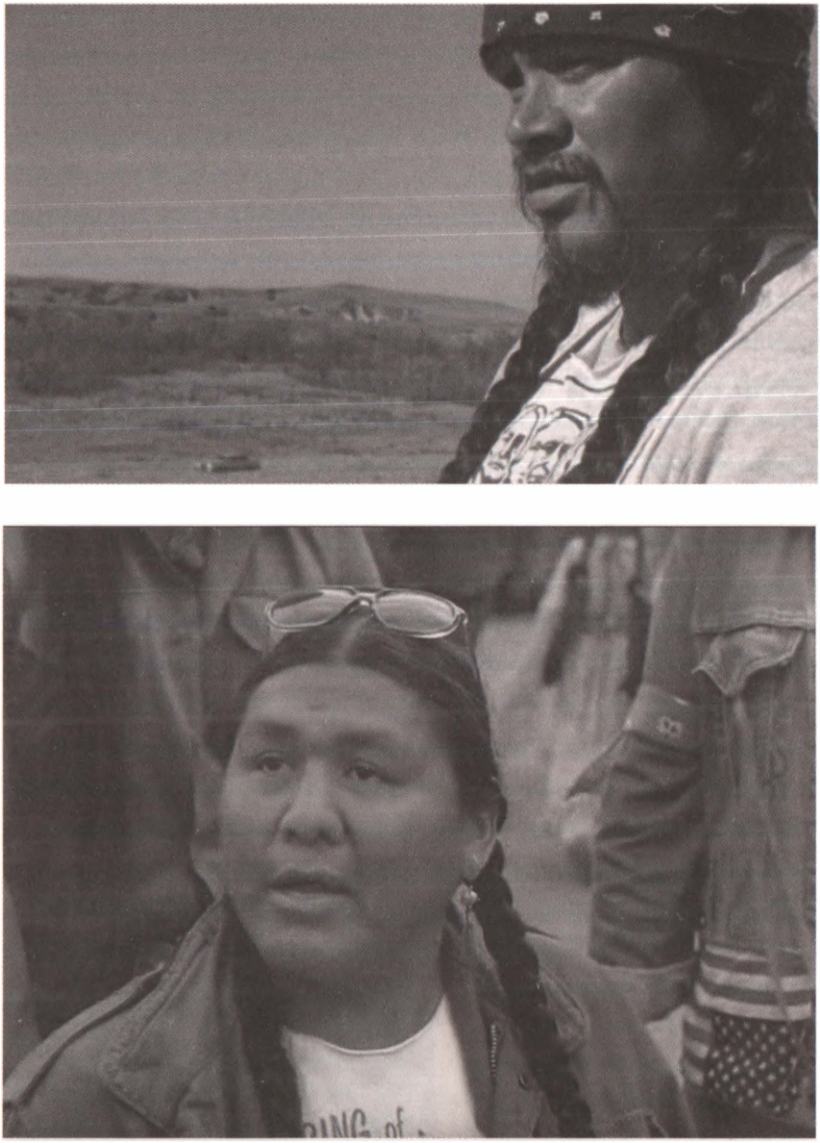
Aslında okuyucunun gerçekçi bir dünyada inandırıcı karakterler görebilmesini sağladığınız sürece her şeyi yapmakta özgürsünüz. Kurgu kılıfı altında, gerçek hayattan insanları örnek alıp bir gemi kaptanı için daha kapsamlı bir insan tiplemesi yaratabilirsiniz. Belki de bu tipleme daha gerçekçi olur ve geneli temsil eder. Erkek kardeşinizin çelişkili olan iki tarafını bölüp birbirleriyle savaşan iki komşu oluşturabilirsiniz.

Yazarların bunu yapmasının sebebi gerçek hayattan örneklerin genelde dağınık ve parçalı olması ve bütün bir hikâye anlatmanıza olanak vermemesidir. Belgesel film yapımcıları bazen ekrana yansıtamadıkları şeylerden hayal kırıklığına uğrayıp çareyi kurguda ararlar ve bunun tam tersi de geçerlidir. Michael Apted'ın *Incident at Oglala* (1992) filmi, Kızılderililerin lideri Leonard Peltier'in hapse atılmasının adil olup olmadığını sorgular (Şekil 3-1). Bir sonraki eseri, *Thunderheart* (1992), FBI'ın ajanlarının ölümünden Peltier'i sorumlu tuttuklarını öne süren aynı olayların kurgusal bir şekilde ele alınmasıdır. Her iki film de aynı dünyada geçer, aynı sorunları ele alır fakat haksızlığı açıklamak için alternatif stratejiler kullanırlar.

Sanatçı kimliğiniz üzerinde çalışmak için, onun önünüze çıkardığı özel işle meşgul olmalısınız. Bu, bilimle, sanatla, sağlıkla, inşaatla, aile ilişkilerini onarmakla, ebeveynlerle, öğretmeyle, izcilikle, tarihi yeniden yapılandırmayla, psikolojiyle, rol oynamayla, yazmayla veya herhangi başka şeyle ilgili bir iş olabilir. Bunun yalnızca tek şartı var: Önemi, kendini size verdiği dehşetle gösterir. Bu yüzden bu önemli iş, sizi dehşete düşüren şeyleri anlamayı ve onların üstesinden gelmenizi içinde barındırır.

Burada, izlerinizi keşfetmeye ve bir yerden başlamanıza yardım edecek bazı ödevler var.

Değiştirme, gerçek hayattan alınmış kimliklerin kurgulanmasıdır. Kurgunuz için kullandığınız karakterleri ve koşulları gizlemek, otobiyografinin yasal bataklığına düşmeden, sizin içinizde yatan doğruları ve onlarla ilişkinizi keşfetmenize olanak verir.



Şekil 3-1 Michael Apted'ın *Incident at Oglala* ve *Thunderheart* filmleri önce belgesel araçlarını daha sonra ise kurgusal yöntemleri kullanarak aynı adaletsizlik temasını inceler (kareler filmden).

Temalar, anlatıların temelinde yatan kalıcı anlamlardır. Kendinizinkini bulup kabul ettiğinizde, sizi *yarım bıraktığınız işe* yönlendirecektir; tam tersi de geçerlidir.

Ödev 3-1: Kişisel Keşif (İzler ve Temalar)

Taşıdığınız izlere dair gizlice ve önyargılarınızı bir kenara bırakarak notlar alın. Kişisel hiçbir şeyi ortaya dökmek zorunda olmadığınız için bunu çekinmeden yapın.

1. Adım: En önemli deneyimlerinizi listeleyin. Aklınıza her ne geliyorsa hızlıca ve kısaca not alarak sizi *derinden etkileyen* (neşelendiren, kızdıran, endişelendiren, korkutan, tiksindiren, kederlendiren, sevindiren vb.) deneyimlerinizin size özel, önyargılardan uzak bir listesini yapın. Altı veya on tane yazana kadar devam edin. Bazıları "olumlu" (neşenin, refahın, keşiflerin veya kahkahanın eşlik ettiği) deneyimlermiş gibi gözükecek fakat çoğu "olumsuz" olacak, aşağılanma, utanç veya öfke gibi rahatsız edici duygusal çağrışımları akla getirecektir. Bunları bastırmaya veya öncelik sırasına koymaya çalışmayın çünkü böyle yapmak sansürlemekten başka bir şey değildir ve bu, kabul görme arayışını uzatmaktan başka bir şeye yaramayacaktır. Olumlu gerçek veya olumsuz gerçek diye bir şey yoktur, gerçek sadece *gerçektir*!

2. Adım: Hayatınızı bölümlere ayırın ve her bölüm için "Ne elde etmeye, ne yapmaya, neyi başarmaya çalışıyordum?" sorusunu sorun. Cevap bulamadığınızda, o zaman yaptıklarınıza ve ikilemlerinize bakarak, oraya makul bir şekilde uyan bir şeyler uydurun. Sanatçı kimliği, yaratıcı tahminler gerektiren, ilerlemeye hep devam eden bir iştir.

3. Adım: En önemli deneyimlerinizi gruplar halinde düzenleyin. Büyük bir kâğıt parçası üzerinde, deneyimlerinizi uygun bir şekilde gruplandırın. *Kümeleme* olarak bilinen bu faydalı yöntem, insanın doğasında olan ilişkileri, bağlantıları ve hiyerarşileri keşfetmenize yardım edecektir.

4. Adım: Yaptığınız eşleştirmeden ortaya çıkan her türlü temayı not alın.

Ödev 3-2: Önemli Bir Deneyim ve Bu Deneyimin Ne Anlama Geldiği Hakkında Bir Sunum Yapmak

Sunumda söyleyeceğiniz gerekli şeylerin notunu alın. Ne kadar samimi olursanız o kadar iyi fakat çok özel olan hiçbir şeyi ortaya dökmek zorunda değilsiniz. Olması gereken her şey zamanı geldiğinde olacaktır.

1. Adım: Bir kişiye, sınıfa veya gruba, sizde iz bırakan bir deneyimi aktarın. Beş dakikadan daha uzun bir sunum yapmayın ve bu deneyimin sizdeki anlamını özet halinde vererek bitirin.

2. Adım: Bu cümleleri tamamlayarak, **mevcut yazma amaçlarınızı aktarın:**

- Beni en çok heyecanlandıran **konu türleri** ...
- Eserimin arkasında yatan ana **tema** muhtemelen ... olacak.
- Eserim için şu anki **diğer hedeflerim** ...

Bir sanatçı kimliği sabit veya nihai değildir, yani onu isimlendirerek faaliyet alanınızı daraltmış olmuyorsunuz. Aksine, keşifler yapabileceğiniz bir sanat eseri ortaya koymak için bir pozisyonu tanımlamış oluyorsunuz. Her bir iş beraberinde, varoluşunuzun özünde olan bu yönü arıtıp yeniden tanımlamanıza yardımcı olacak keşifler getirir.

Ödev 3-3: Aile İçi Dram Nedir?

En acı dersleri, büyürken ailemizle olan etkileşimler aracılığıyla öğreniriz. Aile, dramın gerçekleşmesi için çok uygun bir yerdir. Başka neden bütün Yunan tanrıları birbirleriyle akraba olsun ki?

Bir kişi, grup veya sınıf için:

1. Adım: İki üç dakika içinde ailenizdeki en önemli dramın hikâyesini anlatın. Eğer çok fazla varsa, sizi en çok etkilemiş olanı seçin (örneğin; aile şirketinin iflas etmesinin sizde bıraktığı etki, bir amcanızın kadın kıyafetleri giydiğini öğrenmeniz veya diktatör ebeveynlerinizin tüm çocuklarının müzisyen olmasını istemesinin bıraktığı etki).

2. Adım: Aile içindeki dramlardan **öğrendiklerinizi** ve sonuz olarak ele alabileceğiniz ne gibi konular ve temalar bıraktığını söyleyin.

Değerlendirme

Sunumları olabildiğince sessiz, destekleyici ve önyargılardan uzak bir şekilde dinleyin çünkü aksi takdirde konuşmacı savunmasız hissedebilir. Konuşmacının kendini savunduğunu veya övdüğünü hissetseniz bile, her dediğini kavramaya ve hatırlamaya çalışın. Aşağıdakileri aklınızda tutmayı deneyin:

Sunum boyunca sizi etkileyen anlar.

Rahatsızlık duyduğunuz anlar (sizin ya da yazarın). Orada sözü geçen şey ne olabilir?

Sunumda yazarın fark etmemiş olabileceği bağlantılar.

Yazar hakkında öğrendiğiniz herhangi yeni ya da ilginç şey.

Yazarın şu seçimleri arasındaki tutarlılık ve bağıntı:

- Şekillendirici deneyimler ve seçilmiş temalar.

Karakter tipleri ve yazarın ilgisini çeken her şey.
Hikâyenin türü ve seçilmiş temalar ve karakterler.
Tercih ettiği yöntem ve yazarın söylediği diğer şeyler.

Tepki verdiğinizde, değerlendirmenizin yalnızca yapıcı türden olmasına dikkat edin. Başkalarına güven aşılamanız gereken bu zamanda, bu güveni yıkmayı göze almamalısınız.

4

Otobiyografi ve Etkileri

Bu bölüm, ayrıntılı bir şekilde kendi portrenizi çıkarmanız içindir. İçindekiler, sizde en çok iz bırakan şeyleri ve üzerinizde özel bir etki bırakmış olan oldukça önemli insanları ayırt etmenize yardımcı olacaktır. Bu insanlar, arkadaşlarınız, aileden birileri ve hatta hayal ürünü karakterler bile olabilir. Her biri, önemli bir yönünüzün serbest kalmasını sağlamıştır. Bazılarını çoktan biliyor olabilirsiniz fakat diğerleri sizi şaşırtabilir. Bu gibi insanlar, bize özgü tarafları keşfetmemiz ve doğuştan gelen potansiyelimizi gerçekleştirmemiz için bize yol gösterirler.

Temel deneyimlerimizin farkına varmamız ve onları kullanmamız önemli olsa da, bu kitap sizden nadiren doğrudan otobiyografik şeyler yazmamızı ister. Kişisel öneme sahip meseleleri keşfetmeniz için dolaylı yollar bulduğunuzda, eseriniz daha dolu, özgün ve mükemmel bir hale gelecektir.

Ödev 4-1: Sizi Ne Etkiledi?

Aşağıdaki yönergeleri kullanarak, sizde çok derin izler bırakan -iyi ya da kötü- deneyimleriniz hakkında kısa notlar alın. Her soruya bir cevap bulmak zorundaymışsınız gibi hissetmeyin; sadece kayda değer bilgiler ortaya çıkaranlarla meşgul olun. Sizden başka kimse görmeyeceği için, bu incelemede yazdıklarınızda tamamen dürüst olabilirsiniz.

Başlangıç: Doğdunuz yer ve zaman, özel koşullar ve durumlar, herhangi özel dinsel veya toplumsal durum, ebeveynlerinizle alakalı herhangi olağandışı hal.

Sağlık: Özel olaylar, kazalar, hastalıklar.

Genç yaşta sizi etkileyenler: Özel arkadaşlar, ziyaretçiler, komşular, çevrenizden karakterler.

İlişkiler: Hayatınızda önemli rol oynayan kardeşler, kuzenler, büyükanneniz, büyükbabanız, dayılar/amcalar, teyzeler/halalar vb.

Okul: Gittiğiniz okullar, aklınızda kalan dersler, sizi etkileyen öğretmenler, özel olaylar veya travmalar, özel arkadaşlıklar veya düşmanlıklar.

Özel aktiviteler: İş hayatınız, evdeki görevleriniz, katıldığınız grup etkinlikleri veya yaptığınız sporlar.

Yolculuklarınız: Hatırda kalıcı seyahatler, tatiller, taşınmalarınız, ailenizle veya yalnız çıktığınız maceralar.

Ergenlik döneminiz: Çoğu insan için bu dönem, tam bir savaş alanıdır. O dönemde sizin için en önemli konu neydi?

Büyük çelişkiler: Hayatınızdaki en büyük çelişkiler nelerdi?

Sevdiğiniz insanlar: Bunlar, aileden birileri, ilk aşkınız, ya da sonrasında âşık olduğunuz kişiler olabilir. Bu deneyimlerden ne öğrendiniz?

Nefret ettiğiniz insanlar: Kendisine karşı güçlü bir nefret duygusu beslediğiniz insanlardır. Bu ne zamandı ve nedeni neydi? Size ne öğretti?

İşiniz: Size öğretilen veya yapmak zorunda olduğunuz meslek.

Uğraşlarınız: Hobiler, el sanatları, özel ilgi alanları gibi yapmak istediğiniz uğraşlar.

Sanat: Sizi sanata -müziğe, grafik sanatına, oyunlara, kitaplara, şiire, yazarlara, filmlere, yönetmenlere vb.- yönlendirmiş olan özel deneyimleriniz veya etkilendikleriniz.

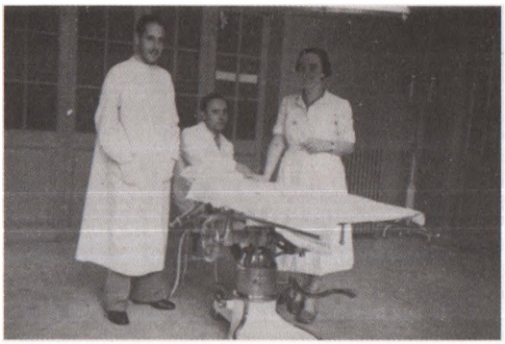
İnançlarınız: İzlediğiniz yolu etkileyen dini veya felsefi fikirler veya inanan insanlar.

Kutlamalarınız: Hatırınızda kalan her türlü özel etkinlik, festival veya toplanma.

Hayat dersleriniz: Hatırladıkça canınızı sıkan ya da sizi mutlu eden ve yönünüzü değiştirmenize sebep olarak sizi derinden etkilemiş tecrübeler.

Geleceğiniz: Planlarınız, umutlarınız veya o an sahip olduğunuz korkular.

Sizde iz bırakmış insanlar üzerine sözlü sunum yapacağınız bir sonraki ödevi yaparken, cevaplarınız aklınızın bir köşesinde bulunsun. Benim listemin en başındaki kişi, filmlerimden birinde yer alan emekli hemşire Margaret Powell Lesser (Şekil 4-1) olurdu. 1936-1939 İç Savaşı'nda İspanya'ya gitmek için gönüllü olmuş. Eğitimden yeni çıkmış ve çok genç olan Margaret kendini, bir düzine yaralı askeri öncelik sıralamasına koyup, kimin mevcut olan tek cerrahı göreceğine, kimin artık yardım edilemeyecek durumda olduğuna ve ölmeyi beklemesi gerektiğine yalnız başına karar verirken bulmuş. Sadece bu korkunç deneyimin başından geçmesiyle gençliği ellerinden kaymış. Otuz yıl sonra bile bu hikâye onu rahat bırakmadı, hatırlaması onu ağlatmaya yetiyordu.



Şekil 4-1 Margaret Powell, dehşet verici bir savaş zamanında büyük bir sorumluluk alarak kayda geçmiş bir hemşire (Ruth Muller'ı izniyle).

Ödev 4-2: Sizi Kim Etkiledi?

Sizi derinden sarsan insanlar kimler? Buradaki amaç, bir önceki ödevden öğrendiklerinizin üstüne başka şeyler eklemektir.

1. Adım: Üzerinizde etki bırakan *tanıdıklarınızın* bir listesini yapın. Sizde iyi izler bırakmış olanların yanı sıra sizi kötü etkileyenleri de dâhil edin -ama genelde alıştırmayı fazla zorlaştırdıkları için birincil aile üyelerini çıkarın.

2. Adım: Edebiyattan, sinemadan veya tiyatrodan, güçlü bir bağ hissettiğiniz dört *karakter* yazın. Bu yakınlık hissi, kahramana duyduğunuz hayranlıktan dolayı olabilir fakat daha karanlık veya daha karmaşık özelliklerine tepki verdiğinizde daha ilginç bir hale gelecektir. Karakterlerinizi sizin için ne kadar önemli olduklarına göre sıralayın.

3. Adım: Bunu *ünlüler* için de yapın (mesela aktörler, sanatçılar, politikacılar, sporcular veya tarihi figürler).

4. Adım: Her bir kategoriye yazdığınız ilk insanı tanımlayarak en fazla beş dakikalık bir konuşma yapın. Sizde yankı bulmuş belirli özelliklere ve benzer olan şeylere odaklanın.

Değerlendirme

Şu meseleler üzerinde durmayı deneyin:

Hiç benzer tema var mıydı?

Bazıları konuşmacının cinsiyetine özel miydi?

Aklınızda özel ve sıradışı olarak hangileri kaldı?

Kendinizi, samimiyetinden dolayı kime hayran kalmış olarak buldunuz ve sizi özellikle etkileyen neydi?

Sunumunu takiben kimi en iyi tanıdınız?

5

KMODET Oynamak ve Fikir Sunmak

Şehrazad *Binbir Gece Masalları*'nda, krala her gece büyüleyici bir hikâye anlatarak idamını geciktirir. Bunu nasıl yaptığını açık etmez ancak yaratıcılığı, kralın kendi mutluluğu için ondan vazgeçmemesine neden olur.

Doğaçlama

Aktörler, komedyenler ve diğer sanatçılar, yaratmaya olan yetenekleriyle ve hazırcevaplıklarıyla bizi kendilerine hayran bırakır. Yaşadığım yer olan Chicago'da, geleceğin komedyenleri için Second City denilen bir tiyatro okulu vardır. Hemen oracıkta sahneler uydurabilecek seviyeye gelene kadar pratik yaparlar. İzleyicinin onlara yapmalarını söylediği herhangi olası durum ve kimlik kombinasyonundan anlamlı şeyler yaratmaya çalışırlar ve bunu yaparken epey eğlenirler. Bazı mezunlarının yıldızı böyle parlamıştır.[1]

> *Doğaçlama yapmak*, bazı uyarıcılara spontane bir biçimde sezgileriniz doğrultusunda karşılık vermektir. En iyi doğaçlamayı baskı altında olduğumuzda ve içgüdülerimizin bizi destekleyeceğine güvendiğimizde yaparız.

Biz buna yetenek diyoruz fakat yeterince cesarete sahip herkes bunu yapmayı

1 Birkaçının ismini vermek gerekirse: Mike Nichols, Elaine May, Alan Arkin, Joan Rivers, Harold Ramis, John Belushi, Dan Aykroyd, Bill Murray, John Candy, Martin Short, Gilda Radner, Jim Belushi ve Mike Myers.

öğrenebilir. Hiç çaba sarf etmeden komik olduğunuz için arkadaşlarınızın kahkahalara boğulduğu bir an aklınıza getirin. Doğaçlama, bir uçurtmanın havalanması gibidir, bilinçsizce depoladığımız anıların doğru koşullar altında bir anda dışarı taşması durumudur. Bu sizin sezgisel benliğiniz, iş başında olan doğuştan yeteneğinizdir. Fakat bu akışkan zekâ bir eşek kadar inatçıdır; serbest bırakmak için gözünü korkutmaya çalışın, size ayak direyip reddettiğini görürsünüz. Sadece rahatlayıp ona güvendiğinizde işe yapar. Öncesinde garanti veremezsiniz. En uygun koşullar şunlar gibi gözüküyor:

> Üstesinden gelebileceğiniz veya gelemeyeceğiniz riskli bir durumla karşı karşıya kalın.
>
> Plan yapmadan veya önceden üzerine düşünmeden bir şeye balıklama atlayın.
>
> Düşünmeyi bıraktığınız an çökeceğinizi bildiğiniz için bunu yapmayın.
>
> Sadece anı yaşayın ve sezgilerinizin iyi kararlar vereceğine güvenin. Çünkü gerçekten verir.

Sporcular, öğrenilmiş güdülerine bağlı kalmanın kazanma yolunda hayati önem taşıdığını bilirler. Bu yüzden, çok iyi formda olan sporcular aynı anda hem rahatlayabilir hem sezgilerine dayanarak hareket edebilir hem de fevkalade başarılar sergileyebilirler. Bu psikolojik bir durumdur çünkü onları izleyenler dikkatlerinin yoğunlaşmasına yardımcı olurlar. Fakat oyuncuların kafası karışıp sinirleri bozulduğunda bunu hemen görebilirsiniz. Onlar inşaat çalışanları gibidir: Biri çelik iskeletten düştüğünde diğerleri de özgüvenini kaybedip onu takip eder.

Dikkat Toplamak

Çelişkili bir şekilde, risk olarak sayılabilecek her şeyi bir kenara bırakarak dikkatinizi toplarsınız. Odaklanmak için burada ve şu anda kalmalısınız, der ünlü oyuncu eğitmeni Konstantin Stanislavski.

Hiçbir zaman ileriye bakıp nereye gittiğinizi ya da geriye dönüp nerede olduğunuza bakmayın. Egonuzun ne kadar iyi gittiğinize karar vermesine izin vermeyin çünkü o zaman tamamen ayrı bir varlık haline gelirsiniz: bir yanınız karakterinizi oynamaya devam etmek isterken, diğer yanınız sizi izleyicilerin hayali dikkatli bakışlarına mahkum bırakır. O zaman çok acı verici bir şekilde kendinizin çok farkında olursunuz, kendinizi yargılarsınız ve işlevsiz hale gelirsiniz. Herkes bu süreçten geçmiştir.

Bir yazar için, doğaçlama değerli bir beceridir. Etrafınızdaki herkesle rahat olmak, risk almak ve tam yerinde detaylandırılmış fikirler, sizi yıpranmış fakat bir o kadar da memnun bırakacak alelacele bir güven duymaya iter. Ve tabii ki de biraz alıştırmayla bunu çoğunlukla yaparsınız. Arada ortaya saçılanlar daha az korkmanızı sağlar.

Her yeni olayı spontane, çok fazla beklenmedik, o anda uydurulmuş bir şekilde oynayarak doğaçlamayı günlük hayatta uygulayın. Böylelikle, kasiyerlerin rutinini, tren yolcularını, okula ağır adımlarla yürüyen öğrencileri ve park banklarında oturan yaşlı insanları renklendirmiş olursunuz. Bu, hikâye oluşturmak ve sunmak için yapabileceğiniz bir alıştırma ve bunu ne zaman yapsanız, onları eğlendirdiğiniz için insanlar sizi hatırlayacaktır.

Sunum

Bir hikâye fikrini sunmak, birkaç dakika içinde o hikâyenin temel özelliklerini sözlü olarak aktarmaktır. İzleyicilerinizi, söz konusu hikâyenizin ilgi çeken yanlarını ve amaçlarını kısa bir tanımla etkilemeyi amaçlarsınız. İdeal olan onların daha fazlasını duymak istemeleridir.

Kendinizi pazarlamak kolay değildir fakat içinizde ne taşıdığınızı göstermek için utangaçlık duvarlarını yıkmak önemlidir. Şatafatlı veya kendinizi beğenmiş olmak zorunda değilsiniz. Gerçekte olduğunuz sade ve doğal insanı koruyarak sadece fobilerinizden kurtulmaya çalışın.

Bir sahneyi sunarken, izleyicinizin o fikre kanının kaynayıp kaynamadığını hemen sezersiniz. Samimi bir izleyici kitlesi tarif edilemez bir ışık yayarken, soğuk bir izleyici kitlesi kendini geri çekip onları konuşturmanız için size meydan okur.

Buna karşılık, eğer biri hikâyesini sunuyorsa ve siz de izleyicilerden biriyseniz, sunumu yapan kişiyi, bütün dikkatinizi ona vererek destekleyin ve aldığı her risk için onu takdir ettiğinizi gösterin. Caz konserlerinde, izleyici özel bir olay olduğunda -müzisyenler arasında bir değiş tokuş veya özenle yapılan solo olabilir- alkış tutar. Bazı oturumlarda izleyici duygularını ifade edemeyebilir fakat desteklerini her zaman hissedebilirsiniz. Destek veriyor ya da destek alıyor olsanız da, yerini bulduğunu hissedeceksiniz. Konuşmacı ve izleyici, bütünü neşeli bir şekilde parçalarından daha büyük olan bir takımdır.

Bir *sahne*, genelde tek bir yerde veya bir zaman diliminde yer alan bir bölüm veya olaylar dizisidir.

Eğer Yalnız Çalışıyorsanız

Eğer bu kitabı tek başınıza kullanıyorsanız, fikirlerinizi sunacak insanlara ihtiyaç duyacaksınız. Hikâyeler yaşayan, büyüyen, değişen tohumlardır ve toprağı izleyicidir. Bu yüzden, sizinle çalışacak ne kadar çok insan bulursanız, geribildirimler o kadar zengin olacaktır.

Ödev 5-1: Beş Dakikada Kendini Tanıtma

1. Adım: Beş ya da daha az bir sürede kişisel ilgi alanlarınızı, engelleri veya sizi hikâye fikirleri geliştirmeye iten zorlukları vererek *kendinizi tanıtın.*

2. Adım: *Hangi tür işlerin* (örneğin; öykü yazmak, belgeseller, elektronik veya internet sitesi gazeteciliği veya uzun metraj filmler yazmak) *sizi özellikle cezbettiğini* ve bunun nedenini söyleyin.

Ödev 5-2: KMODET Oyununu Denemek

Burada, bu bölümün sonunda hazır olarak bulabileceğiniz on iki örnek karttan bazılarını kullanarak, KMODET sahnelerinden biriyle doğaçlama yapmak için giriş niteliğinde bir alıştırma bulacaksınız. Bu, yalnız veya grupla çalışmanıza bağlı olarak biraz farklı işleyecektir.

1. Adım: Bölümün sonundaki örnek kartlardan rastgele seçerek bir mekân, bir obje ve iki karakter "verilenler"den olana kadar durmayın. Üç veya dört kişilik gruplara ayrılın ve bir kişiyi yazman olarak seçin.

2. Adım: On dakikalık bir tartışma sonucunda, grup onlara verilenlerden yararlanarak kısa bir sahne ile doğaçlama yapar. Yazman not alır.

3. Adım: Sunum zamanı geldiğinde, her yazman, grubu tarafından ortak içerikler kullanılarak yaratılmış bir sahne tanımlayarak seyirciye ne sunulacağına karar verir.

Yalnız çalışan biriyseniz, sizi dinleyenler kartları seçip doğaçlama yaptığınız sahne üzerine geribildirimde bulunabilir. Durumu tersine çevirip, onları sizin seçtiğiniz kartlardan bir sahne ile doğaçlama yapmaya davet edebilirsiniz. Baskı altında yapılan doğaçlama epey eğlencelidir ve ortak bir başlangıç noktasından gelişen hikâyelerin ne kadar farklı ve yaratıcı olduğunu size gösterir.

KMODET Sahnelerinin Tartışılması

Bir sahnenin *verilenleri*, eylemi çerçeveleyen ve sahnenin içeriğinin özelliklerine karar veren kim, ne, ne zaman ve nerede bilgileridir.

Sunumun en etkileyici kısımları hangileriydi?

Hangi anlatımları aklınızda daha iyi canlandırabildiniz?

Verilenlerin hangisinin özellikle dâhice ve etkili şekilde kullanıldığını düşündünüz? (bkz. üstteki küçük kutu).

En çok hangi sunumu beğendiniz, neden?

Ödev 5-3: Grubun Kendi Sunum Kurallarını Oluşturması

Bir izleyici veya sunucu olarak az önce yaşadığınız tecrübeye dayanarak, ilk defa sunum yapan biri için her grup en fazla on beş dakika süresince kurallar düşünmeye başlasın. Aşağıdakilerden yola çıkabilirsiniz:

- Hikâyeleri etkili kılan neydi?
- Bir sunucunun hikâyenin temel unsurlarını hızlı aktarmasına ne yardımcı olur?
- Sunumlarından sonra yazarlara hangi tür eleştirel geribildirim daha çok yardımcı olur?

Sunum Kurallarının Değerlendirilmesi

İnsanlar hangi kıstaslardaki değişiklikleri benimsedi?

Kurallar şunları göz önünde bulunduruyor muydu:

- Sunucunun tavırları ve hız denetimi?
- Zamanın kullanımı?
- Sunumun nasıl planlandığı?
- Eleştiri adabı üzerine fikirler?

Hangi tür geribildirimler bir sunucuyu daha fazlası için teşvik ederken, hangileri cesaretini kırar?

Hangi ana fikirler ve prensipler kapsamlı bir özet yerine geçebilir?

Genel Değerlendirme

Aşağıdakileri araştırın:

Hangi hikâyelerde karakterler hayat buldu, neden?

Hangi hikâyeler bir tür *çelişki* (ana karakteri zora sokan bir durum) içeriyordu?

Çelişki (zıt güçler arasındaki mücadele) bir dramadaki olayların gelişimini belirler. Bu mücadele birçok karakterle veya bir karakterle doğa yasaları veya kader arasında ise dış çelişki mevcuttur. Bir karakter içsel bir mücadeleden geçiyorsa iç çelişki mevcuttur.

Herhangi bir hikâyedeki herhangi biri değişti ya da büyüdü mü?

Hangi hikâyeler tatmin edici bir sonuca veya *çözümlemeye* varır (bkz. üstteki kutu)?

Dramatik bir durumun *çözümlenmesi* olayların nasıl sonuçlandığı ve ikilemin nasıl çözüldüğüdür.

Hangi hikâyeler veya hikâyelerin bir kısmı yeni kalmayı ve klişelerden uzak durmayı başarabildi?

Hangi hikâye size "Bundan sonra ne olacak?" dedirterek merakta bıraktı?

Ortak Çalışmak Üzerine

Bir grupla çalışmak, sanatın sadece bireysel olabileceğine dair hayalperest inanışla taban tabana zıt gider. Toplu bir şekilde eleştiri yapmak, problem çözmek ve çalışma prensipleri geliştirmek eğlenceli ve önemlidir çünkü bir izleyici ortamında çok mühim olan ortak değerleri inceler. Ortaçağ'a ya da sonrasına kadar, tüm tiyatrolar belirlenmiş bir lideri olmayan takımlar tarafından icra edilmiştir. Bugün bile, komediler çoğunlukla bireylerden ziyade gruplar tarafından yazılıyor.

Özellikle gruptakiler birbiriyle rahat olmaya başladıktan sonra, bir grupta ne kadar bilgelik, denge ve sağduyu olduğuna şaşıracaksınız. Tartışma yoluyla fikirler geliştirmek yavaş bir yol gibi görünebilir fakat her kişi katkıda bulunursa, herkes deneyim kazanır ve birbirinden bir şeyler öğrenir. Konferanslar ve derslerin aksine, yaratılmasına katkıda bulunduğunuz hiçbir şeyi unutmazsınız.

KMODET Oynamak İçin Gerekli Kartlar

Karakter

MGH	Rita, Dertli Yogacı	K

Devamlı esneme hareketleri yapmasına ve hareket etmesine rağmen, kırklarında olan bu kadın, sıkıntılı bir haftanın stresini ve rahatsızlığını yüzünde taşıyor. Pürüzsüz, siyah likralı giysisi ve mosmor kazağı, üzgün suratının sarkmış çizgileriyle ters düşüyor. Beden hareketleri zarif fakat kibirli.

SNW	James Amca	K

Yarım bir işaret parmağı var. Votka şişesini gururla tutuyor ve aldığı ilk yudumla gençleşmiş hissediyor. Belli belirsiz yalpalayarak yürüyor. Çoğu insan onu tanıyor. Bazıları el sallıyor. Başkalarının onunla ilgili fikirlerini hiç umursamıyor. Muhabbeti dolu dolu ve sizi güldüreceği garanti. Üstü başı yırtık pırtık, çoğunlukla sokaklarda yaşayarak hayatta kalmaya çalışır. Ara sıra sarılmaya ihtiyaç duyar. Kimsesiz gözler.

AJM	Dinozoru Olan Çocuk (Takıntı)	K

Dokuz yaşında kıpır kıpır bir çocuk. Paleontolojiyle ilgili kitapların sayfalarını karıştırmıyorken, arka bahçede dinozor kemikleri veya dev kertenkelelerin arkalarında bırakmış olabilecekleri herhangi bir ipucu arar. Çoğunlukla yanında Spike adında evcil bir iguana taşır, genellikle omzunun üstünde. Ebeveynleri, oğullarından ve onun saplantılı tutkusundan neredeyse tüm umutlarını kesmişlerdir.

BAB	Leonardo Zaccanti, Çete Lideri	K

Cüsseli, obez, beyaz bir takım elbisesi içinde elli altı yaşında bir adam. 1970'lerden kalma çirkin eski bir koltukta puro içerek oturur. TV kanalları arasında Miami Vice gibi iyi bir şey bulmaya çalışarak zap yapmayı sever. Kendi kendine İtalyanca söylediği esprili şeylere güler.

Şekil 5-1 KMODET Oyunu İçin Kartlar.

ACG	Bir Kartpostal	O

Işıl ışıl ve yeni, üzerinde posta ücreti ve tarih yazmıyor. Önünde bir Güney Eyaletleri Birliği bayrağı var ve arkasında şöyle yazıyor, "Anahtarlar Jay'de." Posta mührü veya gönderenin adresi yazmıyor.

MGA	Birinin Siyah Eldiveni	O

Siyah deriden, ağır şartlardan dolayı yıpranmış, çatı oluğunda yalnız başına duruyor. Başparmağı ve işaret parmağı o kadar yıpranmış ki ancak şeffaf bir katman kalmış. Odun kömürlerinin külleri, parmakların yarıklarını dolduruyor; fıstık ezmesi kokusu bütün eldivenden yayılıyor.

PPR	Dans Eden Palyaço	O

Önü bir dioramaya benzer şekilde açık ve sarı, mavi ve kırmızı boyalı küçük kutu, mutfak tezgâhı üzerinde hareketsizce duruyor. İçinde bir palyaço: elastik uzuvları dans ederken donakalmış, kolları ve bacakları anormal şekilde bükülmüş ve insanı rahatsız eden kocaman bir gülümsemesi var. Daha sonra kutuyu gelip biri kuracak ve palyaço gelişigüzel bir şekilde sarsılarak oynamaya başlayacak.

KDL	*Arizona Dream* Posteri	O

Arizona Dream başlığıyla büyük bir poster. Ortasında büyük bir balık havaya doğru süzülüyor. Sağ üst köşesinde Ay'ı görüyoruz ve balığın arkasında muazzam genişlikteki çölde kocaman bir kaktüs.

Şekil 5-1 (devamı) KMODET Oynamak için Kartlar.

MH Yük Asansörü M

Eski bir çay fabrikasındaki sadece büyük şeyleri taşımak için kullanılan yük asansörü. İki yanının etrafı çevrili değil. Boşlukta yükselen bir platform... gri, soğuk. En üste kadar olan siyah kabloları karanlığa karıştıkları yerde görebilirsiniz. İstikrarsız iniltiler, gri katlar gözden kayboldukça karanlıkta duyuluyor.

JP Dar Kaldırım M

Bir tarafı nehre bakan parkın, hızla geçen arabalarla dolu dört şeritli bir otoban ile arasında uzanan dar bir kaldırım. Gazeteler ve plastik poşetler, arabaların yarattığı güçlü rüzgârda uçuşuyor. Yapraksız cılız ağaçlar var. Parkta kimse yok.

TGO Tenha Restoran M

Duvarlar çok açık bir pembeye boyanmış. Third Avenue'den geçen bütün taksilerin görüldüğü kocaman, tek bir pencere var. Diğer duvarı uzun, ince aynalar kaplıyor. Siyah yelek ve beyaz gömlek giyen garsonlar, mutfağa en yakın masada oturuyorlar. Sıkılmış görünüyorlar. Duyulabilen tek şey sokaktan gelen sesler.

MFA Bir Kulübe M

Yeşil bir ova, gür yapraklı ağaçlar ve rengarenk çiçekler. Kristal mavisi bir dere, çakıl taşlı dar bir patikanın yanı sıra akıyor. Bir karış çamurun ilerisinde, eskimiş ahşap paneller ve paslı çivilerden yapılmış bir kulübe gururla ayakta duruyor. Kulübeden klasik müzik sesleri yükseliyor.

Şekil 5-1 (devamı) KMODET Oynamak için Kartlar.

6

Hayattan Beslenerek Çalışmak

Birinci sınıf yazarların, aktörlerin, komedyenlerin, ressamların ve fotoğrafçıların hepsi keskin gözlem yetenekleri geliştirirler ve bir yazarın yapması gereken de budur. Sıradışı, komik veya tuhaf olarak dikkatinizi çeken şeylerle ilgili yaptığınız keskin gözlemlerden örnekler ve onlardan da anlatılar ortaya çıkar. Hayatta yaptığımız gözlemlerden ne kadar kolay hikâye yaratabileceğimizi görmek için, doğaçlama oyunu olan KMODET'ten daha fazla yararlanacağız. Bu oyun, derse başlarken ısınma egzersizi yapmak için birebirdir ve zihniniz yorulduğunda hafızanızı canlandırmak için mükemmel bir yöntemdir. Başlık, sizin de hatırlayacağınız gibi, gözlem kategorilerden oluşuyor: **K**arakterler, **M**ekânlar, **O**bjeler, **D**urumlar, **E**ylemler ve **T**emalar. Rastgele yaptığınız kombinasyonlardan, birçok hayali sahne veya hikâye uydurabilirsiniz. Oyunun size kazandıracakları şunlar:

Sezgilerinize güvenmeyi öğrenmek

Taslak hazırlamak grafik sanatçıları için olduğu kadar yazarlar için de önemli olduğundan bunları hızlıca üretmeye alışmak

Hikâyelerin kendi yapısını ve gelişimini ortaya koyduğunu görmek

Grup içinde veya bir sınıfla çalışarak, her kişinin aklının nasıl çalıştığını ve işbirliği yapmanın zevkini keşfedersiniz.

Ödev 6-1: Yazar Günlüğü ve KMODET İçin Hazırlanmak

1. Adım: Yazar günlüğünüzü yakınınızda bulundurun ve *potansiyel gördüğünüz herhangi bir karakteri, mekânı, objeyi, durumu, eylemi ve temayı not edin.*

2. Adım: Yazar günlüğünüze yazdığınız materyalden seçerek, Karakterler, Mekânlar ve Objeler kategorilerinden her biri için iki tane olmak üzere *altı* KMODET *oyun kartı hazırlayın.* Gözlemlerinizde detaylardan bahsedin.

3. Adım: Her kartın üstüne isminizin baş harflerini, etiket satırını ve hangi KMODET kategorisinden olduğunu yazın (5. Bölüm'ün sonundaki örnek kartları inceleyin).

Ödev 6-2: İki Karakter, Bir Mekân ve Bir Objeyle KMODET Oynayın

Yalnız çalışıyorsanız:

- Kartları gruplarına göre (Karakter, Mekân ve Obje) ayırın. Karıştırın ve aşağı bakacak şekilde masaya koyun.
- Kart yığınından iki Karakter, bir Mekân ve bir Obje seçin.
- Sonucu izleyicilere sunmadan önce on dakikanızı ayırarak KMODET oynamaya başlayın.

Bir grubun/sınıfın parçasıysanız:

- Görevin dönüşümlü olarak başkasına geçmesi için her turda birini grup yazmanı olarak seçin.
- Hiçbir grup diğer grubun kartlarını görmesin diye kartları, yüzleri aşağıya bakacak şekilde değiş tokuş edin.
- Birisi Karakter kartlarından iki tane, Mekân ve Obje kartlarından da birer tane çeker.
- Grup yazmanları her grubun çalışmasını sunmadan önce, gruplar sadece on dakika kafa kafaya vererek çektikleri kartlarla KMODET oynar. Grup, fazladan veya çelişkili bir materyal ortaya koyduğunda, yazman en iyi anlatımın doğaçlamasını yapar.

İnsanların, rulo halinde sarılmış turuncu renk eski bir halı, kilise şarkıcısı olan utangaç genç bir kadın ve bacağı alçılı bir posta arabası şoförü *(ve* bunların hepsi sabahın erken saatlerinde sisli bir dağ patikasında gerçekleşmeli!) ile neler ortaya koyacağını görmek çok keyifli olacaktır.

Gelişme

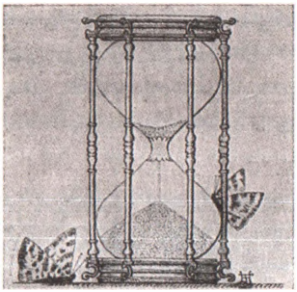
Anlattığınız hikâyelerde, karakterlerden herhangi biri ilerleme kaydetti mi -yani, bir şey öğrendi ve değişti mi?

Kaydedilmiş ilk hikâyelerde bile, hikâye anlatıcıları, izleyicilerin, ana karakterin öğrenmesini ve büyümesini istediklerinin farkındaydılar. Drama terminolojisinde buna karakterin *gelişimi* denir. İzleyiciler hala bunu arar çünkü insanın umuda olan ihtiyacı daimdir. Büyük ihtimalle umuda olan açlığımız, daha en başta hikâyelere olan devasa iştahımızın altındaki sebeptir. Umut unsuru az katılmış olabilir; uzun ve meşakkatli bir durumun ardından gösterilen sadece ufak, sembolik bir eylem, değişimin yolda olduğunu söylemek için yeterlidir. Asi bir kız çocuğu hakkındaki hikâye, onun ilk defa kendi bulaşıklarını kendisinin yıkamasıyla veya yağmurlu bir havada, havaya

Gelişen bir karakter, hikâyede anlatılan durumdan, gelecekte eylemlerini değiştirmeye yetecek kadar öğrenen karakterdir. Bir karakter uyum sağlamayı ve değişmeyi başaramasa bile hikâye aynı şekilde eğitici ve tatmin edici olabilir.

Belirtme ve *çağrışım*. Kum saati çok eski bir saat şeklidir fakat doğru koşullar altında, şiirsel bir biçimde ölümlülüğü çağrıştırarak gerçekte belirttiğinin ötesine geçebilir.

İnsan *hafızası*, hiç çaba harcamadan hikâye materyalleri yığınından en iyi hikâye unsurlarını ayıklayıp kalanı çöpe atar. Düzenlemenize yardımcı olması için hafızanıza güvenin.



Şekil 6-1 Bir kum saati, asıl işlevinin ötesine geçebilir ve insan yaşamının kısalığını akla getirebilir (Thomas Hardy'den bir çizim).

uygun ayakkabılar giyerek dışarı çıkmasıyla sonlanabilir. Mücadele ve kalp kırıklığı içerse de bunun gibi olaylar, onun eninde sonunda iyiye gideceğini ve ruhunun sapasağlam kalacağını anladığımız için oldukça tatmin edici olabilir.

Yazar, durumları sanatsal bir şekilde ortaya koyarak, günlük görünüşlerinin ötesine geçen, şiirsel anlamları olan sıradan objeler, olaylar veya karakterler ortaya çıkarabilir. Objeler ve eylemler özellikle kullanışlıdır çünkü gerçekte oldukları veya belirttikleri şeylerin ötesinde anlamlar çağrıştırabilirler (Şekil 6-1).

Değerlendirme

Hikâyedeki bu meseleler tartışıldığı sürece sıraları önemli değil:

> Bizi en çok ilgilendiren şeyleri en iyi şekilde hatırlarız. Hangi grubun hikâyesi akılda kalıyor? Bu hikâyeyi tek başınıza incelemek için konsantre olmak isteyebilirsiniz.
>
> Karakterlerin arasından hangisini daha iyi tanıyormuş gibi hissettiniz, neden? (İnce elenip sık dokunmuş bilgiler, listelenmiş yavan detaylardan çok daha fazla şey ifade edebilir).
>
> Hangi hikâye size daha sağlam geldi, neden?

Hangi hikâye en tatmin edici gelişmeye sahipti ve yapısı nasıldı? (Bugün alelacele ürettiğiniz doğaçlama parçalarına çok eleştirel yaklaşmayın ama değişmeyen bir durumda sıkışıp kalan karakterlerin tatmin edici olmadığını anlamışsınızdır. İnandırıcılar fakat ilgi çekici değiller.)

Bir karakteri çetin yapan şey neydi? (Genelde bu, karakter aktif olduğu için, bir tür gündeme sahip olduğu için ve bir şeyler *elde etmeye, yapmaya veya başarmaya* çalıştığı içindir.)

Mekân ne kadar işlevseldi? (Acemi yazarlar sıklıkla, olay yerini düşünmeden insan etkileşimlerinin yer almasına izin verir. Fakat bir olay yerinin atmosferi ve kattığı anlam bizi güçlü bir şekilde etkileyebilir; işe yarar yönlerde eylem önerip, eylemleri kısıtlayabilir ve ana karakterin içinde bulunduğu duruma daha yakın hissetmemizi sağlayabilir.)

Bakış Açısı

Bakış açısı, hikâye anlatısının çoğunlukla bizi ilgilendiren önemli bir yönünü oluşturur. Çoğu anlatı biçiminde, olayları yaşantıları aracılığıyla gördüğümüz bir karakter veya karakterler vardır. Genelde, değişmesi ve gelişmesi en olası insan budur. Dramatik bir etki için veya hikâye anlatısına uydurmak için, bakış açısı karakterler arasında değişebilir. En ilginç olanlardan bazıları *güven vermeyen anlatıcılara* dönüşür çünkü doğalarındaki öznel oluşu da hesaba katmamız gerekir.

Bir sahnede veya hikâyede kahraman *bakış açısında*, karakterin tecrübeleri, hisleri veya davranışları çoğunlukla algımızı şekillendirir.

Dekor ve dramatik detaylar, karakterleri tanımlamaya ve zorlukları fazlalaştırmaya yardımcı olur. Bunları, kısa, öz ve hareketli betimlemelerle verin fakat hikâyenin *hızını* yavaşlatmalarına izin vermeyin.

Daha önceki taslaklarınızda, algılarımızı şekillendiren bakış açısının hangi karaktere ait olması gerektiğini bilememiş olabilirsiniz. Bunu çözdükten sonra bile,

izleyicilerin algılarına, değişken öznel algıları olan ikincil karakterlere göre yön vermeyi seçebilirsiniz.

Aktif ve Pasif

Bir şeyler elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalışan karakterler, çevrelerine rol yapmakta zorluk yaşarlar. Fakat çoğumuza çocukken rol yapıldığının farkında olmamız bu yüzden de bilimsel olarak edilgen çatı kullanmamız gerektiği öğretilir. Demin kullandığım "öğretilir" ifadesi edilgendir ve alıcı taraf olan çocukların mağdur olduklarını ima eder. Resmi dil, hoş olmayan bir şekilde edilgen çatılı cümle yapılarıyla doludur çünkü yazarlar "aracı" olmaktan -yani sorumluluktan- kaçmak isterler. Bazı diller kelimenin tam anlamıyla, "Bardak düştü ve kendisini kırdı," diyerek yardımcı olurlar.

Kendimizi, alışkanlıkla başkalarını memnun etmeye çalışırken, kontrolümüz dışındaki etkenlerin izinden giderken ve bilinçsizce çaresizliğimizi kucaklayan bir dil kullanırken görürüz. Bunu tüm hayatım boyunca biliyor olsam da, hala bazen yazılarımda hatalar yakalıyorum -ya da daha çok, Microsoft Word kıvrımlı yeşil çizgilerle hatalarımın altını çizerek bunu benim için yapıyor. En rezili de öneylemli karakterinizin, "Yüzüme karşı gülündüğü için, bana ne kadar kötü davranıldığını görebiliyorum" diye düşündüğünü fark etmektir. Kendinize kızarak cümleyi şöyle değiştirirsiniz: "Yüzüme karşı nasıl

Aktif karakterler, her zaman bir şeyler elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalışırlar. Daha derin amaçlarını onlar da bilmiyordur ve hatta bunlar gizlenmiştir. *Pasif karakterler*, başına bir şeyler gelen insanlardır. Her iki tipin de, tabii ki, gündemleri vardır ve bunları gerçekleştirmek için farklı stratejiler izlerler.

Etken çatı: Etken çatıyla yazdığınızda, karakterleriniz *faaliyeti* yapan kişilerdir ve hikâyeniz otorite sahibidir.

güldüklerini görüyorum ve onlara günlerini göstereceğim." Bu düzeltme kısa ve çeviktir, doğrudan eyleme yönlendirir.

İmgelerin Olgunlaşmamış Gücü

KMODET'ten elde ettiğiniz gözlemler ve görseller, kurgu ödevleriyle baş etmeye çalıştığınızda yararlı olacaktır. Gazete kupürleriyle, haber ve belgesel projelerinin üstesinden gelmenize yardımcı olacaklar ve onları birleştirerek, yan yana koyarak, genişleterek ve sorgulayarak kurgusal hikâyelere giden alternatif yollara sahip olacaksınız. Seçtiğiniz görseller hafızalarınızda ve hayal gücünüzde yer edebilir, aklında kalan bir anısının gizeminden yola çıkarak çok satan kitabını yazan roman yazarı John Fowles'da yer edindiği gibi. Manş Denizi'nin kıyısındaki Lyme Regis'te yaşarken, Fransa'nın olduğu yöne bakarak denizi izleyen bir kadın görür. Bu kalıcı görüntü, yazarın, kadının Viktorya döneminde asi mürebbiye Sarah Woodruff olduğu çok popüler romanı *Fransız Teğmenin Kadını*'nı (1969) beraberinde getirdi (Şekil 6-2). Fransız bir teğmenle ilişki yaşadıktan sonra terk edilen kadın, geleneklerine bağlı, nişanlı, mantığı ve romantik yanı hiç uyuşmayan bilim insanı Charles için tehlikeli derecede çekici hale gelir.

W.G. Sebald *Satürn'ün Halkaları* (1995) ve *Austerlitz* (2001) gibi oldukça üstü kapalı, otobiyografik öğelerle süslenmiş felsefi romanlarında, arayışla geçirdiği yolculuklar sırasında hızla biriken ve tılsımlı objelere dönüşen fotoğraflar, mimari çizimler, tren tarifeleri ve otobüs biletlerinden yararlanmıştır.



Şekil 6-2 Fransız Teğmenin Kadını adlı roman, yazarın gördüğü bir anıdan ortaya çıktı ve romandan da aynı isimli uzun metrajlı film çekildi (görsel filmden alınmıştır).

Ödev 6-3: Resimlerle Oynanan KMODET

Herkes, bir şekilde rahatça doğaçlama yapmaya başladığında, onlardan her bir KMODET kategorisi için iki tane (düzgünce kodlanmış) görsel getirmelerini isteyin. Artık hikâyeleri, sınıfın veya grubun edindiği kurallara göre, gruplar veya bireyler ortaya çıkarıyor. Bu önerileri kullanabilirsiniz:

1. Alternatif: Grup lideri, hemen orada, KMODET kartlarını seçer (diyelim ki üç karakter, iki mekân, üç obje ve bir tema) ve gruptan üç dakika içinde iki sahneden oluşan bir hikâye ortaya atmalarını ister.

2. Alternatif: Benzer bir KMODET kart takımını ortaya koyun ve bir kalemi rulet tekerleği gibi çevirerek bir sonraki hikâyeyi kimin anlatacağını belirleyin. Bu, herkesin her kart takımında yeni bir şeyler yaratmasını sağlayacaktır.

3. Kısım

Drama Sanatı ve Kavramları

Bir hikâye anlatıcısı olarak sizin işiniz, insanların alışılmışın dışında hissetmesini ve düşünmesini sağlayarak onları eğlendirmektir. Bunun için, hayal gücünüzü kullanmanız, etrafınızı keskince gözlemlemeniz ve insanların yarattığınız dünyaları gözlerinde canlandırabilmeleri için çağrışımcı bir dile başvurmanız gerekecek.

Kitabın bu kısmı, (size veya bir başkasına ait) herhangi bir hikâyeyi yerine oturtmak, değerlendirmek, gözden geçirmek ve hikâyenin ince ayarını yapmak için kısa bir giriş niteliğindedir. Size, çözümleme yeteneklerinizi nasıl geliştireceğinizi ve diğer insanların eserleri hakkındaki hislerinizi ve düşüncelerinizi nasıl sunacağınızı gösterir.

Ne zaman eleştiren taraf olsanız, rol değiştirip hislerinizi, tepkilerinizi ve fikirlerinizi bir okuyucunun ve izleyicinin bakış açısıyla ortaya atmalısınız. 13-21. Bölümlerdeki ödev örneklerini eleştirirken benim bunu yaptığımı göreceksiniz.

Fakat öncelikle, bazı çalışma prensipleri oluşturmalıyız. Bunlar alışılmadık olabilir, bu yüzden, orada ne olduğunu anlamak için önce bu bölümleri dikkatlice okumanızı öneririm. Daha sonra, sizin veya başkasının yazmış olduğu esere, size ilgi çekici gelen bir tanesini uygulamaya çalışın.

Oluşturma evresine dair birkaç uyarı: ne zaman yeni bir şeyler üretmeye kalksanız, tüm bilinç analizlerini ve teorilerini rafa kaldırmalısınız çünkü kaldırmazsanız kibirli zihniniz hızlıca gelip hayal gücünüze köstek vuracaktır. Hikâyeyi düzeltmek, ancak yazdığınız ilk karman çorman taslakla işiniz bittiği zaman güvenlidir.

7

Karakterler, Sorunları ve İkilemleri

Arkadaşlarınıza hayatlarında kimin onlar için özel olduğunu sorun; muhtemelen size nazik, sabırlı, sadık ya da eğlenceli birinden bahsedeceklerdir. Fakat bu kişi bir anlatıda kullanılacak olsa, tipikleştiren sıfatlardan daha fazlasına ihtiyaç duyulur çünkü bunlar karakteri (kadın ya da erkek), çizimlerde gördüğünüze benzer tek bir işlevsel konuma hapseder.



Şekil 7-1 "Benekli At'ın Yakalanması" resminde her kişi tipikleştirilmiştir.

Şekil 7-1, 19. yüzyılda yaşamış Amerikalı bir gezi yazarından. Dört karakterin hepsi, sanatçının bakış açısıyla tipikleştirilmiş: bir adamı esir almış iki tane sadık görevli; esir aldıkları güvenilmez Yerli; ve canlı canlı pişirmeden önce "adama [Benekli At] dalgın bir sakinlikle şöyle bir göz atan" Binbaşı Downing.[1]

Bir karakterin sorunu, çözmesi gereken en büyük zorluktur ve tüm önemli eylemlerinin gündemini belirleyen şeydir.

Dramada, karakterleri bu şekilde "tipik", yani bir diğer deyişle kavramsal olarak donuk bir şekilde tanımlayamazsınız. Karakterlerin sadece var olmaları yetmez, bir şeyler *yapıyor* olmalılar. Yapmanın ve olmanın arasındaki fark, eğitimli hiçbir aktörün göz ardı edebileceği bir şey değildir. Bir tanesi harekete dayalıyken ve rol yapmanın doğasında varken, diğeri gelişmeyi imkânsız hale getirir.

Rollerini almaları üzerine, "Karakterimi yönlendiren şey ne?" ve "Karakterim neyi başarmaya çalışıyor?" gibi sorular sorarak senaryoda ipuçları ararlar. Her oyuncu, kendi karakterinin *dramatik sorununu* bulmaya çalışır. Bu, karakterin yarım kalmış işinin kaynağını, o karakterin azim ve iradesini yönlendiren gücü ve karakterin kendi *gündemi* dediğimiz şeyin gidişatını neyin oluşturduğunu bulmak demektir.

Mütevazı bir örümceğin bile bir sorunu ve kendine has bir gündemi olabilir:

Mini mini örümcek su borusuna tırmandı
Yağmur geldi, onu alıp götürdü.
Güneş açtı, tüm yağmuru kuruttu.
Böylelikle mini mini örümcek boruya tekrar tırmandı.

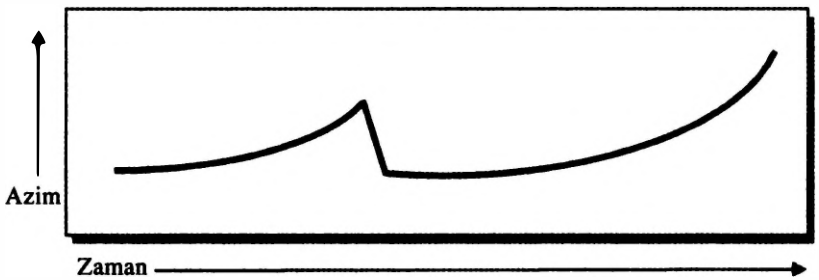
1 William M. Thayer, *Marvels of the New West* (Norwich, CT: Henry Hill, 1888), s. 238

Doğası gereği, bir örümcek tırmanmalı fakat mini mini örümceğin talihsizliği, bir su borusunu geçit olarak seçmesi ve amacının veya gündeminin bir su baskını tarafından yenilgiye uğramasıdır. Şekil 7-2'de Zaman yatay, Azim de dikey olarak verilerek örümceğin çabaları gösterilmiştir.

Herhangi bir sahnenin dinamiklerini, sahne üzerinde egemen olan baskıları, bir müzik parçasında notanın perdesinin değişmesi gibi zaman içinde inişleri çıkışları gösteren bir grafiğe dönüştürerek açığa çıkarabilirsiniz.

Gerçekte olduğu gibi dramada da, bir karakterin bir şeyi elde etme gayreti her zaman *ikilem* içerir. Mini mini örümcek yukarı doğru gitmek isterken, hızla akan su onu aşağı itiyor. Şimdi ne yapmalı? O bunu düşünürken, sonunda görevini tamamlayabilsin diye hava değişiyor. Hikâyeden alınacak ders? Her şey değişir ve sabrın sonunda bazen değişim olur. Bu çocuk şiirinin *teması* veya geride bıraktığı anlam şudur; herkes sabır ve kararlılıkla zorlukların üstesinden gelebilir.

Dramada anahtar bir unsur olan *ikilem*, karakterin engellenen iradesinin bir sonucudur. Birinin yaşadığı ikilemi kolayca tanımlamamaya dikkat edin, genellikle gözden kaçırdığınız daha iyi ve kapsamlı bir tanım vardır.



Şekil 7-2, Gündemini gerçekleştirmek için ortaya koyduğu azmi yansıtan iniş ve çıkışlarla örümceğin zaman içinde başarma azmi.

İşte gerçek hayattan alınmış içsel bir ikilem örneği: Yirmili yaşlarındayken, şu andan itibaren Tatiana diyeceğim arkadaşım, bir aile dostunun yaptığı yorum üzerine evlatlık olduğundan şüphelenmeye başladı. Bu onu çok rahatsız etti fakat annesiyle yüzleşmeye cesaret edemedi. Onun sorunu, nereden geldiğini bilememekti. Ben kimim? Ebeveynlerim kim? Kim doğruyu söylüyor?

Artık daha kırılgan ve doksanlarında olan annesini sorgulama cesaretini toplayana kadar çalkantılı hayatının bir otuz yılı daha geçti. Gerçekten de Tatiana küçük bir çocukken evlatlık alınmıştı ve artık biyolojik ebeveynleri hakkındaki detayları öğrenmişti. Dolayısıyla, oldukça duygusal bir keşif yolculuğuna başladığında gündemi değişti.

İkilem -içsel veya dışsal- birçok şekilde gerçekleşir ve zorlukların üstüne giderek anlam bulmaya çalışan insani ihtiyaçla ilgilidir. Vergi ödemelerinizi tamamlamak için, teyzenizin cenazesini ayarlamak için, somurtkan postacının yüzüne bir gülümseme kondurmak için çabalarsınız. Biz insanlar her zaman bir şeyleri yapmak, bulmak, tamamlamak, yenilemek, elde etmek, başarmak için çabalarız. Hepsinin "faaliyet" gerektiren sözcükler, yani, fiiller olduğu dikkatinizden kaçmasın. Fakat yapmak, devamlı engellerle karşılaşmak demektir. Yakında bir matematik sınavınız var fakat çalışmayı erteliyorsunuz. Bunun sebebi matematikten nefret etmeniz mi? Ya da başarısız olacağınızdan emin olmanız mı? İkileminizin altında yatan en önemli sorun nedir?

Bir insanın *iradesi* (bir şeyi elde etmek, yapmak veya başarmak için olan azmi), yaratılışından, hayat koşullarından ve *yarım kalmış iş* diye adlandırdığımız, tecrübeyle kazanılmış *izlerin* yaratttığı zorunluluktan meydana gelir. Bunlar, olayları nasıl gördüğümüzü ve nasıl davrandığımızı şekillendirir,

Yarım kalmış iş, zihnimizin bizden dâhil olmamızı ve tamamlamamızı istediği görevlerin gündemidir. Bunu bilince dayatmadığınız sürece, bilinçaltında arka planda işler.

böylelikle günlük hayatta edindiğimiz çok sayıda ufak başarı aslında daha geniş, uzun ömürlü bir dürtünün bütünleyici kısımlarıdır. Dramaturji, bunu bir karakterin *gündemi* olarak adlandırır. Tatiana'nın kimliğini bilmesi ve bir şekilde kendini tamamlaması gerekiyordu. Belki de, her insanın yapabileceği kadar, bunu başardı.

Birinin Gündemini Belirleme

Kendi gündeminizi görmek, en az kendinizi nesnel bir biçimde değerlendirmek kadar zor ve sarsıcıdır. Neyse ki diğer insanların gündemini görmek daha kolaydır. Eylemlerini -özellikle heyecan dolu, coşkulu ve çelişkili görünenleri- sabırlı, peşin hükümsüz bir şekilde gözlemleyerek başlarsınız. Gözünüzü dört açın ve (özellikle) şimdiye kadar gördüğünüz neden ve sonuçları kavramak için kuramsal bir açıklama oluşturun. Sadece umduğunuz veya bulmayı beklediğiniz şeylere değil, her şeye açık olun. Bu, özellikle gazeteciler, belgesel yapımcıları veya işi, insanları profesyonel biçimde gözlemlemek olanlar için önemlidir. Seçtiğiniz özne, örneğin, şunları gösterebilir:

> Entelektüelleri ve düşünmeye dayalı eserleri küçümseme. (Daha iyi eğitilmiş olanları kıskanmak veya onlardan şüphe duymak?)
>
> Belli başlı adaletsizlikleri toplum içinde protesto etmeye iten bir dürtü. (Haksızlığa uğradığına dair bir tecrübe veya sevdiği birinin taciz edilmesi üzerine hissettiği kızgınlık?)
>
> Akıl hocalarına büyük ihtiyaç duyması. (Gençlik yıllarında eksikliğini duyduğu birinin yerini tutması için?)

Bu önemli meselelerin anlamı, yüzeyin altında fokurdayarak bekler ve sahipleri tarafından nadiren dile getirilir ya da fark edilir. Temelde yatan bu gerçeklere *alt metin* diyoruz. Bir çift, çöpü dışarı çıkarma sırasının kimde olduğunu üzerine

Bir *alt metin*, olayların altında yatan dile getirilmemiş, kapsamlı gerçektir.

tartışıyor olabilir fakat muhtemel alt metin şudur, "Bu evlilik sıkıntılı bir durumda çünkü adam, önemsiz işlerin hepsini kadının yapmasını bekliyor."

Karakterlerinizin gerçek hayata uygun olması için, onları bir şeyle meşgul veya büyük resimden ve muhtemel alt metinlerden bihaber bir biçimde yaratabilirsiniz. İzleyiciniz, buz dağının yüzeyin altında kalan beşte dörtlük kısmı tahmin etmekten zevk alacaktır. Neden mi? Belki de bu, milyonlarca yıl kabile hayatı yaşamış varlıklar olmamızdan kaynaklanıyordur. Refahımız, gruba uyum sağlamaktan geçiyordu, bu yüzden de diğerlerinin ne yapacağını kestirmek üzere donanımlıydık ve onayladıkları şeylerin peşinden gitmek zorundaydık.

Aramaya başladığınız andan itibaren, ipucu ve işaretler karşınıza çıkar. Londra'da bir mavnada yaşayan ve solcu bir ayyaş olan arkadaşımın hayatını neyin biçimlendirdiğini bazen merak etmişimdir. Aktivist bir yaşam sürdürdü ve güç dengelerini hararetle eleştirdi. Bir gün, bana güvenip sırrını açarak, on iki yaşında papaz yardımcısı bir çocukken, papazın onu öperek nasıl dehşete düşürdüğünü anlattı. Doğru ya da yanlış -hiçbir zaman gerçeği öğrenemedim- politik yaşamının öneminin ve keskinliğinin, kısa evliliğinin başarısızlıkla sonuçlanmasının ve otoriteye sahip tüm kişileri küçümsemesinin arasında hayati bir bağlantı olduğunu gördüm. Bir gün ortadan kayboldu ve cesedi günler sonra nehirde bulundu. Tek bir korkunç an bir insanın tüm kaderini değiştirir mi değiştirmez mi hep merak etmişimdir.

Her birimiz, akılda kalan tecrübelerle doldurulmuş bir gündemin altında hareket ederiz. Bunlar genellikle bir değil birden fazladır. Hepimizi hayatta belli başlı amaçlar ve dürtüler etkiler ve biçimlendirir. Gündemimizdeki hedeflere ulaşmaya nasıl başlayacağımız, diğerlerinin, özellikle ailemizdeki afallamış ruhların, bizim hakkımızda ne düşüneceklerini belirler. Büyük kısmı gizli kalır ve yazarın görevi gerçekte olup bitene ışık tutmaktır.

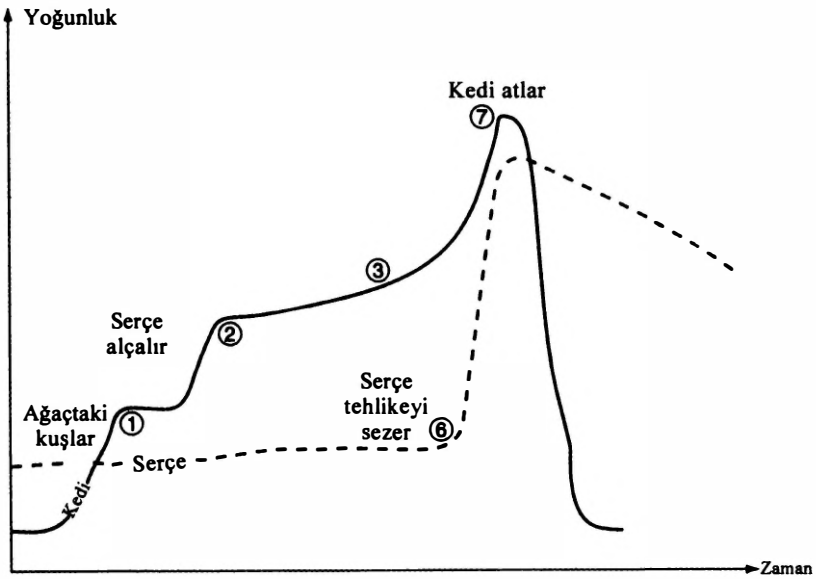
Bazı insanların pasif olduklarını ve hiçbir gündemleri olmadığını öne sürebilirsiniz. Buna kanmayın: *The Graduate*'taki Benjamin -ebeveynlerinin jenerasyonunun boğucu yaşam tarzına sürüklenmeyi reddederek- çok da iyi bir gündeme sahiptir. Aynı şekilde, Rick Linklater'ın *Slacker* adlı filminde bohemlerin de gündemleri vardır -dolayısıyla direnmeye ve ikiyüzlülüğe dayalı yaşamları. Onlar neyi *istemediklerini* biliyorlar ve bundan kaçmak için oldukça aktif stratejilerin peşinden gidiyorlar.

Karakterlerinizi ilgi çekici ve inandırıcı yapmak için, onlara üzerinde çalışacakları meseleler, elde etmek, yapmak veya başarmak istedikleri şeyler verin. Genellikle, altta yatan meselelerin bilincinde olmayacaklar veya bilinçaltında onları yönlendiren baskıları bilmeyecekler. İnsanlar, onları endişelendiren şeylere özellikle odaklanmaya yatkındır ve etkileşimin büyük resmini görmezler. Karakterleriniz aslında neyi neden yaptıklarını bilmeyecek fakat siz, onların yaratıcısı olarak bunları bilmelisiniz.

Basitleştirilmiş bir dünyada birbiriyle etkileşen ve birbirinin farkında olmayan iki gündemi görselleştirmek için duralım (Şekil 7-3). Burada, bir kedi bir serçeyi sinsice izliyor ve grafik onların iki gündemini üst üste getiriyor.

Hikâye materyali çoğunlukla bir ya da daha fazla karakterle *özdeşleşmemizi* sağlar. Diğerlerinin kaderini duygularımızla kuşatmak çekici bir şekilde insanidir -sadece merkezi karakterin *biz* olduğunu hissetmek için bile. Küçük yaştan beri hikâyeleri sevmemizin sebebi budur.

Hem kedinin avlanma içgüdüsüyle hem de kuşun savunmasızlığıyla kendimizi özdeşleştirebiliyoruz; bu yüzden olanları kuşku veya *dramatik gerilim* içinde izliyoruz. Bu bir komedi olsaydı ve kediyle kuş Slyvester ve Tweety olarak adlandırılsaydı, gerilim yine hissedilirdi fakat komedi olarak. Dramatik gerilim -komedide, trajedide, masalda veya aynı şekilde efsanede- içimizde önemli bir sorgu akışı yaratır. Slyvester, Tweety'i yakalayacak



Şekil 7-3 Bir serçeyi sinsice izleyen kediye yönelik yoğunluk grafiği. Noktalı çizgi, serçenin farkındalığının yoğunluğunu gösterir ve düz çizgi ise kedininkini.

mı veya küstah küçük kuş onu zekâsıyla alt edecek mi? Yüzme havuzunda suyun altında duran Benjamin yavaşça kendini boğacak mı? Önemli olan bizim yavaşça gözler önüne serilen dramayı sorgulamamız ve hatta onunla tartışmamızdır.

Bu yüzden hikâye anlatıcıları bizi, izleyicilerini, canlı, merakı uyanmış ve sorgulayan izleyiciler olarak tutmalı. Bu hayal gücümüzü canlandırır, daha büyük meselelere –diyelim ki zayıfın güçlü tarafından sömürülmesi veya bazı insanların hayatları boyunca haksız zorluklarla karşı karşıya gelmesi- açık olabilelim diye hayatla ilgili yargılarımızla ve tecrübelerimizle alıştırma yapmamızı sağlar.

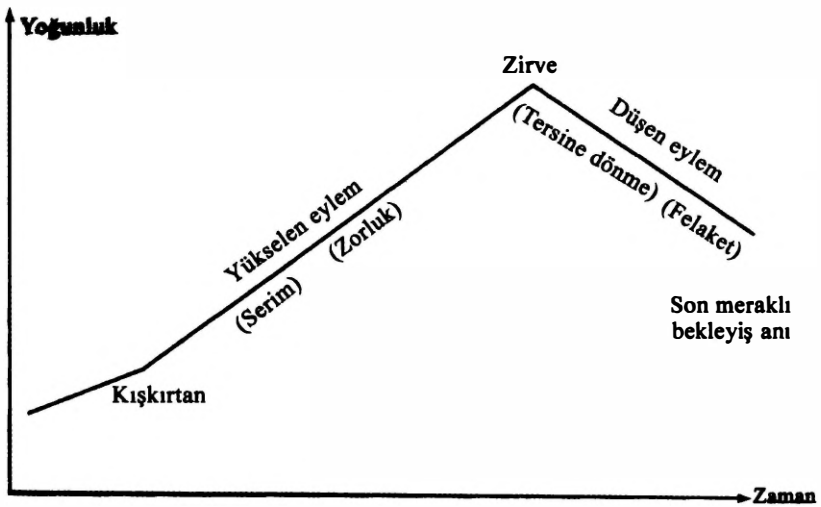
Dramaturji

Dramayı incelemek ve tartışmak için dramaturjik terimler kullanabiliriz. Kedi ve kuş sahnesi şunun gibi bir şekilde listelenebilir:

Eylem	*Dramatik Kategori*
1. Bir serçe sürüsü ağaca konunca kedi pür dikkat kesilir.	**Kışkırtan.** Kedinin içgüdüleri harekete geçer ve bir şeyler olacağını biliriz. Kedi ne yapacak? Kedinin sorunu, müthiş saldırma dürtüsünü dizginlemek zorunda oluşudur.
2. Bir serçe yakına gelir.	**1. Zorluk.** Avda olan bir gelişme beklentilerimizi yoğunlaştırır. Kedi bu yeni cazibeye nasıl tepki verecek? Kedinin planının önünde duran engeller, atlaması gereken mesafe ve hedefteki serçenin genel ihtiyatıdır.
3. Kedi kuyruğunu dikip yere siner.	**2. Zorluk.** Kedinin ölümcül konsantrasyonu, serçenin içinde bulunduğu tehlikeyle ilgili algımızı artırıyor. Kuş kediyi gördü mü? Kedi bu mesafeyi atlayabilir mi?
4. Serçe sürüsü oralı değildir.	**3. Zorluk.** Tüh, serçe tehlikeyi görmedi. Bunlar onun son anları mı? Olamaz!
5. Kedi atlamaya hazırlanır.	**Kriz** an meselesi. Ölüm kaçınılmaz gözüktüğü için gerilim artıyor.
6. Serçe tehlikeyi sezer.	**Tersine Dönme.** Kuş kedinin niyetinin farkına varırken yüksek dramatik gerilim vardır. Kim galip gelecek, kedi mi kuş mu?
7. Serçe havalanırken kedi atlar.	**Kriz sonlanır.** Kedi yeterince hızlı değildi ve serçe kaçtı. Kedi şimdi ne yapacak?
8. Kedi başarısız olur, omzunu yalar, kuşları izlemeye devam eder.	**Çözümleme.** Kedi sinsice av izlemeye devam eder. Karnı toktur ve bekleyip izlemeyi göze alabilir.

Aşağıdaki grafikte koyuyla yazılmış kavramlar, Antik Yunan'daki şairler ve oyun yazarlarından gelmektedir fakat iki yüzyıl önce, Freytag'ın piramidi olarak bilinen yararlı küçük bir grafik haline geldiler (Şekil 7-4). İniş çıkışlardansa daha geometrik olan, *kriz*den daha çok *zirveyi* kullanan Freytag'ın piramidi, merkezi anlayışı, çatışan güçlerin artışına ve serbest bırakılmasına dayalı bir paradigmaya dönüştürür. Sahnenin *yükselen eylemi*, *kışkırtan* ve *serim* ile başlar, artan karmaşıklıklardan geçer, dramatik *krize* veya *zirveye* ulaşmasını sağlar ve *düşen eylem* veya *çözümleme* ile son bulur. Freytag'dan, krizin merkezinin, tüm sahnenin dayanağı olduğunu görürüz. Öncesinde gelen *yükselen eylem* ve sonrasındaki *düşen eylem*, nefes alış verişe benzer döngülerle oyunun ilerlemesini sağlar.

Bir sahneyi değerlendirmek için, öncelikle *kriz*, *zirve* ve *dönüm noktalarını* tanımlayın. Öncesinde, yüzleşmeye sebep olan karşıt güçlerin artışı gelir; sonrasında, *sonuç* veya sahne *çözümlenmesi* başlar. Bu yüzden kriz, karakterlerin kaderlerinin değiştiği hayati noktadır.



Şekil 7-4 Freytag'ın piramidi.

Sahnenin eski bir arabayı çalıştırmakla, bir kanepeyi merdivenlerden yukarı güçlükle taşımakla veya tavan arasında sevişen bir çiftle ilgili olması önemli değil; sahnenin tüm evrelerini, yükselme ve düşme yoğunlukları genel bir *dramatik yay* oluşturan dramatik birimlere ayırabilirsiniz. Bunun hız kazanması, sahnenin hayati önemdeki *planı* sırasında *kışkırtanın* olduğu noktada başlar. İzleyicinin karakteri ve onun durumunu anlaması için gereken bilgiye *serim* denir. Genel olarak, sahne hız kazanana kadar, gerekenden daha fazlasını vermeyin ve sonradan daha fazlasını eklemek için bekleyin.

Yükselen eylem sırasındaki *zorluklar*, ana karakterin dayanıklılığını, kararlılığını, yaratıcılığını ve diğer özelliklerini ölçen engeller olarak kendini gösterir. Bu evre sırasında, erkek ya da kadın karakter genellikle akıl hocalarıyla, destekçilerle ve (eşit derecede önemli olan) onları engelleyen kişilerle karşılaşırlar. Bu sonuncunun üstesinden zekâsıyla gelince, çoğunlukla ana karakterin güveninin ve becerisinin artmasının önü açılır. İzlerken ana karakter için neyin *mevzubahis* olduğuna karar veririz. Neden karşıdan karşıya böyle tehlikeli bir anda geçiyor? Biriyle garip bir karşılaşmadan mı kaçıyor? Eğer başaramazsa, bu onun için ne kadar önemli olacak? Burada *mevzubahis* olan şey ne?

Bahisleri yükseltmek, kumardan alınmış bir ifadedir. Dramaya uyarlandığında, bir karakterin hedeflerini gerçekleştirmesini engelleyen ve hatalarının bedelini ağır ödemesine yol açan zorlukları belirtir. Bahisleri yükselttiğinizde dramatik gerilimin de yükseldiğini göreceksiniz.

Bu "bahisleri", kişinin hedeflerine ve o anda önlerinde duran engellere bakarak değerlendiririz. Bahis arttıkça, engeller de artar ve başarıya ulaşmak daha da zorlaşır. Bu, başarısızlığın bedelinin daha ağır olmasına sebep olurken dramatik gerilimi de artırır.

Joseph Campbell[1], bu gidişatın, tüm dünyadaki halk hikâyelerinde saklı bir arketip olduğunu keşfetmiş ve bunu "kahramanın yolculuğu" olarak adlandırmıştır. Ona göre, kahraman çoğunlukla normal hayata değişmiş ve bu görev tarafından eğitilmiş olarak döner ve yolculuğunu tamamlar. Ulysses, örneğin, eninde sonunda Penelope'ye döner ve onun etrafındaki talipleri bozguna uğratır.

O zaman kriz, sahnenin var olması için hayati önemde bir odak noktasıdır. Bunları, izlediğiniz oyunda bulmayı deneyin ve kendinize bunların nasıl konumlandırıldığını ve neden öyle olduğunu sorun. Çoğunda, kriz sona yakındır fakat nadiren de olsa erken karşımıza çıkabilir, böyle olduğunda sahnenin çoğunluğu sonuçlarla ilgili ayrıntıya iner. Bir arkadaşının evini geçici olarak kullanan birinin sahnenin başında değerli bir kadehi kırdığını hayal edin. Eli kanarken, sargı bulmaya çalışmalı ve kötü haberi söylemek için telefon etme cesaretini toplamalı. Bu sahnenin amacı nedir? Kadehi nasıl kırdığını göstermek mi? Hayır. Muhtemelen, ana karakterin evini ödünç veren kişiye karşı en uç noktada duyduğu can sıkıcı sorumluluk duygusu.

Hikâyeler birden çok olayı ve dramatik birimi bünyesinde barındırır. Birinin çözümlenmesi, diğerinin kurgulanmasına ve kışkırtanına öncülük eder. Bu yüzden, anlatı ilerledikçe, her bir dramatik birim, hikâyenin solunum düzeninde bir nefes alış veriştir.

Hikâye anlatıcısının sanatı, bireysel gündemlerinin baskılarıyla ve sıkıntılarıyla uğraşan ilginç insanlarla iç içe olmamızı amaçlar. Hedefleri mütevazı, asil, çaresiz veya kahkaha attıracak kadar komik olabilir fakat şu bir gerçek ki yargılarımızı onların adına deneyimlemeyi ve duygularımızı daha geniş bir alanda yaşamayı seviyoruz. Hikâyeler, aslında, uç düşünceleri, eylemleri, duyguları ve durumları güvenli bir şekilde prova etmemizi ve benzer yıkımlar için kendimizi hazırlamamızı sağlar.

1 Joseph Campbell (1904-1987): Karşılaştırmalı mitoloji ve teoloji üzerine olan eserleriyle yaygın olarak tanınan Amerikalı yazar.

Hikâyenin *inandırıcılığı*: hikâyenizin gerçekçilik, gerçeküstücülük, komedi veya trajedi olması fark etmez, izleyiciniz olayları inandırıcı olarak kabul etmek ister, hiçbir zaman yapmacık ve karakter dışı olmasını istemez.

Bu da bizi kurmacada inandırıcılık meselesine getirir. Gerçekte olduklarını bildiğiniz halde, tesadüfleri ve ihtimal dışı olanları ne kadar özgürce kullanabilirsiniz? Örneğin bir keresinde Newark'ta uçak aktarması yaparken uzun bir süre beklemem gerekti. Zaman öldürmek için, hiçbir şeyin belli olmadığı bulanıklığı tercih ederek koridorlarda gözlüksüz dolaşıyordum. Bir kadın hayret içinde, "Michael Rabiger!" diye bağırdı ve hızlıca gözlüklerimi taktığımda önümde uzun yıllardır görmediğim elleri belinde karşımda dikilen arkadaşımı gördüm.

Bir kurguda iki insanı bu şekilde bir araya getirebilir miyim? Muhtemelen hayır çünkü tesadüfler yapmacık gözüküyor. Bu yüzden, bir hikâyeyi dengelemenin önemli bir unsuru, izleyicinizin her eyleme ve olaya inandığından emin olmaktır. Fakat körü körüne peşinden koşulan gerçekçilik, sıradanlığa yol açar, bu yüzden sizin göreviniz, bizi tüm olayların olabilirliğine ikna edecek dengeyi bulmaktır. Sorumluluğunuz, hikâyenin türüne bağlı olarak değişir. Dünyaya sunduğunuz karakterlerinizin özel niteliklerine bağlı olarak, karakterler uçma veya geleceği tahmin etme yetisine sahip olabilirler.

8

Kendi Karakterlerinizi Yaratmak

Oyun yazarları, bir insanın kişiliğinin, ikilemlerinin ve kaderinin birbiriyle ilişkili olduğunu düşünür. Bazı ikilemler dış etkenlerden doğar, bazıları ise o kişinin doğasında var olan şeylerden ortaya çıkar. Yani örümcekler tırmanır, kediler kuşları sinsice izler fakat *Pequod* gemisinin kaptanı, büyük beyaz balinayı intikam takıntısı dolayısıyla avlar. Karakterin *art öyküsü* şöyledir: Moby Dick bacağını koparmış, gemisini yerle bir etmiştir ve Kaptan Ahab (balina kemiğinden -yanlış duymadınız- yapılmış bir protez üzerinde topallayarak) kendisinin ve mürettebatının hayatını intikam almak için tehlikeye atmaya hazırdır.

Art öykü, hikâyenin anlatıldığı zamandan önce karakteri şekillendiren koşullardır. Art öykü ayrıntıları *verilenler* olarak adlandırılır ve her biri karakterin geçmişini ve görünümünü oluşturmaya yardım eder.

Karakteri nasıl yargılarız? Günlük hayatta, yeni birine baktığımızda, onun tarzını, olası mizacını, motivasyonlarını, kişiliğini ve daha fazlasını sezgilerimizle hayat tecrübemizi kullanarak tahmin etmeye çalışırız. Onları neyin yönlendirdiği ancak uzun süreli bir tanışıklıktan sonra yavaş yavaş ortaya çıkar ve o zaman bile, size en yakın olanları (mesela ebeveynlerinizi) gerçekten tanıdığınızı söyleyebilir misiniz? Benimkiler onyıllar

Karakterleri; arka planlarını, mizaçlarını, davranışlarını ve gündemlerini *kurarak* yaratın.

önce öldü fakat onlar hakkında ufak şeyler keşfetmeye devam ediyorum. Sizin için önemli olan insanlar inanılmaz bir derinliğe ve karışıklığa sahiptir ve onları anlaması bir ömür boyu sürer.

Drama için karakter yaratırken emrinize amade birçok özellik vardır, Şekil 8-1'deki listede görebilirsiniz:

İsim	Resmi ad Takma ad
Roller	İş Aile Arkadaşlar
İstek ve Amaçlar	Şimdi, şu anda olanlar Günlük Uzun vadeli ve hayatı değiştirecek kararlar Bilinçsiz amaçlar
Görünüş	Yaş (gerçek ve görünen) Vücut tipi ve durumu Giysi tercihleri, renkler, kumaşlar
Tip	Fiziksel/psikolojik tip için sıfatlar veya analojiler Etken veya edilgen Dışadönük veya içedönük Toplumsal sınıf
Köken	Doğduğu yer ve orayla özdeşleştirilenler Kökenlerine karşı tutumu Aile tipi, kimlerden oluştuğu ve inançları Ailedeki yeri ve ailenin onu nasıl gördüğü Eğitim (resmi veya gayrıresmi) ve akıl hocaları Ebeveynler, koruyucular, kardeşler ve diğer etkili figürler Hayattaki yönünü belirlemiş, erken yaşta geçirdiği travmalar
Fiziksel Varlık	Baskın ruh hali Kişiye özgü tavır Başkaları üzerinde bıraktığı etki Karakteristik fiziksel hareketler En çok _____ olduğunda rahattır, en az _____ olduğunda rahattır.

Şekil 8-1 Karakter yaratmak için kontrol listesi

Zevkleri	Tercih ettiği yiyecekler, içecekler veya uyuşturucular Tercih ettiği muhitler Özel ilgi alanları Eğlence
Beğenmedikleri	İnsan tipleri Nevrozlar, fobiler, takıntılar
Konuşma	Ses kalitesi Kelime dağarcığı En sevdiği ifadeler ve küfürler
İlişkiler	Önemli Gündelik Cinsel Kendisiyle olan (benlik saygısı) Otoriteyle olan Astlarıyla, üstleriyle olan
İş	Mesleği ve ona karşı tutumu İş tercihleri Maaşsız yaptığı her iş
Kaynaklar	Arkadaşlar ve tanıdıklar En güçlü yönleri veya insan ilişkilerindeki becerisi Uyum yeteneği Finansal İnançlar Kendisiyle gurur duyduğu konular
Kusurlar ve Zayıflıklar	_____ konusuna uyum sağlama yetisi veya isteği yok _____ konusunda kötüdür Büyük yanılgılar Sırlar Düşmanlar
Güçlü Yönleri	Bildikleri Saklamaya çalıştıkları Başkalarının onları nasıl gördüğü Kendisinin onları nasıl gördüğü

Şekil 8-1 Karakter yaratmak için kontrol listesi (devamı).

Ödev 8-1: İki Karakter Yaratmak

1. Adım: Karakter yaratma listesini kullanarak, Karakter A ve Karakter B için iki dakikalık (toplamda dört dakika) sözlü bir sunum yapmak için ana noktaları not edin. Bir tanesi aileden yakından tanıdığınız biri olmalı fakat kimliklerini ve aranızda olan bağı açık edecek her ayrıntıyı değiştirin. Diğeri ise eşit derecede inandırıcı kılmaya çalıştığınız uydurma bir karakter olmalı. Kimseye hangisinin hangisi olduğunu söylemeyin çünkü bunu, izleyiciniz ayırt edecek. Bu, gerçek bir yetenek testidir.

2. Adım: Bu iki sunumdan sonra, izleyicileriniz hangi karakterin kurmaca, hangisinin gerçek olduğuna dair tahminlerini söyler. Kaçını inandırabildiniz?

Değerlendirme

Karakterin hangi yönü en derin etkiyi bıraktı?

Karakterlerin hangi ayrıntıları, insanların onları iç gözleriyle görmelerini sağladı?

Uydurma karakter için en çok gelişme vadeden ayrıntılar hangileriydi?

Değişken Karakterler, Sabit Karakterler ve Arketipler

Yazınsal gerçekçilikte baş karakterler genelde "değişken"dir, yani çok boyutlu, ikilemlere sahip ve ruhsal olarak karmaşıktır. İkincil karakterler ise ana karakterin bilincinde sadece sınırlı bir role sahip olan sabit karakterlerdir; yani, o ana hizmet ederler fakat onlar hakkında çok az şey biliriz. Geleneksel hikâyeler, psikoloji bilgimizin yükselişinden önce geldiği için neredeyse tamamen sabit karakterlerle doludur. İyiyi kötüyle karşı karşıya getiren modern eğitici masallar da genelde, her biri baskın bir özelliği temsil eden (cesaret, dayanıklılık, açgözlülük vb.) iki boyutlu veya "sabit"

karakterlere sahiptir. Bunlar ayrıca bir insan tipini de temsil edebilirler (tecrübesiz gençler, bilge yaşlılar, kaybolmuş gezgin, kararlı yaşlı kadın vb.).

Değişken ve sabit karakterler. Roman yazarı E.M. Forster, kurmaca karakterleri, değişken (tamamen gerçekleştirilmiş psikolojik portreler) ve sabit karakterler (eğitici bir amaç için var olan ve derinliği olmayan) olarak ayırmıştır.

Arketipler, psikanalist Carl Jung'a göre, sadece insan tiplerinden daha fazlasıdır: her biri aslında, insan doğasına ilişkin atalarımızdan kalma bilgilerimizi temsil eden figürlerdir.

"Arketip"in gerçek anlamı "özgün örnek"tir ve en eskisi erkek kahraman, kadın kahraman ve canavar olmalıdır -Aziz George, prenses ve prensesi yemeye hazırlanan ejderhanın hikâyesinde olduğu gibi. Aziz George kahramanken ejderha düşmandır. Arketipler, tiplerden daha fazlasıdır çünkü insan hayatında devamlı tartışma konusu olan manevi güçleri somutlaştırırlar. Ölmekte olan kahraman, uyuyan prenses, entrikacı kötü karakter, kaybolmuş çocuklar, şeytani üvey anne ve acımasız işveren; cesaret, kaybedilen masumluk, kurnazlık, gençliğin getirdiği güzellik, sabırsızlık, fedakârlık vb. ile ilgili kültürel varsayımları temsil eder. Kolektif kimliğimize yerleşmiş bu değerler, insanların rüyalarında o kadar sık görülür ki Carl Jung "kolektif bilinçdışı" terimini ortaya çıkarmıştır.

Diğer önemli rollerden bazıları: akıl hocası, koruyucu, –daha muğlak ve ilginç olarak- şekil değiştiren varlık, düzenbaz ve gölge de vardır. Örneğin, şekil değiştirenler değişken veya güvenilmez olduğu için şüphe uyandırır, böylelikle kahramanın farkındalığını ve girişkenliğini teste tabi tutarlar. Düzenbaz, komik bir figür veya kahramanı felâkete sürüklemeye çalışan kötü niyetli biri olabilir. Gölge, kötü ruhları ve kahramanın dış dünyada veya kendi içinde yüzleşmesi gereken diğer karanlık, bastırılmış güçleri örnekler.

Arketipik figürler veya durumlar, yazınız için oldukça yararlıdır. Hikâyelerinizde bir tanesinin şekil aldığını fark ettiğinizde, onun üstünde araştırma yapın ve eserinizin nasıl dallanıp budaklanacağı konsunda neler sunduğuna bakın. Hiçbir hikâye anlatıcısı, din, mit, efsane, halk hikâyesi, çocuk masalı, sanat, tarih, psikoloji ve felsefe gibi kültürel geleneklerimize işlemiş etkilerden yararlanmaktan kaçamaz. Daha fazla bilgi bulmaya çalışmak, kaçınılmaz bir şekilde bilinçaltınızın başlattığı şeyi genişletip geliştirmeniz için daha fazla fikri ve çağrışımı beraberinde getirir. Bunu, "Dramatik Geleneklere Cevap Vermek" (24. Bölüm: Taslak Düzeltisi Yapmak) kısmında tekrar göreceğiz.

Kahraman bakış açısında, karakter, onun gözleri ve kalbiyle gördüğümüz, genelde kendimizle özdeşleştirdiğimiz kişidir. *Anlatı perspektifi* de denilen bakış açısı, hikâye anlatıcısının izleyicinin neyin farkına varıp hissetmesini istemesine bağlı olarak karakterden karaktere aktarılabilir.

Bakış Açısı ve Anlatı Perspektifi

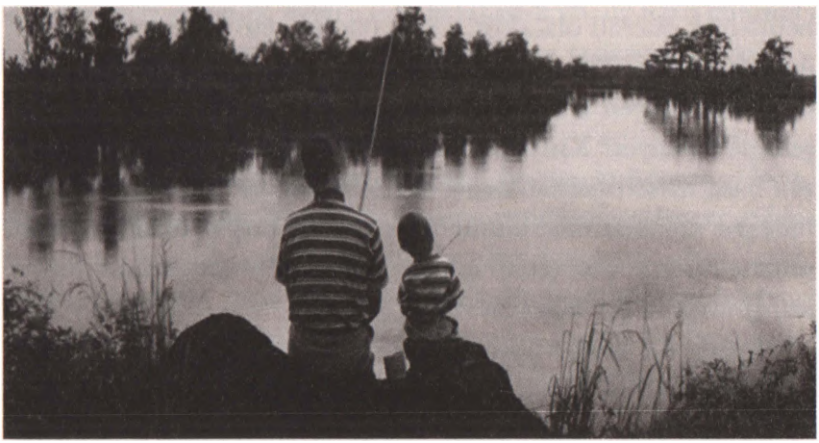
Her hikâyede, daha çok kimin bakış açısıyla görmemiz gerektiğini belirlemek önemli olacaktır. Daha önceki kedi ve kuş örneğinde, üç farklı bakış açısı görmek mümkün: kedinin, kuşun ve olayları dışarıdan izleyen anlatıcının. Hangisininki hikâyeyi en can alıcı şekilde anlatıyor? Kimlikleri değiş tokuş etmeyi ve "diğer" olmanın nasıl hissettirdiğini deneyimlemeyi severiz. Hikâyenin farklı birleşme noktalarında, kimin bakış açısı en çarpıcı olandır? Yazar, sanatsal sunumuyla, çeşitli çıkmazları ve birbiriyle çatışan duyguları görmemiz yolunda bize öncülük eder.

Biyografik eserler genelde bize öznenin kendisi hakkındaki görüşünü verir ve daha sonra da karşılaştırmak için arkadaşlarının ve ailesinin bakış açılarını yan yana koyar. Bir insanın kendine yönelik bakış açısı, birçok yönden bilgilerle doludur fakat arkadaşlarının ve tanıdıklarının çoğu zaman açıkça görebildiği çok önemli

kör noktaları da içerir. Samimi bir anlatıcı tarafından anlatılan bir hikâyede, "güvenilmez anlatıcı" ilginç bir karakter haline gelir. Bu durum ürkütücü, üzücü veya eğlenceli olabilir çünkü anlatıcının sınırlarına dikkat çeker. *Forrest Gump*, ağırbaşlı saflığı ulusal anlamda ön plana çıkmasını sağlayan zihinsel engelli bir adam hakkında komedi türünde bir filmdir (Şekil 8-2).

Filmde, birden çok bakış açısı arasında gidip geliniyor çünkü bu, bir karakterin diğerini nasıl etkilediğini ve hepimizin birbirimize nasıl bağlı olduğunu çaba sarf etmeden göstermemizi sağlayan bir yöntem. Herhangi bir ünlü James Dean filminde dramatik gerilimin fazla olduğu sahnelerden birini izleyin ve örneğin, kameranın konumlandırılmasının ve montajın farklı psikolojik bakış açılarını nasıl gözler önüne serdiğini görün.

Bakış açısı üzerindeki denetim ustalık gerektirir ve yazar için oldukça zordur çünkü genelde bilinçaltında meydana gelir ve onu yaratmak için belirli bir formül yoktur. 13-21. bölümlerdeki öğrencilere ait yazı örnekleri, neredeyse her yazarın karakterleriyle özdeşleşmemizi nasıl sağlamaya çalıştığını gösterir -ki bu karakterler de genelde birtakım kusurlara sahiptir ve bu da onları ilginç kılar.



Şekil 8-2 Forrest Gump (1994), insanların bu karakterin söyledikleri in kutsal bilgelikte sözler olduğunu düşündükleri engelli bir adam hakkında ironik komedi türünde bir film (filmden bir kare).

Ödev 8-2: Karakter ve Kader

Tanıdığınız ilginç biri hakkında (aileden değil) bir sayfalık karakter betimlemesi yazın; üç tane karakteristik ve bu kişi hakkında bize bir şeyler anlatan bir eylem örneği verin.

- Bu kişinin uzun süreli gündemini (yani, bu kişinin hayatta ne elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığını) tahmin etmeye çalışın.
- Bu yönlendirmeleri ne gibi tecrübelerin etkilemiş olabileceği üzerine düşünün.
- Bu kişinin gündeminin, onu on yıllık bir süre içinde nereye götüreceğini öngörmeye çalışın.

Ödev 8-3: İstem ve Bakış Açısı

Aileden birine (kim olduğunu belirtmeniz zorunlu değil) ait aklınızda kalan bir olay düşünün. O insanın ne elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığına dair düşüncenizi şu meseleleri göz önünde bulundurarak kısaca yazın:

- Kişinin içinde bulunduğu koşullar sırasındaki bakış açısı
- Sizin o zamanki bakış açınız
- Şu an hayatı hakkında bildikleriniz
- Olayı muhtemelen çok farklı yorumlamış olan başka birinin bakış açısı

Değerlendirme

Anlık koşullar genellikle anlık tepkileri tetikler ama uzun vadeli dürtüler, bir insanın mizacında ve geçmişinde derin köklere sahiptir. Bu olaylar, akrabanızın hayatının tümüyle nasıl ilişkilidir?

Akrabanızın kendi gündemiyle alakalı fikri, sizinkinden ve anlatıcınınkinden nasıl farklıydı? Hikâyenizde olanlardan ne kadarı tarafsız bir şekilde doğru olmaktan çok anlatıcının oluşturduklarıydı? Aile, bir şeylere mana vermeye çalışmanın huzursuzluk oluşturduğu yerdir ve çocuklar kendi kimliklerini oluşturma şansını yakalayabilmek için firar etmelilerdir.

Ödev 8-4: İstemli Eylemler

Öznenizin kimliğini ille de belli etmek zorunda olmayarak, bir tanıdığın sizin de tanık olduğunuz önemli bir olaya dâhil oluşu hakkında aşağıdakilere değinen üç dakikalık ya da daha az süreli bir sözlü sunum yapın:

- Arkadaşınızın olay karşısındaki tutumu da dâhil olayın kendisi
- Arkadaşınızı harekete geçiren şey ve o anda ne elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığı hakkındaki düşünceleriniz
- Bunun, tanıdığınızın hayattaki amaçlarına yönelik oluşturduğunuz büyük resme nasıl oturduğu

9

Dramayı Analiz Etmek

Birçok dramatik birimi barındırabilecek olan *sahne*, bir yerde veya bir zaman diliminde gerçekleşen olaylar grubudur. Analizinize, karakterler hakkında bilgileri bir araya getirerek başlayın. Karakterlerin verilenleri (yani, metnin içine yerleştirilmiş güvenilir bilgiler) nelerdir? Dedektifler gibi, onların görünüşlerini, yaşlarını, cinsiyetlerini, giyinişlerini, rollerini ve toplumsal koşullarını değerlendiririz (Şekil 8-1'e bakınız, "Karakter yaratmak için kontrol listesi"). Kesinliklerin, olasılıkların ve imkânların bir listesini oluştururken, onların gündemlerine dair göstergelere özellikle dikkat kesiliriz. Kısa süreli dürtüler ("Çok yorgunum ve oturmalıyım") ve ayrıca öznenin kendisi de dâhil kimsenin farkına varmadığı, yaygın ve uzun süreli dürtüler olduğunu unutmayın.

Tüm gündemlerin psikolojik olduğunu sanmayın. Maslow'un[1] hiyerarşisi psikolojik ihtiyaçları -beslenme, barınma ve güvenlik- en başa yerleştirir. Bir kişi ancak "eksik ihtiyaçlar"ı tanıdıktan sonra "yaşamsal ihtiyaçlar"ı -sevgi, takdir ve saygınlık- düşünmeye başlar. Hiyerarşide en sonda, *kendini gerçekleştirmeye* dayalı

> Bir anlatının *olay örgüsü*, karakterlerin amaçlarını anlamaya çabaladığı koşulların çerçevelenmesidir. Genelde bunu yapmaya çalışırken, toplumsal veya evrensel kurallara karşı çıkmaları gerekir.

1 Abraham Maslow (1908-1970): İnsan ihtiyaçları ı inceleyen ve bunları bir hiyerarşiye göre sıralayan psikolog.

ihtiyaçlar gelir, yani, kişinin bütünüyle ve esasen kendisi olabilmesi ve dünyadaki potansiyelini yerine getirmesi. Çocukları açlıktan ölmek üzere olan ve geçimini tarımdan sağlayan bir çiftçi için, sevgi, saygınlık veya kendini gerçekleştirme kavramları, ailesi açlıktan ölüyorken uzak veya akıl almazdır. Ona, insan olma potansiyelini gerçekleştirip gerçekleştirmediğini sormak gülünç olurdu.

Olay örgüsü, içinde bir hikâyeyi oluşturduğunuz çerçevedir. Olay örgüleri, dramatik gerilimi yüksek tutmanızı ve ahlaki ya da başka meseleleri ifade edebilmenizi sağlayan ve olaylardan oluşan kullanışlı yapılardır. Karakterlerinizin daha derin dürtüleriyle ilgili geliştirebileceğiniz herhangi bir etkileyici fikir, hikâyelerinizin söylemek istediği şeylerin önem kazanmasına yardımcı olur.

Yeri gelmişken, "milli karaktere" sahip bir ulus daha çok bir birey gibi hareket eder. O da kolektif bir kültüre, çevreye ve tarihe sahiptir. Yorumlamalarınızda, küçüğü büyükle, küçük evreni büyük evrenle ilişkilendirmek, sofistike düşündüğünüze dair bir işarettir.

Ödev 9-1: "Balıkçının Karısı"nın Analizi

Burada, bir Grimm Kardeşler hikâyesindeki sahneleri bölmek ve tanımlamak üzerine bir alıştırma görüyorsunuz. Bölümlere siz karar verin diye metinde paragraf başı yapmadık.

1. Adım: Hikâyenin fotokopisini çektirin.

2. Adım: Her bir sahne için paragraf başı yaparak sahneleri birbirlerinden ayırın. Her birine işe yarar bir *tanımlayıcı satır* yazın. (Örnek: "Balıkçı, eve geldiğinde sevimli barakada memnuniyetsiz karısını görür.")

3. Adım: Tanımlamaları kullanarak, hikâye için yükselip alçalan bir dramatik yay çizin (Şekil 7-3'teki kedi ve kuş örneğinde olduğu gibi yoğunluğu dikey eksen, zamanı ise yatay eksen olarak çizin). Daha sonra şunları anlatın:

- Her karakterin güçlü ve zayıf yanları ve her birinin karşılaştığı dramatik sorun;
- Hikâyede anlatı gerilimini yaratanın ne olduğu; ve
- Hikâyenin teması ve temaya karar vermek için hangi gerçekleri kullandığınız.

Balıkçının Karısı

Bir zamanlar bir balıkçıyla karısı ufacık bir barakada oturmaktaydı. Günün birinde, balıkçı konuşan bir dil balığı yakaladı. Balık ona, "Beni öldürme. Ben bir prensim. Beni suya geri at," dedi. Bunu karısına anlattığında, karısı ona neden bir dilek dilemediğini sordu. Pek tabii, onların zavallı viranesinin yerine geçebilecek güzel temiz bir ev dileyebilirdi? Derken diğer gün, balıkçı, dil balığını çağırdı ve karısının ne istediğini aktardı. Balık ona eve gitmesini söyledi. Beklenildiği gibi, eve vardığında, güzel küçük bir evle karşılaştı. Karısı, ona dolu bir kilerle, bahçedeki ördekler, sebzeler ve meyvelerle ne kadar güzel bir eve sahip olduklarını gösterdi. Balıkçı, artık mutlu mesut yaşayabileceklerinden emindi fakat birkaç gün içinde, karısı evi küçük bulmaya başladı ve balıkçıyı, tekrardan balığı bulmaya yolladı. Bu sefer de karısı taştan büyük bir kalede yaşamak istedi ve balıkçı bunu çok tuhaf buldu. Fakat yine de karısının istediğini yaptı, ıkına sıkına balıktan bir kale istedi. Tahmin edilebileceği gibi, döndüğünde, mazgallarla, kulelerle, mermer zeminlerle, hizmetçilerle, yemek dolu tabaklarla, kısaca her şeyle dolup taşan bir kaleyle karşılaştı. Pek kısa bir süre sonra, balıkçının karısı bundan da memnun olmamıştı. Balıkçı, neden bir balıkçının karısı olmak yerine bir kraliçe olmasını dilememişti? Balıkçı bunun üzerine tekrar denize gittiğinde, etraf karanlık ve tehlikeli gözüküyordu. Fakat dil balığı ortaya çıktı ve tekrardan mutsuz balıkçının karısının dileğini yerine getirdi. Eve dönmesi üzerine, kaleyi her zamankinden daha büyük

buldu, karısının da elmaslarla kaplandığını ve ona eşlik eden kadınlar tarafından çevrelenmiş bir tahtta otururken kraliçe olarak taçlandırıldığını gördü. Fakat balıkçının karısı yakın zamanda bundan da sıkıldı. Bu sefer de bir imparator olmak istedi. Balıkçı buna karşı çıktığında ise kadın sinirlendiği için balıkçı tekrar denize gitti, bu sefer denizin dalga etkisiyle yükseldiğini ve siyahlaşmış olduğunu gördü. Bu dilek bile ona yeterli gelmedi çünkü balıkçının karısının bir sonraki dileği papaz olmaktı. Vatikan'ın değerli eşyalarını elde ettiğinde, balıkçı ona artık mutlu olup olmadığını sordu. Kadın, açtı ağzını yumdu gözünü ve güneşin ve ayın doğup batmasını sağlayabilsin diye evrenin sahibi olmak istediğini söyledi. Balıkçı tekrar okyanustayken suların öfkeli, gökyüzünün ise siyah olduğunu gördü. Dil balığını bulmak için var gücüyle bağırması gerekiyordu. "Şimdi ne istiyor?" diye sordu balık. Balıkçı ne istediğini söylediğinde ise, dil balığı "Eski viranesine geri dönecek, onu orada bulacaksın," dedi. Balıkçı evine döndü ve o gün bugündür de orada yaşarlar.

Grafiğiniz, her sahnenin yoğunluğuna göre dalgalanmaları ortaya çıkarmalı, krizleri göstermeli ve dramatik birimlerin, tüm hikâyeyi temsil eden daha büyük dramatik yaylara zincirleme bağlı olduğunu göstermelidir.

Dramatik Önerme

Bir eserin *önermesi*, olay örgüsüne yön veren, eser üzerinde hâkim olan fikirdir.

Bir eseri bir bütün içinde değerlendirmek demek, onun *önermesine* (olay örgüsüne yön veren fikre) karar vermek demektir. "Balıkçının Karısı" hikâyesinin önermesi muhtemelen şudur: "Bazı insanlar onlara ne verirseniz verin tatmin olmazlar." *Oz Büyücüsü*'nün önermesi şu olabilir: "Dorothy, garip ve korkutucu bir dünyada hayatta kalarak, arkadaşlar edinir ve yuvasına değer vermeyi öğrenir."

Çok az amatör yazar, size eserlerinin önermesinin ne olduğunu söyleyebilir, daha tecrübeli olan birçok yazar da bunu yapamaz.

Siz makul bir tane önerirseniz, iyi bir iş yapmış olursunuz. Her ne kadar zor olsa da kendi eserinizin önermesini bulmak oldukça tatmin edicidir. Ne kadar doğru olduğunu anında sezersiniz ve bunun dışında kalan gereksiz ve esere zarar veren şeyleri görmeye başlarsınız.

Bir önerme genelde yazma sürecinde ortaya çıkar ve sandığınız gibi tam tersi biçiminde değildir. Hiç abartısız, söylemek istediklerimizi ortaya çıkarmak için yazarız.

Karakter Odaklı ve Olay Odaklı Drama Karşıtlığı

Karakter odaklı bir hikâyede, karakterin ihtiyaçları, dramanın enerjisini, gerilimini ve anlatı hareketliliğini oluşturur. Charles Dickens, gerçeküstü karakterler yaratmakta bir dâhiydi ve *Oliver Twist* (1837-1839 arasında yazılmış, Şekil 9-1), bunun gibi karakterlerle doludur. Londra'da yaşayan yetim bir çocuğun içinde bulunduğu düşmanca koşullara odaklanan Dickens, babasının borçtan dolayı hapse atıldığı zamanlardan kalan kendi acı tecrübelerini yansıtmıştır. Aile komedilerinde, dedektif hikâyelerinde,



Şekil 9-1 Dickens'ın karakter odaklı romanı *Oliver Twist*'in 1948 yapımı uyarlamasından. Oliver bir dizi sağlam karakterle karşı karşıya kalır (filmden bir kare).

gençlere hitap eden komedilerde, arkadaş ve reşit olma üzerine olan hikâyelerde ve birçok Batılı hikâyede, çoğu biyografik eser özenle tanımlanmış merkezi karakterleri ön plana çıkarır.

Güçlü dış baskılar tarafından yönlendirilen karakterlere sahip bir hikâye *olay odaklı* olarak adlandırılır. L.P. Hartley'in *The Go-Between* [Aracı] adlı romanında üst sınıftan arkadaşını ziyaret eden Leo, kendini anlam veremediği bir durum içinde bulur. Evin kızı ve toprak kiracısı çiftçi gayrı meşru bir ilişki içindelerdir. Çift, ilişkileri ortaya çıkana kadar Leo'yu aracı olarak kullanır ve ilişkileri ortaya çıktığında çiftçi kendini öldürür. Roman, Harold Pinter tarafından uyarlanarak unutulmaz bir filme dönüşmüştür (Şekil 9-2).

Olay odaklı dramada, karakterler içinde bulundukları koşulların getirdiği zorluklarla mücadele ederken; karakter odaklı dramada, hikâyenin ana teması, garip durumlardan, seçimlerden ve karakteri yönlendiren şeylerden doğar.

Aksiyon, korku, gizem ve felaket hikâyeleri genelde olay odaklıdır. Çığdan kaçmaya çalışan üç kayakçının her biri, bu derece güç bir durumu kendine has bir şekilde ve elbette, kendi vaziyetine tepki gösterecek biçimde deneyimler. Olay odaklı dramada,



Şekil 9-2 The Go-Between (1971) filminde, farkında olmadan lanetlenmiş bir aşk ilişkisinin suç ortağı haline gelmiş bir çocuk (filmden bir kare).

bunun gibi karakterlerin, bütünüyle gerçekleştirilmiş psikolojik portrelerdense tip olmaları daha olasıdır. Fakat karakterlerden ya da olay örgüsünden hangisini vurgularsanız vurgulayın, bu ikisi simbiyotiktir ve her zaman birbirini etkileyecektir.

"Balıkçının Karısı"nı nasıl sınıflandırırdınız?

Tür

Bir hikâyenin dünyası ve hikâyede iş başında olan güçler, okuyucunun veya izleyicinin hikâyenin hangi türe (janr), veya kategoriye, ait olduğunu ayırt etmesine yardımcı olur. "Janr", "tür"ün Fransızcadaki karşılığıdır ve bir sanat eserinin ailesine veya bulunduğu gruba işaret eder. Bir macera filmi veya arkadaşlık hikâyesi, arkadaşlığı neyin oluşturduğu, sınadığı, güçlendirdiği veya değiştirdiğiyle ilgili olabilir fakat her hikâye, ona has belli yanlara sahip olacaktır. Korku, kara mizah, melodram ve Bollywood müzikallerinin her biri kendine özgü karakteristik dekorlara, geleneklere, sembollere ve bir dile sahiptir. Tüketici olarak, genelde bir hikâyeyi



Şekil 9-3 The Spy Who Came in from the Cold (1965) gibi bir gerilim filmi, gerilimi atmosferi i otuz yıl önce ortaya çıkan *kara film* türünden alır (filmden bir kare).

tür eğilimlerine göre sınıflandırırız fakat tıpkı tüm kurallar gibi, onlar da esnetilmek veya yıkılmak için vardır. Bu yüzden hikâye anlatıcıları çoğu zaman kendi coşkulu amaçları için bir türü değiştirir, birleştirir ya da altüst ederler.

Bir yazar olarak, karakterlerinizin içinde bulunmasını istediğiniz dünyayı kapsadığı veya belirli bir hikâye için kullanışlı olduğu için belli bir tür seçersiniz. Ergenliğe geçiş ritüelini konu alan *Oliver Twist* ve *The-Go-Between* gibi hikâyelerde veya *The Spy Who Came in from the Cold* (1965, Şekil 9-3) gibi bir Soğuk Savaş gerilim filminde, tür, izleyicinin çabucak tanıyacağı koşulların temelini atar.

Bir *tür (janr)*, hikâyelerin bulunduğu aile veya tiptir. Hikâyenizin bildirdiği her şey, izleyicinizin onu öncelikle türünün diğer örnekleriyle sınıflandırmasını sağlayacaktır.

10

Hikâyenin Yapısını Anlamak

Her sahne (edebiyatta, tiyatroda, kurmaca filmde veya belgeselde), hikâyenin hızına dramatik bir ivme kazandırmalıdır. Bu, başlangıç bilgisi, merak uyandıran bir atmosfer, ana karakterin mücadele etmesi için karşısına çıkan zorluklar, rakipler arasında belirleyici bir yüzleşme veya sahnenin çözüme ulaşması olabilir. Hiçbir sahne, hikâyeye yeni bir şey katarak onu ileri götürmediği sürece, var olmayı hak etmez.

Monoton hikâye anlatıcılığı izleyicisini sıkar -belki de herhangi bir eylem görülmeden önce izleyiciye gereğinden fazla verilen sahne kurgusuna yönelik bilgiden dolayı. Fakat bugünün izleyicisi hikâyelerde hareket görmek istiyor, bu yüzden bizi eylemin tam ortasına bırakıp açıklayıcı bilgileri yeri geldikçe gün yüzüne çıkarabilirsiniz. Thomas Hardy'nin *Bir Hayatın Sırrı* adlı 19. yüzyıl romanı gibi uzun ve daha çok pembe diziye benzeyen bir roman, başında unutulmayacak kadar dehşet verici bir sahneyle başladığı için okuyucunun ilgisini çekmeyi başarır. İşçi alımı yapılan bir panayırda seçilemediği için kızgın olan genç bir işçi sarhoş olur ve ona yük olan karısını ve çocuğunu açık arttırmayla satar. Diğer sabah sarhoşluğun verdiği

Alt plan, olay örgüsü içindeki konudan kopmadır, fakat bir dere gibi, eninde sonunda ana akıma katılır. Örneğin *Son Akşam Yemeği* tablosunun incelemesinde, bir alt plan, hain Yehuda'nın neyin peşinde olduğunu gösterebilir.

sersemlikten ayılınca, Henchard, onları oradan geçen bir denizciye sattığını fark ederek dehşete düşer. Roman bu olaydan sonra on sekiz yıl sonrasına atlar: Henchard çoktandır içmemeye yemin etmiştir, artık kasabanın belediye başkanıdır ve karısı ile kızı kasabanın muhtaçlarla ilgilenen yerine gelirler.

Burada harekete geçiren soru şudur: Şimdi ne yapacak, karısına ve kızına kendini affettirmek için ne yapabilir?

Sahnelerde, zamanı nasıl kullandığınız, sahne için isabetli olan veya yerinde olmayan noktalardaki seçimleriniz ve hikâyenizi anlatırken neyi dâhil ettiğiniz, bunların hepsi hikâyenin etkileyiciliğinde rol alır. Dramatik gerilimi artırmak, izleyicinizin aklını karıştırmak ve hikâyenizin yansıtmak istediği hislerin ve fikirlerin üzerinde durmak için son derece özgürsünüz. Bu, bir tırın turist dolu bir araca çarpmasına neden olan etkenleri veya bunun sonuçlarını (diyelim ki olay sonrasında hayatta kalan tek kişinin yaşadığı travma sonrası stres bozukluğunu) ele almak arasında karar vermek anlamına gelebilir.

Bir hikâyeyi nasıl yapılandırdığınız, hikâyedeki bakış açısını etkiler ve sizin onu anlatmaktaki amacınızı ortaya koyar. Gizem hikâyelerinin yaratıcısı olan Wilkie Collins[1], ünlü bir sözünde şunu tavsiye etmiştir: "Onları güldürün, onları ağlatın fakat aynı zamanda beklemelerini sağlayın." Beklemek ve merak etmek okuyucunun ilgisini uyanık tutar ve onların, karakterlere ve durumlara bağlanmasını sağlar. Sonrasında ne olacağını hayal etmeleri için akıllarını meşgul etmenizi sağlar -ki bu biz hikâye tüketicilerinin yapmaya bayıldığı bir şeydir.

1 Wilkie Collins (1824-1889): Dickens'ın arkadaşı, en çok *Beyazlı Kadın* ve *Aytaşı* romanlarıyla bilinir.

Drama, Kader ve Bakış Açısı

Genelde, senaryolar ve yazınsal öyküler, bizi, karakterin bilincinin *bakış açısını* paylaşmaya yönlendirir. Fakat çoğu zaman birden fazla bakış açısı vardır ve yazarlar, karakterlerinin kendilerine çizdikleri kaderlere bakarak büyülenirler. Yunanlı bir filozof ünlü sözünde "Karakter kaderdir,"[2] demiştir. Bu sözüyle, eğilimlerimizin eylemlerimizi belirlediğini ve eylemlerimizin de beraberinde kaderimizi getirdiğini kastetmiştir. Özellikle ana babalarınız olmak üzere, zaman içinde kendi koşullarını yaratan insanlar görmüş olmalısınız. Bunlar, komik görünebilir, hayranlık uyandırabilir veya trajik olabilir. Bazen bir kişi kusurlarını görür ve onları değiştirmek için çabalar fakat bu da onun kişiliğinin bir parçasıdır ve onu daha da ilginç kılar.

Önceki bölümde gördüğümüz hikâyede ("Balıkçının Karısı"), çoğunlukla olayları hırslı karısını mutlu etmek için boşu boşuna çabalayan ve uzun süredir çile çeken denizcinin gözünden görürüz. Karısı onun iradesini bu kadar talepkâr olarak yok mu etti yoksa hiç sorgulamadan karısının her dediğini yaptığı için o da mı suçluydu?

Bir sonraki hikâye olan "Kırmızı Başlıklı Kız"da, çoğu zaman hikâyeyi ana karakter olan kızın/kurbanın bakış açısından görürüz fakat hikâye, kurtun büyükannenin kulübesine giderken yaptığı yolculukta, küçük kızı lezzetli bir yemeğe dönüştürmek için hazırladığı planı görürüz ve bu da kızın bakış açısının konu dışına çıkmasına neden olur.

Tanrı bakış açısıyla yazılan hikâyeler, Tanrı gibi her yere gidebilen ve her şeyi görebilen bir gözle hikâyeden bağımsız bir anlatıcı tarafından anlatılır. Bu bakış açısını kullanmak, Napolyon'un Avrupa'ya yaptığı seferi anlatmak için iyi bir yol olurdu çünkü ancak böyle bir anlatı geniş bir fethi ele alabilirdi.

2 Heraclitus (c. MÖ 540-c. 480).

Üç Perdeli Yapı

Bir sahnede nasıl üç tane dramatik birim varsa, kısa ya da uzun olsun çoğu anlatıyı da klasik *üç perdeli yapıya* bölebilirsiniz. Bu kullanışlı bölme işlemi her ne kadar her dramatik eseri kapsamasa da, çoğunlukla bir espiriyi çözümlerken veya bir romanın veya filmin yapısını özetlerken oldukça işe yarar. Anlaması kolaydır ve sizin ya da bir başkasının, anlatı uyumunda ve amacındaki algılanmış bozuklukları kavramak istediğinizde yararlıdır. Anlatımı basit tutmak amacıyla burada incelediğimiz hikâyenin sadece bir tane ana karakteri var.

1. Perde: Serim

İlki, serim kısmıdır; bulunduğumuz durum, çevre ve kendimizi içinde bulduğumuz dünyadan beklediklerimizi ifade eder.

Hikâyenin geçtiği ortam neresidir? Bir üniversite yurdu, halkın madende çalıştığı bir mahalle veya bir Çin restoranının mutfağı, her biri kendine özgü kuralları ve gelenekleriyle özel bir dünyayı temsil eder.

Hangi devir?

Hangi sınıftan veya ne türden bir toplumun içindeyiz?

Her çevre karakter üzerinde ne tür baskılar oluşturuyor?

Ana karakter kimdir ve onu ana karakter yapan şey nedir?

İsimler, kişilik özellikleri, ilişkiler

Her biri neyi temsil ediyor? (İnsani özellikler? Farklı yaşlar ve gelişme süreçleri? Farklı duygu türleri vs.?)

Her biri ne tür bir büyük sorunla karşılaşır?

Karakterin elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığı şey nedir?

Kim daha önemlidir ve neden?

Ana karakterin ikilemi _____ ile _____ arasındadır. (Dikkatli olun: burada birbirine zıt güçlerden bahsetmeniz gerekiyor, bir korkudan veya engelden değil.)

Ana karakterin gündemi . . .

Bütün hikâye için olan?
Her bir sahne için? (Mantık çerçevesinde mi sıralanıyorlar?)
Gündeminin karşısında duran temel engeller . . .

2. Perde: Düğüm

Bir kere ana karakter, temel sorununu çözmeye kendini adadı mı engellerle, aksiliklerle ve izlediği yolu daha karmaşık yapan ve onu sınayan beklenmedik zorluklarla karşılaşır.

Her bir problemi çözmeye çalışırken, ne gibi uyarlamalar yapmalıdır?

Karşılaştığı zorluklar ve engeller nasıl değişir?

Hangi yeni faktörler bahisleri yükseltir? (Yani, hangi gelişmeler temel sorunu çözmeyi zorlaştırır?)

Tüm zorluklar ve baskılar ne zaman doruk noktasına ulaşır ve işler çığırından çıkar?

3. Perde: Yüzleşme, Kriz ve Çözüm

Bu kısımda güçlerin artışı infilak eder ve akabindeki yeni düzen gösterilir.

Rakip güçleri nihai ve kesin bir yüzleşmeye sürükleyen nedir?

Hikâyenin altında yatan ve hikâyeye yön veren sorun nasıl çözülür ve rakip güçlerden hangisi kazanır?

Hikâye sırasında kim ders alır ve büyür ve bu nasıl olur?

Hikâyeyi sahnelere bölün ve böylece her sahne grubunun etkili bir şekilde içindeki belirli eylemin genel amacını nasıl desteklediğini değerlendirebilirsiniz. Gruplara bölerek ve işlevsel bir analiz yaparak, neyin eksik, isabetsiz veya gereksiz olabileceğini bulursunuz. Bunu iyi yapabilenler, herkesin saygısını kazanır.

Tüm Eser İçin Dramatik Bir Yay Çizmek

Artık tüm eserin akışını analiz edebilir ve grafiğini çizebilirsiniz. Sadece tek bir sahneyi -serim, düğüm, kriz ve çözüm- analiz etmek için kullandığınız konseptlerin aynısını kullanın. Elinizde birçok karakteri ve bir düzine sahnesi olan bir film, oyun veya roman olması fark etmez, tüm sahnelerinin göreceli önemini oranlayarak etraflı bir yay çizebilirsiniz. Eserin en büyük krizini tespit ederek başlayın, daha sonra ona yol açan yükselen eylemi ve onu takip eden düşen eylemi inceleyin. Farklı bir iş yapmıyorsunuz; sadece daha kapsamlı ve karmaşık bir iş yapıyorsunuz.

Dramayı grafikleştirmek, başka hiçbir şeyin yapamadığı kadar kusurları açığa çıkarır ve herhangi bir analitik tartışma sırasında, büyük bir saygınlık duyulmasını gerektirir. Belki de bir arkadaşınıza, benzer iki sahneyi kümelediğini veya güçlü bir sahneyi çok önceden vererek sonuç materyalinin heyecanını kaybetmesine neden olduğunu gösterirsiniz. Bir alt plan hızla çoğalabilir ve kontrolünüzden çıkabilir veya isabetsizce yerleştirilebilir ve eylemin hızına ket vurabilir. Bunu gözler önüne sererseniz, insanlar görüşünüze değer vereceklerdir.

Gelişme

Her zaman merkezi karakterin her şeyi atlatacağını ve bundan önemli bir ders çıkaracağını umarız, bu yüzden dramatik bir eser için sorulan nihai soru şudur: Hikâyenin sonuna gelindiğinde ilerleme kaydeden biri var mı? Bu ilerleme, *hikâyenin gelişimini* temsil eder ve bunu yapan karakter de neredeyse her zaman ana karakterdir. Bu, "olumlu" ve hayatla barışmayı sağlayan bir ilerleme olabilir veya Flannery O'Connor'ın hayret verici öyküsü "Good Country People"da olduğu gibi karanlık bir geleceğe işaret edebilir. Otuzlarında ve annesini sinir etmek için ismini Hulga olarak değiştirmiş olan Joy, İncil satan genç bir adamla romantik bir pikniğe gider.

Adam onu baştan çıkarmaya çalışınca, felsefede diploması olmasına rağmen, adama gözlüklerini ve takma bacağını emanet edecek kadar pervasız davranır. Adam, gerçeküstü bir kötülük göstererek protez koleksiyonunu genişletmenin verdiği sevinçle takma bacağı alıp kaçar. Hulga'nın gösterdiği gelişim, okuyucunun hayal gücüne bırakılmıştır fakat insan doğası hakkında acı bir ders çıkardığından emin olabilirsiniz.

Ödev 10-1: Bir Hikâyeyi Üç Perdeye Bölmek

Aşağıda, engelsiz bir alanınız olsun diye paragraf başlarını kaldırdığım başka bir geleneksel hikâye görüyorsunuz.

1. Adım: Hikâyenin fotokopsini çektirin.

2. Adım: Perdelere bölün. Her biri tek bir mekânda olmalı veya tek bir zaman diliminde gerçekleşmeli. Her birine yeri ve eylemi tanımlayan, kullanışlı bir etiket verin.

3. Adım: Böldüklerinizi gerekçelendirmek için dramaturji terimleri kullanarak, sahneleri eylemlere bölün.

Kırmızı Başlıklı Kız

Evvel zaman içinde, annesinin üzerine titrediği küçük bir köylü kızı varmış. Küçük kızın büyükannesi onu çok sevdiğinden ona kırmızı bir başlık yapmış, insanlar kızı bu başlıkla öylesine bütünleştirmişler ki ona Kırmızı Başlıklı Kız demeye başlamışlar. Bir gün annesi, büyükannesi için kek yapıp kıza demiş ki, "Git büyükannenin nasıl olduğuna bak bakalım, hala hasta olduğunu duydum. Bu lezzetli keki de ona götür." Kırmızı Başlıklı Kız hemen yola koyulmuş. Diğer köyün ormanına girip yürümeye başladığında, sahtekâr ve yaşlı Kurt karşısına çıkmış. Kurt kızı oracıkta midesine götürmeyi çok istemiş fakat cesaret edememiş çünkü ormanın yakınlarında oduncular varmış. Kıza nereye gittiğini sorduğunda, kız, durup bir kurdu dinlemenin ne kadar tehlikeli olduğunu bilmeden cevap vermiş, "Annemin yaptığı

keki büyükanneme götürüyorum." Kurt, büyükannesinin uzakta yaşayıp yaşamadığını sormuş, kız da cevap olarak uzaktaki evi işaret etmiş. Kurt, kendisinin de büyükanneyi görmeye gidebileceğini söylemiş ve kimin oraya önce varacağını görmek için ikisinin de farklı yollardan gitmesini önermiş. Kurt, olanca gücüyle kısa yola doğru koşmaya başlamış, kız ise kendini eğlendirerek uzun yolda yürümeye devam etmiş. Kurt kısa sürede büyükannenin evine varmış. Kapıya vurduğunda, yatakta hasta yatan yaşlı kadın kapıdakinin kim olduğunu sormuş. Kırmızı Başlıklı Kız'mış gibi davranarak, annesinin yaptığı keki getirdiğini söylemiş. Büyükanne içeri nasıl girebileceğini tarif etmiş ve kapı açılır açılmaz kurt, üç gündür tek lokma yemediği için, yaşlı kadının üzerine atılıp kaşla göz arasında onu mideye indirmiş. Daha sonra büyükannenin yatağına yatarak Kırmızı Başlıklı Kız'ı beklemeye koyulmuş. Kız kapıyı çaldığında, kurt sesini değiştirerek seslenmiş, "Kim o?" Bu kaba ses Kırmızı Başlıklı Kız'ı epey korkutmuş ama daha sonra düşünmüş ki *belki de büyükanne grip olmuştur ve sesi kısılmıştır.* Daha sonra o da cevaben "Kırmızı Başlıklı Kız," diye seslenmiş ve annesinin yaptığı keki getirdiğini söylemiş. Kurt, sesini incelterek nasıl gireceğini tarif etmiş. Kırmızı Başlıklı Kız ona denileni yapıp içeri girdiği an, kurt yatak örtüsünün altına saklanmış. Kıza, keki masaya koymasını ve yatağa yanına gelmesini söylemiş. Kırmızı Başlıklı Kız üzerindekini çıkarmış fakat yatağa çıktığında büyükannesinin geceliği içinde nasıl göründüğünü fark edince dehşete düşmüş.

"Büyükanneciğim!" diye haykırmış küçük kız, "Kolların neden bu kadar büyük?"

"Seni daha iyi kucaklayabilmek için yavrucuğum!"

"Büyükanneciğim, bacakların neden bu kadar büyük?"

"Daha iyi koşabilmek için yavrucuğum!"

"Büyükanneciğim, kulakların neden bu kadar büyük?"

"Seni daha iyi duyabilmek için yavrucuğum!"

"Büyükanneciğim, gözlerin neden kocaman?"

"Seni daha iyi görebilmek için yavrucuğum!"

"Büyükanneciğim, dişlerin neden bu kadar büyük peki?"

"Seni daha iyi yiyebilmek için!" Ve bu sözler üzerine kötü kurt, Kırmızı Başlıklı Kız'ın üzerine atlayıp onu bir hamlede mideye indirmiş.

Bu, masalın orijinal Perrault versiyonudur; bir diğer değişik biçiminde daha az şiddet içeren bir son önerilir ve bir grup avcı (içlerinde Kırmızı Başlıklı'nın babası da vardır) hızır gibi yetişip kurtun kafasını keserek kızı kurtarır.

Ödev 10-2: Karakter Tipleri ve Hikâye Anlamları

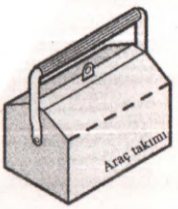
"Kırmızı Başlıklı Kız"daki karakterlerin değişken mi yoksa sabit mi olduklarına karar verin ve onları neyin değişken ya da sabit kıldığını açıklayın.

- Bu hikâyede arketipler var mı, varsa kim neyi temsil ediyor?
- Bu çocuk masalında kaç tane anlamın aktarıldığını görebiliyorsunuz?
- Bildiğiniz bir filmden veya düzyazıdan değişken bir karakterin adını verip kısaca tanımlayın ve bu karakterin, sabit olmak yerine neden değişken bir karakter olduğunu söyleyin.

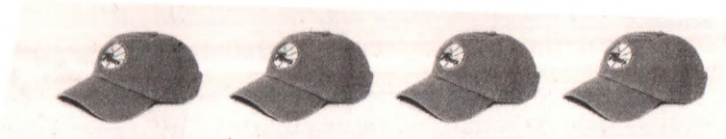
11

Drama Araçları

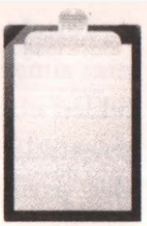
Araç Takımı



Araç takımındaki eşyalar, geçtiğimiz bölümlerdeki tartışmaların hayali bir özetinin temsili gibidir. Burada fiziksel nesneler, yazarların insan beyninin kuralsız dışavurumlarına düzen ve amaç dayatmaya çalıştıklarında kullandıkları kavramları simgeler. Bu nesnelerle, herhangi bir anlatıyı parçalarına ayırabilir, oluşumunu ve parçalarını inceleyebilir ve sonrasında daha etkili şekilde işleyebilmesi için yeniden düzenleyebilirsiniz. Bu oldukça tatmin edicidir.



Dört şapka, size yazarın farklı rollerini ve bu rolleri birbirinden ayrı tutmanın önemini hatırlatmalıdır. Özgürce yeni bir materyal ortaya çıkarırken *Yazar Şapkası*'nı takın; bir hikâyeyi sunarken *Sunucu Şapkası*'nı; diğer insanlar gibi bir hikâyeyi anlamaya çalışıyorken *İzleyici* Şapkası'nı kuşanın. Son olarak, bir de geribildirim verirken ve hikâye düzeltirken takılan *Eleştirmen Şapka*'sı vardır. Hangisini takacağınıza karar verin ve hiçbir zaman birden fazla şapka takmayın.



Not panosu, hikâyenin her yönünü incelemenin önemini temsil eder, özellikle ana karakterlerin geçmişlerini ve isteklerini oluştururken. İyi bir hikâye, izleyicinizin aklında bir soru akışı yarattığı için, izleyicinizin iç diyaloğunu devam ettirmek için o soruları önceden görmeye çalışırsınız.



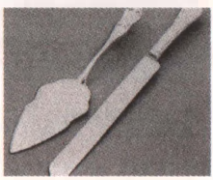
Kronometre, hikâyenizin her parçasının ne kadar zaman aldığını ölçer. Zaman, yazarı endişelendirir çünkü en iyi drama kısa ve özdür. Azı karar, çoğu zarar.



Dalış gözlüğü, size ne sıklıkla yüzeyin altına dalmanız gerektiğini hatırlatır. İzleyiciniz, genelde bilinçsizce, *alt metinleri* (eserinizde en sonunda üstü kapalı söylenmiş önemli gizli anlamlar) sezecek ve tanımlayacaktır.



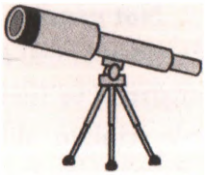
Basınçölçer, dramatik ikilemin dalgalanan basınçlarını ölçer. Bir binada elektrik gücü arayabileceğiniz gibi, her dramatik durumda da ana karakterlerin yaşadığı, harekete geçirici *ikilemi* ararsınız.



Pasta dilimleyici, dramanın farkına varılmayı ve birbirinden ayrılmayı bekleyen birçok unsuru olduğunu hatırlatır. Her birinin kendine has işlevini ve isabetle yerleştirilmiş unsurlarını bulmak ve ileride kullanmak üzere saklamak, hikâyenizi güçlendirmeye ve düzene koymaya yardımcı olur.

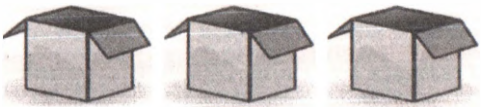


Anahtar, dramatik önermenin (hikâyeye hâkim olan ruhu ve amacı aydınlatan paradigma) kilidini açarak onu açığa çıkarır. Doğası çoğunlukla siz yazdıkça değişir, bu yüzden gözden geçirmek için anahtarınızı hazır bulundurun.



Teleskop, bakış açısını yerleştirmenin önemini simgeler. Bu gerçek anlamda birinin gördükleri olabilir fakat aynı zamanda içten içe ne hissettikleri ve düşündükleri de (sanatın özellikle paylaşmamızı istediği öznel deneyimler) olabilir.

Üç kutu, üç perdelik yapıdaki her büyük anlatı ayrımı için birer tane. Bunları, kapsamlı bir denge sağlamaya çalışırken, doğru sahnelere yerleştirirsiniz.



Bir Hikâyenin Türünü ve Amacını Araştırmak

Şimdi de hikâye fikrinizi aşağıdaki kısa ve kesin ifadelere tabi tutun:

Tür (Janr):	Hikâye _____ türünde. Türüne sadık kalıyor\altüst ediyor çünkü _____
Kalıplar:	Ortaya çıkan tasarılar ve kalıplar şunlar: _____
Karakterler:	Ana karakterlerin özellikleri: _____
Bakış Açısı:	Başlıca bakış açısına hâkim karakter: _____ (kim olduğunu söyleyin) Bakış açısına hâkim karakter bazen değişiyor:_____ (kim olduğunu ve nedenini söyleyin)
İkilem ve Sorun:	Ana karakterlerin yüzleştiği büyük sorunlar: _____ Bu hikâyedeki ikilem _____ ile _____ arasındadır.
Gelişme:	Hikâyedeki kapsamlı değişim şudur: _____ _____ adlı karakterdeki gelişme gösterir ki _____

Olay örgüsü ve evrenin yasaları:	Hikâye, x'in (karakterin tipi) y'ye (toplumun veya evrenin belirli bir yasası) karşı çıktığında ne olduğunu gösteriyor.
Etki:	Hikâye, izleyicinin üzerinde şöyle bir etki bırakıyor: _____
Önerme ve tema:	Bir veya iki cümleyle bu hikâyenin önermesi: _____ Hikâye _____ temasıyla ilgileniyor.
Anlam:	Bana göre, hikâyenin altında yatan anlam _____

Geçici Varsayım Hazırlamak

Kalpleri ve akılları değiştirmek için hikâye anlatırız ama bir izleyici kitlesinde böyle güçlü duygular uyandırmak beceri ve tecrübe ister. Bir drama etkileyici olacaksa duyguları harekete geçirmelidir çünkü insanların görüşünü değiştiren duygulardır, gerçekler değil.

Aklınızda nasıl bir anlatı tarzı olursa olsun -kurmaca veya değil, öykü veya roman, film veya tiyatro oyunu- bir *geçici varsayım* (bkz: ek bilgi kutusu) geliştirerek, ileride izleyeceğiniz yola açıklık getirmiş olursunuz. Bu planlama aracını belgeselcilere yardımcı olsun diye uzun zaman önce geliştirdim fakat tüm anlatı tarzları için iş görüyor ve konunuzu, inançlarınızı ve niyetlerinizi yapılandırmaya her şeyden daha fazla yardımcı oluyor.

Geçici varsayım, anlatıya yönelik niyetlerinizi -hikâyenin kurmaca olması veya olmaması gibi- netleştirmeniz konusunda size baskı yapan basit bir planlama ifadesidir.

Bu varsayım, sizin önem verdiğiniz bir fikirden başlayarak belirli bir dünya içindeki belirli karakterlere yönelik niyetlerinizi belirginleştirir ve izleyici kitlenizde uyandırmak istediğiniz duygularla ve farkındalıkla sonlanır. Hal böyle olunca da, geçici varsayım *dramatik bir dağıtım sistemi* gibidir. Kendinizinkini

oluşturmak için önce aşağıdaki maddelere göz atın, sonrasında istenenleri doldurun:

Hikâyeyi anlatmaya değer kılan ve arkasında durduğunuz fikir.

Kullanmayı düşündüğünüz anlatısal unsurlar.

Hikâyenin ana karakteri (insan, hayvan veya toplumsal).

Dramanızın hayati önemdeki enerji kaynağı olan ana ikilem. Bunun bir hal veya duygu değil de iki aktif gücün karşı karşıya gelmesi olduğunu aklınızda tutun.

Hikâyenizin anlatımı nasıl organize edilecek? Bir ceza davası, bağışlanma üzerine bir görev ya da eski bir okul saatini tamir etmek, bunların hepsi farklı insani süreçler içerir. Genelde en uygun türün ve hikâyeyi anlatma tarzının ne olduğunu gösterirler.

Karakterleri veya başka şeyleri ilgilendiren nasıl bir gelişme göstermeyi umuyorsunuz?

İzleyicinizin aklını çelmeyi ve kalbini kazanmayı nasıl başaracaksınız?

Bu önemli araçtan faydalanmak için, sol sütundaki cümleleri doldurmanız yeterli:

Cümleleri Doldurun	*Açıklamalar ve Örnekler*
1. Bu hayatta **inanıyorum** ki _____.	Hikâyenizin arkasında yatan hayat felsefesi nedir? Örnekler: "İstikrar, yetenekten daha önemlidir", "Hatalarımızdan ders alırız" veya "Adım çıkmış dokuza . . ."
2. İnandığım şeyi açıklamak için kullanacağım **durum/konu** _____.	Hikâyenin "kim/ne/ne zaman/nerede" gibi açıklayıcı detayları kısaca nelerdir?

3. **Bakış açısına** hâkim olan karakter(ler) _____ olacak.

Hikâyeyi kimin bakış açısı ve duyarlılığıyla deneyimleyeceğiz? Bu kişi nasıl biri?

4. Ana **ikilem** _____ ile _____ arasındadır.

Hikâye ne tür karşıt güçleri inceliyor? Örnekler: "bir yarıcı-çiftçi ile kırık dökük traktörü arasında"; "utangaç fakat kararlı bir yaşlı kadın ile kaba saba bir işçi erkek arasında" ya da "önceden hiç derdi tasası olmayan bir aile ile korkutucu bir sel baskını arasında."

5. Hikâyemin **yapısı** _____ tarafından şekillenecek.

Hikâyenin doğasına bağlı kalarak, uygun bir forma sokmak için hikâyeye ne sağlayabilirsiniz? ("sahilde bir gün"; "travmatik bir kazayı anlatırken geçmişe gidip gelen aklınız"; "önemli bir izleyici kitlesi için bir sihirbazlık numarasını artan bir çaresizlikle prova etmek.")

6. Göstermeyi umduğum **gelişme** _____.

Hikâyeler bir tür gelişme göstermek zorundadır, diğer türlü o hikâyede umuttan söz edilemez. ("Bir mülteciyi onun gibi bozuk bir İngilizceyle konuşan insanlarla yakınlaştırarak, onun yalnızlıktan nasıl kurtulduğunu göstermeyi umuyorum.")

7. **Tür** (janr) _____ olacak.

İzleyicinin ayırt edebileceği hikâye türü. (komedi, rüya, halk hikâyesi, gizem, ergenliğe geçiş vs.)

8. İzleyicimin _____ **hissetmesini** istiyorum.

İzleyicinizin deneyimlemesi gereken duygular. (öfke? şefkat? üzüntü? hayranlık? vs.)

9. İzleyicimin _____ **anlamasını** istiyorum.

İzleyicinizin ulaşması gereken düşünceler, farkındalıklar ve sonuçlar.

Doğası gereği bir varsayım daima devam eden bir süreçtir, tek seferde olup biten bir mesele değil. Geçici varsayımınızı, bir taslaktan diğerine geçerken düzenleyin, böylelikle, gelişmekte olan her eserin içine sızan köklü değişiklikleri kontrol altında tutarsınız.

Bir Hikâyeyi Sorgulamak ve Hikâye Etkileyiciliği Anketi

Bir hikâye yazmak, çocuk doğurmak gibidir: bittikten sonra bitkin düşersiniz, kafanız karışmıştır ve geribildirim almaya çok ihtiyaç duyarsınız. Dünyaya nasıl bir çocuk getirdim? Tüm el ve ayak parmakları yerli yerinde mi?

Taslağınızı, ilk defa okuyan bir okuyucu nasıl yaparsa öyle okumaya çalışın. Hikâye hakkında sonrasında aklınızda kalanlar neler oldu? Bu önemli bir sınav çünkü insan hafızası, onu etkilemeyi başaramayan her şeyi unutur.

Hikâye Etkileyiciliği Anketi, bir hikâye hakkında (sizin ya da bir başkasının) şu an ne hissettiğinizi ortaya çıkaracak. Cevaplarınız az ve öz olsun çünkü uzun, lafı uzatan cevaplar, şüphe ve kararsızlığa işaret eder.

Hikâye Etkileyiciliği Anketi

Karakterler:	Ana karakterlerin özellikleri ve başlangıçta onlar hakkındaki beklentilerimiz nelerdir? Bakış açısının merkezindeki karakter kimdir ve bu gerekçelendirilmiş midir? Bakış açısı değişir mi? Değişmeli mi? Neden? Ana karakterin (karakterlerin) karşısına çıkan zorluklar nelerdir ve neden? Hikâyenin hangi kısımlarını tekrardan ezbere anlatabilirim, hangilerini anlatması daha zor olurdu?
Potansiyel:	Hikâye tamamlanmış gibi hissettiriyor mu? Gereksiz olan veya hikâyenin potansiyeli üzerine işlemeyen sahneler var mıdır? Eksik veya yeterince geliştirilmemiş herhangi bir sahne var mı?

Tür:	Hikâye hangi türe ait ve o türün beklentilerini karşılıyor mu? Türden sapmak için makul nedenler var mı?
Anlam ve Amaç:	Hikâye, izleyicisi üzerinde nasıl bir etki bırakıyor veya bırakmayı hedefliyor? Hikâyenin anlamı açısından hangi kalıplar önem arz ediyor?
Gelişme:	Hikâyede kim gelişme gösteriyor? Karakterlerden herhangi biri daha çok gelişme gösterebilir miydi? Hikâyenin sonuyla başını kıyaslayınca, ne gibi değişikler yer almıştır ve bunlar neye işaret eder?
Bir bütün olarak hikâye:	Önermesi nedir (içeriği ve bir ya da iki özlü cümlede ifade edilmiş amacı)? Teması nedir? (Oluşturmaya çalıştığı kapsamlı doğru nedir?) Evrenin yasalarına ilişkin, birey hakkında ne diyor?

Yapısal ve Diğer Zayıflıkları Tanımlamak

Bir hikâye, aynı bir zincir gibi, ancak en zayıf halkasının olabileceği kadar güçlüdür; bu yüzden her zaman zayıf veya sıkıntılı olanın izini süreriz. Hikâye düzenleme araçları bunu yaparak gelişmeleri ortaya çıkarmaya yardımcı olur. Bazen bu, sıkıntı çıkaran şey üzerinde oynamak, onun yerini değiştirmek veya onu hepten çıkarmak anlamına gelebilir. Hatırlatmak amacıyla, bu evrede dikkatinizi çekebilecek başlıca ayrımlar şunlardır:

Sahne Unsurları

Serim: Kim, ne, ne zaman, nerede? Temel sorun nedir?

Düğüm: Her bir karakter temel sorununu çözmeye çalışırken karşısına çıkan engeller, sıkıntılar, dönemeçler, değişimler ve uyum sağlama süreci.

Krizve Çözüm: Sorunlar, karakter(ler)in iyi ya da kötü krizle baş etmeye çalıştığı bir noktaya gelir. Muhtemelen bir şeyler değişir.

Bir Hikâyeyi Sahnelere Bölmek

1. Perde, Serim: Karakterleri, temel durumu, temel sorunu ve ana karakterin yüzleştiği baskılar ve zorlukları oluşturma. Muhtemelen temelde kimin bakış açısını paylaşacağımızı da oluşturur.

2. Perde, Düğüm: Karakterlerin karşısına çıkan engeller, çevrelerine uyum sağlamaları, izledikleri yolda karşılaştıkları, bahisleri yukarı çeken zorluklar.

3. Perde, Yüzleşme ve Çözüm: Hikâyenin ana güçleri tepe noktasında, veya krizde, karşı karşıya gelirler. Çözümleme sırasında, çoğunlukla karakterlerden en az birinin değiştiğini veya gelişme kaydettiğini fark ederiz.

Bir eseri çözümlemek, içgüdülerinizi desteklemelidir ve akademik bir alıştırma olmamalıdır. Her zaman hikâyenin sizin üzerinizde çalışmasına müsaade edin ve sizden ne yapmanızı istediğine kulak verin. İlk taslakların yaratıldığı sancılı ve zorlu süreçten sonra, tüm sanat eserleri neye ihtiyaç duyduklarını yaratıcılarına görünür kılarlar ve bu, yaratımın nabzını yakaladığınız zaman gerçekleşir.

12

Eleştirel Geribildirim Vermek

Eleştiri, bir eseri küçük görmek için değil; tam aksine onun gerçek doğasını tanımlamak, iç işleyişine ışık tutmak ve potansiyelini nasıl artıracağına dair öneriler sunmak için vardır.

Geribildirim Vermek

Eleştiri yapmak incelik ve saygı gerektirir, özellikle yüz yüzeyken veya yazarın çok tecrübeli olduğu (ve çabuk sinirlenip savunmaya geçtiği) profesyonel bir durum içindeyken. Eleştiri yapmak üzere hazırlanırken, eserin sizde bıraktığı izlenimi göz önünde bulundurun.

Geribildirim vermek, eserin yaratıcısına bir izleyici olarak izlenimlerinizi aktarma eylemidir.

Geribildirim Unsurları

Etki:
Hikâyenin bıraktığı etkinin derecesi ....
Hikâye .... düşünmemi ve .... hissetmemi sağladı.

Açıklık:
görebildim fakat göremedim
tekrar anlatabilirim fakat anlatamam

Potansiyel:	Hikâye tamamlanmıştı/tamamlanmamıştı çünkü .... Tüm/bazı kısımlar işlevini yerine getiriyordu, şöyle ki .... Hikâyenin güçlü yanları .... ve zayıf yanları ....
Öneriler:	Hikâyenin etkili unsurları .... (özetleyin). Ve sonuç olarak önerdiğim değişikler/gelişmeler .... (özetleyin).

Yazarlar çoğunlukla, muhalif tepkileri kavramaya çalışırken, gözle görünür stres belirtileri gösterir. Durumu yumuşatmak için, öznelliğinizi vurgulamanız gerekebilir. Bu işe girişmek için uygun bir yol, hikâyenin sizde bıraktığı izlenimleri madde madde yeniden özetlemektir. Daha sonra, algıladığınız değerleri, kalıpları ve vurgulamaları birleştirmeye doğru dikkatle ilerleyebilir ve değişiklikler önerebilirsiniz. Yazarlar genelde bu tür bir ilerlemeyi kavramanın daha kolay olduğunu düşünürler ve sizin bu izlenimlere nasıl ulaştığınızı gördükten sonra değişiklik gereken alanlarda önerilere daha açık hale gelirler.

Ödev 12-1: İzlenimler ve Geribildirim

Alıştırma yapmak için, kendi hikâyelerinizden birini veya KMODET oyunuyla oluşturacağınız daha şahsi olmayan bir hikâyeyi kullanabilirsiniz. "Bir Hikâyeyi Sorgulamak" sorularını kullanarak, kendinizin veya bir başkasının hikâyesi hakkında sözlü bir inceleme yapın ve anlatının nasıl geliştirilebileceğine dair yapıcı fikirlerinizi ekleyin.

Ödev 12-2: Analitik Geribildirim Vermek

Bu Ödev 12-1'e benziyor fakat onun ötesine gidiyor. Bir arkadaşınızın yazdığı hikâyeyi okuyun veya dinleyin, sonra:

- Özelliklerine ve onları harekete geçiren şeylere bakarak hikâyedeki karakterleri analiz edin.
- Hikâyenin sahnelere ve perdelere nasıl ayrıldığını analiz edin.
- Hikâyeyi, çarpıcı gördüğünüz kısımları ve değerleri vurgulayarak tekrar kısaca anlatın.
- Hikâyeyi (yazarın anladığınız kadarıyla hedefleri olduğunu düşündüğünüz hususlarla uyumlu olacak biçimde) güçlendirecek şeylere dair önerilerde bulunun. Bunu yapmak için:
  - Hikâyenin vermek istediği anlamı nasıl anladıysanız o şekilde açıklayın.
  - Amaçlarını ne kadar etkili bir biçimde yerine getirdiğini söyleyin.
  - Onu daha etkili kılacağını düşündüğünüz herhangi bir değişiklik önerin.

4. Kısım
Yazı Ödevleri

13-21. bölümlerdeki ödevler ve öğrencilerin yazı örnekleri, New York Üniversitesi'nde dersine girdiğim bir sınıftan geliyor. Örnekler açıklama ve tartışma için faydalı fakat imrenmeniz gereken modeller değiller. Eğer oldukça törpülenmiş gibi duruyorlarsa, onlardan habersiz yazım yanlışlarını ve herkesin ilk ve hızlıca yazdığı taslaklarda yaptığı diğer hataları düzelttiğim içindir.

Öğrenci yazılarının çoğu, capcanlı bir okuma sağlıyor bu yüzden benim eleştirilerimi okumadan önce kendi tepkinizi oluşturun. Birbirimize hangi noktalarda katıldığımızı veya hangilerinde ayrıldığımızı görün çünkü doğru ya da yanlış tepki yoktur. Sizin tepkiniz ve benim tepkim, belirli tecrübeler tarafından duyarlılaştırılmış belirli hayat tarzlarından kaynaklanır. Orijinaline dikkat kesilen her kimse, bununla birlikte, yüzeyin altında kalan ek katmanları gün yüzüne çıkarıp aydınlığa kavuşturabilmeli, bir eleştirmenin asıl işi budur.

Bu arada, yazarlarının haklarını ciddi şekilde ihlal edeceği için, bu kitaptaki eserleri lütfen yetkisiz bir şekilde -örneğin, kısa film çekmek için- kullanmayın.

13

Bir Çocukluk Hikâyesi

Bu kitabın amacı fikirleştirme becerileri geliştirmektir, bu yüzden sizden sadece taslaklar oluşturmanızı istiyoruz, hiçbir zaman törpülenmiş ve tamamlanmış bir ürün değil. Bir anlatı fikrinin oluşum aşamasında, detaylara bu denli dikkat etmek yalnızca dikkat dağınıklığına yol açar.

Bu bölümdeki ve diğer bölümlerdeki ödevler, cesur, hatta özensiz bir karalama işi gerektirir, bu yüzden sahneleri taslak halinde yazmayı ve yazar modunda kalmayı aklınızdan çıkarmayın. Eleştirel yanınız sizi hayali saçmalıklardan korumak için harekete geçtiğinde, buna bir son verin. Eğer yapmazsanız, ilk taslaklar için ihtiyacınız olan o doğallığı öldürecektir.

Hikâyeleri geçmişle bağdaştırmayı daha beşikteyken öğreniriz ("Evvel zaman içinde . . . "), bu yüzden yazarken geniş zamanda ve üçüncü kişide kalmaya çalışın. Geçmiş bir zaman kullanmak, bir şeyin *zaten olup bittiği* bu yüzden de sonlanmış olduğu anlamına gelir. Geniş zaman, tam tersine, olayları tam olarak buraya, şu ana taşır ve böylece yazarla hikâye arasında kullanışlı bir boşluk yaratılmış olur. Bu, elinizdeki materyalin dayandığı yere bağlanmış hissetmeden, eserinizi değiştirmenize, şekillendirmenize ve değerlendirmenize izin verir. Mümkün olan yerlerde edilgen çatı yerine etken çatı sözdizimini kullanmak, yazınızın daha doğrudan ve daha enerjik olmasını da sağlayacaktır.

Piyesler ve senaryolar her zaman geniş zamanda yazılır ve William Faulkner'ın *Döşeğimde Ölürken* adlı romanı gibi bazı yazınsal metinler de öyledir. Enteresan bir şekilde, rüyalar da şimdiki zamanda geçer. İyi tiyatro ve sinemanın insanların hafızasında çoğunlukla rüyalara benzer bir yoğunlukta kalmasının sebebi bu olabilir.

Çocukluktan gelen bazı yaşantıları yorumlamak zor olabilir, fakat yine de açıktır ki onları hatırlarsınız. Sabırlı olun ve denemeye devam edin çünkü hafıza yalnızca sizde yansıması büyük olmuş şeyleri tutar. Bir taslağı bitirdiğinizde, tekrar okumadan önce en az bir gece boyunca bekletin. Başkasına göstermeden önce daha fazla taslak yazın. Diğerleri eserinizi değerlendirirken sizin kaçırdığınız anlamları yakalarlarsa şaşırmayın. Bu sebepten ortaklara, eleştirmenlere ve izleyicilere ihtiyaç duyarız.

Sahne taslağı halinde yazmak için:

- Her bir sahne için yeni bir paragrafa başlayın
- Geniş zamanda ve üçüncü kişi kullanarak, mümkün olan yerlerde edilgen çatıyı saf dışı bırakarak yazın (bkz: 6. Bölüm'de "Etken ve Edilgen")
- Kısa ve öz betimlemeler kullanarak öykü modunda yazın
- Yalnızca okuyucunun veya izleyicinin görmesi ve duyması gerekenleri tasvir edin
- Görseller ve ses efektleriyle atmosfer ve ruh hali yaratın
- Hiç diyalog veya yazar yorumu yazmayın, davranışların ve eylemlerin hayal gücümüze işlemesine izin verin
- Bir diyalog alışverişi kaçınılmaz olduğunda, kısaca içeriğini özetleyin ("İki kardeş, kimin önce gitmesi gerektiğine dair kısaca tartışır")

İç göz, hafızanızdaki materyalleri tüm çıplaklığıyla yeniden oynatan aklınızdaki sinemadır. İç gözünüzün gördüklerini elinizden geldiğince dürüstçe (onlara müdahale etmeden veya etkilerini azaltmadan) kaydetmeye çalışın. Böylelikle metniniz güçlü olur.

Ödev 13-1: Bir Çocukluk Anısı

1. Adım: *Hafızanızda hala canlı duran bir çocukluk anınızı serbetçe anlatın.* Mümkünse, daha önce kimseye anlatmadığınız ve anlamı belirsiz olan bir tane seçin. Gözünüzün önüne gelen görüntüleri etkilemeye veya bazı düzeltiler yapmaya çalışmadan iç gözünüzle gördüğünüze sadık kalarak hatırladığınız her türlü hissi anlatın fakat güçlü anıların görüntüler, olaylar ve eylemlerden oluştuğunu, görünürde bir "ben" olmadığını görünce şaşırmayın.

2. Adım: *Anınızı geniş zamana, üçüncü kişiye* (bir başka deyişle *sahne taslağı* formuna) *çevirerek ait olduğu zamandan çıkarın.* Mümkün olduğunca cümleleri edilgen çatıyla yazmamaya çalışın.

3. Adım: Sizce çocukluk anınızın ne anlama geldiğini birkaç satırla yazın. İzleyici/eleştirmen şapkanızı takın ve tarafsız bir şekilde yazdıklarınızı değerlendirin.

Geribildirim Verme Üzerine

Bir hikâyenin izleyicisi üzerinde bıraktığı etki her zaman aydınlatıcıdır, bu yüzden bir izleyici olarak vereceğiniz ilk tepki -bir yazı ödevine, bir senaryo sunumuna veya herhangi bir sunuma- uzman olmayan bir bakış açısından olabilir. Bir anı üzerine yorum yaparken söylediklerinize dikkat edin çünkü gençlikte yaşanan acı olayların kökleri derindedir ve belki sancısı devam ediyor olabilir. Eser anlatılırken, aşağıdakilere odaklanarak düşünceleri ve duyguları yeniden düzenlemek genelde daha güvenlidir:

Eserin bıraktığı etki

Merkezi karakterlerle nasıl tanıştığınız ve onları nasıl karşıladığınız

İç gözünüzle (bkz. ek bilgi kutusu s. 130) görebildiğiniz herhangi bir sahne

Eserin ne hissetmenizi ve düşünmenizi sağladığı

Potansiyelini geliştirmek için gördüğünüz fırsatlar

İlk izlenimleri oluşturduktan sonra, grup, daha analitik ve teknik bir değerlendirmeye doğru ilerleyebilir. Şunları göz önünde bulundurun:

Ana karakterin aktarılan deneyim içerisinde nasıl olduğu (zayıf, komik, sevilen, yanlış anlaşılmış vs.).

Anının donmuş anlardan mı yoksa ilerleyen sahnelerden mi oluştuğu

Ana karakterin başından geçen tecrübeler (şok, değişim, aydınlanma, kalp kırıklığı vs.).

Hikâyenin krize sahip olup olmadığı, eğer öyleyse buna neyin sebep olduğu.

Değişen biri olup olmadığı. Eğer varsa, kim değişiyor ve nasıl?

Bu hikâyenin uzun aradan sonra bile hikâye anlatıcısının hafızasında neden bu kadar canlı kaldığı.

Hikâyeden herhangi bir çarpıcı imge doğuyor mu ve bunların, hikâyenin anlamı ile nasıl ilişkili olabileceği.

Tek bir hikâyeden fazlasını gözden geçiriyorsanız:

Hikâyelerde herhangi bir ortak paydada birleşen veya ilginç karşıtlıklar barındıran noktalar görebiliyor musunuz?

Eylemler hikâyede nasıl bir rol oynamıştır, diyaloglar nasıl?

Hangi hikâye en derin etkiyi bıraktı ve neden?

Örnekler

Örnek 1 (Vilka Tzouras)

Kısa saçlı ve bacakları sıska bir genç kız okul koridorundan yabancı dilde bir şeyler mırıldanarak hızla geçer. Genç delikanlının kızlara

cinsel organını göstermesini sağlamak için oradan oraya koşar. Kızın ne dediğini tam olarak kimse bilmese de, hepsi anlamış gibi gözükür. Nihayetinde beş altı kız toplamayı başarır ve çok çaba sarf etmeden, çocuğu pantolonunu indirmesi ve malını göstermesi için ikna eder.

Hepsi çocuğun etrafında yarım daire şeklinde dizilir. Kızlar görüntüyü incelerken, aaa! ve ooo! sesleri yükselir. Çocuk bir anda sinirlenip pantolonunu çekerek koridora doğru koşar, ne yapacağını bilmez bir şekilde koşuşturur. Bir dakika sonra yere serilip çığlık atmaya başlar. Bacağını kırmıştır. Kızlar koşarak yanına gelip tek bir kelime etmeden ona bakarlar. En sonunda, çocuk okul hemşiresi tarafından götürülür ve kızlar sınıfa geri döner.

Yazar diyor ki:

Bana göre hikâye aşırı derecede gizemli fakat altında yatan bazı olası temaları belirtmeye çalışacağım: Genç bir kadın kendi cinsiyetini keşfeder; meraklı olmak ve başınızı belaya sokacak kadar meraklı olduğunuzda olanlar; cinsellik -söylenebilecekler ve söylenemeyecekler (tabular).

Sancılı çocukluk anıları çoğunlukla suçluluk, utanç veya ileri derecede bir başınalık gibi duyguları içerir. Genelde bunların dönüm noktaları, çocuğun neyin yasak olduğunu ve birinin *hiçbir zaman* yapmaması gereken şeylerin farkına vardığı, gizemli bir şekilde korkunç anlardır.

Dışavurduğu tüm tarafsızlığıyla, bu tek sahnelik hikâyenin altında rahatsız edici anlamlar yatmaktadır. Görsel açıdan bir hayli etkili olan bu hikâye, duygulardan hiç bahsetmez, bu da yalnızca gerilimi ve korkuyu artırır. Kimse erkeksi yabancı kızı anlamaz, fakat -kabul edilme umuduyla?- akranları için bir dikiz şovu düzenler. Bu deney, saf kurbanın kendi kendini yok eden ani bir krize girmesiyle başarısızlıkla sonuçlanır. Bir günah potansiyeli çocukların cinsel meraklarına iliştirilir, bunun sonucunda itaat eden çocuk yaralanır ve ana karakter bir başına kalır. Gizemli olan, ilahi adaletin, şovu izleyenleri değil de kurban çocuğu bulmasıdır. Bir

tabuyu yıktıklarını bilerek, suçlu olanlar suçtan kaçarlar. Sahne, çocuk acı içinde bağırana kadar sözle veya sesle gözler önüne serilmediğinden gerçeküstü bir yapıya kavuşur. Bu şiddetli uyanış, açıkça sahnenin dramatik kriz anıdır.

Örnek 2 (Alex Meillier)

Sınıfın çoğu gibi, bu yazar da çocukluk anısının o kadar etkisinde kalmış ki ödevde istenenleri görmezden gelmiş.

> Dokuz yaşındaydım. Haftalık banyolarımdan sanki bir felaketmişçesine kaçardım. Belki de bebekler için yüzme derslerinde ölümle burun buruna geldiğim bir olay yaşamışımdır ve bu, bilinçaltımda bir yerlerde saklanmıştır fakat öyle ya da böyle banyodan ölesiye korkuyordum. Ebeveynlerim banyo yapmam için beni üst kata yollarlardı ve işim bittiğinde annem temiz olup olmadığımı anlamak için beni koklardı. Bazen saçıma su sıçratıp aşağı inerek annemi kandırmaya çalışırdım fakat beni kokladıktan sonra banyomu tamamlamam için geri yukarı yollardı.
>
> Bir gün, annemle babamı şaşırtmaya karar verdim. En güzel kokan ürünü bulmak üzere şişeleri koklamak için lavabonun altındaki dolabı açıp baktım. Üzerinde Pine-Sol yazan bir şişe buldum ve hepsini küvetin içine boşalttım. İçine girerek kendimi özenle yıkadım. Daha sonra aşağı indiğimde annem beni kokladı. Şaşkın gözlerle bana baktı, tekrar kokladı, sonra evin öteki tarafındaki babama seslendi:
>
> "Steven, buraya gel!"
>
> Babam aceleyle içeri girdi; kafam karışmıştı. Annemin ona ne dediğini hatırlamıyorum fakat beni koltukaltlarımdan tuttuğu gibi havada sallandırarak hızlıca tekrar yukarı çıkardı. Ağlıyordum ve çığlık atıyordum çünkü neyin ters gittiğini anlayamıyordum. Babam beni banyoya getirdi, hızlı bir şekilde kıyafetlerimi çıkardı, suyu açtı ve kendi de soyundu. Lavabonun altından bir ovma fırçası kaptı ve beni kendisiyle beraber duşa soktu.
>
> Derim pembeleşene kadar beni ovmaya başladı, ben durmaksızın çığlık atıyordum. Bir süre çığlık atmayı kestim çünkü ovalaması ho-

şuma gitmişti. Babamın cinsel organını hatırlıyorum, büyük ve kıllı, tam yüzümün önünde, şiddetli ovalama hareketinden dolayı hafifçe sallanıyordu. Kendiminkini babamınkiyle kıyasladım, daha sonra duşta çişimi yaptım ve babam beni azarladı fakat ben sadece güldüm ve daha sonra o da güldü. Duşta işimiz bittiğinde, büyük bir havlu çıkararak beni baştan aşağı kuruladı.

O gece kötü bir rüya gördüm ve annem yerine babama seslendim. Odama geldi. Halıda yaşayan "hemen gemenler"in yatağıma tırmanıp beni ısırmaya çalıştıkları için korktuğumu söyledim. Bir uyku tulumu getirip kendi yatak odalarının hemen dışına koridora serdi. Odanın kapısını kapattı ve ben de onların kapısının önünde güvende ve sevildiğimi hissederek uyudum.

Dönüm noktası, hikâye aniden yeni bir yön çizmeye karar verdiğinde gerçekleşir. Bu noktalar, tahmin edilebilir gibi gözüken bir hikâyeyi başka tarafa yönlendirdikleri için güçlüdür. Hikâye anlatma becerisi, bizim olacakları devamlı tahmin etmemizi sağlayarak gerilimin korunmasında yatar.

Birinci kişiyle ve geçmiş zaman kullanılarak yazılmış hikâyede, ilk perde normal olanı verir, daha sonra yeni bir şey yapmaya çalışan çocuğun ebeveynlerinde dehşet verici bir çılgınlık hissi uyandırdığını gösterir. İkinci perdenin karmaşasında, annesi onu başından atarak babasının öfkeli kollarına bırakır. Fakat her şeyin değiştiği bir anda (veya *dönüm noktasında*) çocuk, cezasının aslında babasının onu kurtarmak için olan hummalı çabası olduğunu anlar.

Hikâyenin yönü sınırını aşma ve cezadan, coşkulu bir hayat kurtarma çabasına evrildiğinde hikâye yüz seksen derece döner ve tamamen yeni bir yönde ilerlemeye başlar. Dramatik jargonla söylenecek olursa bu bir dönüm noktasıdır. İnanılır olduklarında, dönüm noktaları her zaman etkilidir. Ben bunu hikâyenin kriz noktası olarak belirliyorum.

Babası onu yıkarken onun kendisine olan cinsel benzerliğini fark eder fakat büyüklük olarak fark vardır. Babası bir tabuyu (duştayken işemek) hoş görür ve temizleme ritüeli, çocuğun

babası tarafından sevgiyle kucaklanmasıyla son bulur. Üçüncü perde, çocuğun korkular tarafından tekrar ziyaret edilmiş olarak babasını çağırdığı gecede yer alır, bazıları bunu hikâyenin ana krizi olarak değerlendirebilir. Babası nazikçe tepki vererek iyi niyetini göstermiş olduğu için, çocuk, el üstünde tutulduğunu bilerek güvenle yatabilir. Ve bu da elbette hikâyenin çözümüdür.

Tüm iyi oyunlar ilginç sorular ortaya atar. Çocuğun sorunu, çocukluk üzerine temel bir soruyu dile getirir: Sevimli miyim ve anne babam beni seviyor mu? Tehlikede hissettiği sancılı anlarda, acil olarak cevaplara ihtiyaç duyar. Biri beni kurtaracak mı? Annesi tarafından açıkça reddedilmiş ve ortada bırakılmış çocuk, babasından öfkeyle bir ceza vermesini bekler fakat öfkeli olmak yerine onun endişelenmiş olduğunu görür. Dev adam onu çok seviyordur ve ikinci testte (gece onu çağırdığında) bunu şüpheye yer vermeyecek şekilde kanıtlar.

Alex'in herhangi birinin söylediği herhangi bir şeyden değil de ebeveynlerinin *yaptıklarından* bir şeyler öğrendiğini gözden kaçırmayın. Sözcüklerin aksine, eylemler mutlaktır. Ayinesi iştir kişinin lafa bakılmaz; bunu, içinizden samimi bir diyalog yazmak geldiğinde unutmayın. Sessiz sinema devrim niteliğindeydi çünkü yalnızca eylemler aracılığıyla sesini duyurabiliyordu ve görselleri ve davranışları içeren yeni bir dil yaratmak zorundaydı.

Örnek 3 (Chris Darner)

Boğucu bir sabahtı. Dışarısı hala karanlıktı. Evden çıt çıkmıyordu. Ebeveynlerinin odasından bir hışırtı geliyordu. Kıyafetler. Muhtemelen onun kıyafetleri.

Yataktan sendeleyerek çıktı, bir havlu kaptı ve kendini duşa attı. Su, onu biraz olsun kendine getirdi fakat yatağına geri dönmeyi, uyuyor olmayı her şeyden daha çok istiyordu, bugün olması gereken gün, olması gereken zaman değildi. Banyo kapısına vurulması üzerine duşu yarıda kesildi. Kafasını yarıya kadar çıkararak söylenenleri duymak için suyu kapattı.

"Hazır mısın?" Annesinin sesi, tatsız.

"Tamam." Gerektiğinden daha fazla sözcük kullanmayı istemiyordu.

Aile odasında, bir havayolunda görevli teyzesinin ona Noel'de aldığı siyah silindir şeklinde bir çanta duruyordu. Siyah üzerine tek beyaz çizgili çanta, kıyafetlerle dolu olarak kanepede duruyordu. Kıyafetler öylesine düzenli katlanmıştı ki çanta kare gözüküyordu. Sadece on dört yaşında olan çocuk, kıyafetleri çantaya böylesine mükemmel yerleştirmeyi bırakın, daha onları nasıl bu kadar güzel katlayacağını öğrenmemişti. Annesini ne kadar sevdiği üzerine düşündü.

"Hazır mısın?"

"Bekle, çoraplarımı ve ayakkabılarımı giyeyim."

Ona doğru bakmıyordu bile. Bunun için fazla korkuyordu. Bunun yerine, kendini kanepeye siyah çantasının yanına atarak çoraplarını ve ayakkabılarını giymeye başladı. Çorapları, nemli ayakları ve bileklerinden kayıyordu. Bağcıkları çektiğinde ayakkabıları çok sıkıyormuş gibi geldi.

Annesi mutfakta kahve yaparken yere doğru bakmaya devam etti. Arka bahçeye doğru bir bakış attı, havanın kapalı olduğunu gri tuğla duvarın renklerinden ayırt edebiliyordu. Karanlık gri gökyüzü. Bakışlarını tekrar kendi önüne yere kitledi. Üşüyordu. Bedeni uyanık olmak istemiyordu.

Bakışlarını yerden ayırmamaya devam etti. Bakışlarının annesine doğru olması gerektiğini düşündü. Sanki ondan nefret ediyormuş gibi bakması gerektiğini. Ona onu ne kadar çok sevdiğini ve ne kadar korktuğunu söyleyebilmeyi diledi. Çok korkuyordu. Ne kadar korktuğunu düşünürken bile endişeleniyordu, bu yüzden sıcak kalmak için ellerini karnına dolayarak bakışlarını yerden ayırmamayı yeğledi.

"Aç mısın? Doktorlar eğer istersen biraz meyve suyu içebileceğini söylediler, yalnızca yemek yasak."

"Hayır, değilim."

"Peki, ben gidip arabayı çalıştırayım."

"Tamam, burada bekliyorum."

Annesi, arkasından kapıyı açık bırakarak elinde kahvesiyle arabaya doğru yürüdü. O ise bir soğukluk hissetti ve gökyüzünde donmuş duran taş gibi bulutlara baktı. Birkaç dakika sonra, annesi geri dönüp

ona arabanın hazır olduğunu söyledi.

"Her şeyi aldın mı?" Uyandığından beri ilk defa annesine baktı.

"Evet. Bütün giysilerim içinde mi?"

"Evet. Gömleklerini ve birkaç şortunu koydum ama neye ihtiyacın olabileceğini tam kestiremedim. Sanırım genellikle önlük giyiyor olacaksın ama göreceğiz. Hazır mısın?"

"Evet."

Doğrulup valizini ve bir gece önceden hazırladığı sırt çantasını aldı. Evinde oyalanmak istemiyordu, hiçbir şeye son bir kez bakmak da istemiyordu, sadece gitmek istiyordu.

Arabada giderlerken sessizlik hâkimdi. Üçüncü arabalarıyla gidiyorlardı. Büyük, eski, pas renginde bir Chevy Malibu Station Wagon. 1973. Modelin yılını hatırlıyordu çünkü doğduğu yılla aynıydı. Arabanın radyosu çalışmıyordu, yıllardır çalışmamıştı. Motorun uğultusu ve ısıtıcıdan gelen uğultuyla idare etmek zorundaydılar.

Hastane yolunu yarılamışken, sırt çantasından bir çift davul bageti çıkardı. Davul çalmıyordu fakat bagetlerin hem fiyatı ucuzdu hem de arada onlarla takılmanın eğlenceli olabileceğini düşünmüştü. Dürüst olmak gerekirse çalıp çalamaması umurunda bile değildi. Biri onları görüp soru sorarsa, onlara "Aslında çalmıyorum, sadece öylesine oyalanıyorum," diyebilirdi. Fakat bunu, aslında çalıyormuş da sadece mütevazı olmaya çalışıyormuşçasına söylerdi.

Bagetleri, vinil ön panele vurmaya başladı. Vinil kiremit rengindeydi ve on dört yıl boyunca güneş görmekten taş gibi sertleşmişti. Vuruşlar fazlalaştı. Gittikçe daha hızlı vuruyordu ve en sonunda bütün gücüyle çalmaya başladı. Daha da hızlandı. Vurmaya devam etti, daha hızlı, daha hızlı. Bagetin vuruşları aniden ritmini bozmaya başladı ve sağ elindeki bagetin ucu bir gürültüyle paneli deldi. Bagetleri kucağına koydu ve paneldeki yerfıstığı şeklindeki deliğe gözlerini ayırmadan baktı. Araba eskiydi ve çiziklerden, göçüklerden nasibini almıştı fakat az önce açtığı küçük deliğe özgü bir şeyler vardı. Utanmıştı. Utanmış ve korkmuş. Annesi ağzını bile açmadı. Biliyordu.

Yolculuğun geri kalanında, yalnızca oturdu ve yanından geçtikleri tüm o farklı binaları ve arabaları izledi. Bugünün sadece diğerleri gibi bir gün olduğunu düşünen insanlarla dolu binalar ve arabalar. Hastane otoparkına girdiler ve boş bir park yeri bulup arabayı ora-

ya koydular. Hem o hem de annesi, tek kelime etmeden arabadan indiler. Bagetlerden bir tanesi yerde duruyordu, diğeri ise oturduğu koltuğun altına yuvarlanmıştı.

"Bagetlerini istiyor musun?"

"Hayır." Durakladı, ona söyleyecek başka bir şeyler bulmaya çalıştı. "Teşekkürler."

Bu keskin bir şekilde gözlemlenmiş, farkında olmadan üçüncü tekil kişiyle yazılmış hikâye, bundan önce gelenlerden daha az canlı hissettiriyor. Geçmiş zaman retrospektifi, kapalı, çevrili ve tarihi bir hava katar. Yine de dört ya da beş tane bilinç akışı sahnesi, bir çocuğun büyük bir cesaret testinden önce yalnız başına atlattığı korkuyu yansıtır.

Kriz, annesi onu cezalandırmak yerine zavallı yaşlı Malibu'ya verdiği zarar hakkında tek bir yorum bile yapmadan ödüllendirdiğinde gerçekleşir. Çözüm, annesinin onu anlamasıdır: hayatındaki en önemli insan onu seviyor ve ne hissettiğini anlıyor, bu yüzden Chris güçlü durabilir.

Bu hikâye de sevgiye duyulan ihtiyaç ve gerekliliği konu alır. Hikâyenin anlamı? Belki de cesaretin sevilmekten ve değer görmekten gelen bir şey olduğunu anlatmaya çalışır.

Örnek 4 (Amanda McCormick)

Zavallı, aç bir at, arka bahçede yağmurun altında duruyor. Kucağında on aylık bir bebekle pencerede duran anne, atı düşünüp iç geçirir. Atın beslenmeye ihtiyacı var. İsteksizce dışarı çıkar ve atın yemesi için bir şeyler bulur.

Kızı sonunda asık bir suratla yataktan çıkar. Annesi, son birkaç haftadır atı beslemeyi tamamen unuttuğunu hatırlatarak kızı azarlar. Kız, kadına *üvey anne* olduğu için otoritesinin gerçek bir anneninki olmadığını hatırlatarak bağırıp çağırır. Daha sonra anne, baban eve gelene kadar bekle, diyerek kızı tehdit eder. Anne, güya sevilen atın bakımı ve beslenmesinin nasıl olması gerektiğini anlatmaya çalışır fakat buna karşılık kız daha da öfkelenir. Kız, alışveriş merkezinde bazı arkadaşlarıyla buluşmak için hiddetle evden ayrılır.

Bebeğin feryatlarına rağmen, ev oldukça sessiz. Anne, yağmurun altında duran çelimsiz ata doğru bakar. Üvey kızına hala sinirli ve bu sorunun çözülmesi için bir gün daha beklemeyecek. Bebeği sarıp bir pusetin içine koyar, montunu giyer, dışarı çıkıp atı ağılından dışarı çıkarır.

Anne, at ve bebek beraber yola düşerler. Sıra sıra evleri ve sıra sıra portakal bahçelerini geçerler. Şaşkın motorcular, daha iyi bir tepki veremedikleri için bu görüntüye korna çalarlar fakat bir adam durarak kadının yardıma ihtiyacı olup olmadığını sorar. Kadın kısa bir an durur ve kafasını hayır anlamında salladıktan sonra yağmur altında yoluna devam eder.

Ahırlara vardığında, amacına ulaşmak için çizdiği yolda şimdi daha da kararlı. Atı, onlara hiçbir ücret talep etmeden vermeyi teklif eder ve onlar da dünden razı kabul ederler. Anne ve bebek yağmur altında evlerine dönüş yoluna koyulurlar.

Yazar ekliyor:

Bu hikâyedeki bebek benim, doğrusunu söylemek gerekirse bunları hatırlamayacak kadar küçüğüm. Küçükken, annemin bunu bana defalarca anlattığını hatırlıyorum, o kadar çok anlattı ki en sonunda kendimi bununla özdeşleştirmeye başladım. Annemin, benim ve atın yolda olduğuna dair kafamda çok canlı bir resim var, muhtemelen bir kısmı uydurulmuş olsa da bu resim yazımda bir şekilde kendini gösterdi. Benim için bu hikâyede tematik olarak önemli olan bir başka şey ise bu kadar çok ikilemin at gibi özünde masum olan bir imgeyle bağlantılandırılmasıdır.

Doğru sahne taslağı formuyla, sonradan akla gelen düşüncelerlepekiştirildiğinde, bu etkili ve oldukça abartısız dört sahnelik parça, aslında bir sonraki bölümdeki aile hikâyelerine aittir. Onu buraya dâhil ettim çünkü kişinin hafızasının sevilen birinin yaşantılarını nasıl kendiliğinden ve empatik olarak sahiplendiğini gösteriyor. Bizi derinden etkileyen herhangi biriyle kendimizi nasıl da güçlü bir şekilde özdeşleştiriyoruz!

Empati, kendimizi başka birinin yerine koymamızı sağlar, bu da aynı zamanda hikâyelerde de işlediğini gördüğümüz insan kalbi hakkında önemli bir detaydır. Hem okuduklarımız hem de anlattıklarımız bizi derinden etkileyebilir, kıdemli romancı Anne Tyler demiştir ki, "Yazmaya, başkasının yerinde olmanın nasıl bir his olduğunu anlama düşüncesiyle başladım ve o zamandan bu zamana bu hiç değişmedi."[1]

Kadınlar arasında üstünlük rekabetini konu alan Amanda'nın hikâyesinde, güçlü imgeler öne çıkar. Bunlardan biri, yağmur altında aç biilaç bırakılmış çelimsiz atla ilgili, büyük oranda evin penceresinden görülen annenin bakış açısı. Bir diğeri ise yağmurlu havada arabaların yanından ilerleyen at, bebek ve küplere binmiş anne. Burada bir intikam trajedisine yol yapıldığını görüyorsunuz. Antik Yunan oyunlarındaki figürler gibi, kralın yeni karısı, düşman prensesi üvey annesinin otoritesini kabul etmeye zorlamalı.

İmge ve eylemler aracılığıyla, 1. Perde, üvey aile yaşantısının amansız ikilemlerini gözler önüne serer. Üvey kız arıza çıkararak can sıkıyor (pabucunu dama atacağından korktuğu küçük bebeğe sinirli olduğundan hiç şüphe yok), bu yüzden bilerek atı ihmal ediyor. Öfkesinin merkezi, ailenin ayakta kalabilmesi için, neyin kabul edilebilir olduğu, neyin olmadığı arasında sınır çizmek zorunda olan üvey annesidir. Görünüşte, bunu bahtsız atın (açlığa mahkum edilmiş, ıslanmış ve ihmal edilmiş) adına yapıyor. Fakat prenses, babası döndüğünde ona kendisi ve bu yeni yapmacık kraliçe arasında kaçınılmaz bir şekilde seçim yaptıracağı için, burada üvey annenin kendi geleceği söz konusudur. 2. Perde, kadının atı verdiği kriz sahnesini içerir, 3. Perde'deki çözüm sırasında, anne, bebeği ve atı anlayışsız bir dünyada uzun, ıslak bir yolculuğa çıkararak kararlılığını güçlendirir. Genelde değişmeyen bir şekilde, kriz 3. Perde'de karşımıza çıkar fakat burada daha erken gelir.

1 31 Ocak 2015 tarihli *Daily Mail* röportajından.



Şekil 13-1 Hikâyeler bazen bu fotoğrafta olduğu gibi, kendi çerçevelerinin dışında bir şeyler olduğunu hissini verir.

Değer verilmeyen, sevilmeyen hayvanı onunla ilgilenecek insanlara vermek, göz ardı edilemeyecek bir adalet anlayışı ortaya koyar. Kolaylıkla hayal edebileceğimiz yan sonuçlar, bir fotoğraf kompozisyonunun fotoğraf karesinin dışında da bir şeyler olduğunu hissettirmesi gibi, hikâyenin dışında yatar (Şekil 13-1).

Hikâyede, birbirine düşman iki kadın arasında geçecek bir *yüzleşme* yer almıyor fakat bu geliştirilebilirdi. Olayın arka planına dair bilgimiz olduğu için annenin yaptığını, herkesin kısa vadede kaybetmesine yol açsa da, kaba ama hak verilebilir bir tür adalet olarak görürüz. Üvey kız atından olur; at, evinden olur; ortada olmayan baba, ailesinden olur (bu kavga içinde); ve üvey anne de (şimdilik) üvey kızının sevgisini kaybeder. Hikâyenin çerçevesinin dışına bakıldığında, üvey anne sınırları çizerek saygı kazanmayı talep etmedikçe, hayatının uzun vadede cehenneme döneceğini biliyoruz. Onu kötüye kullanamayacaklarını ve bebeğiyle beraber yuvadan

atamayacaklarını zorla da olsa onlara göstermek zorundadır. Bu hikâyenin McCormick ailesi için önemli olması boşuna değil.

Değerlendirme

Grubunuzun hikâyelerini bir koleksiyon olarak değerlendirme zamanı geldiğinde, aşağıdaki soruları göz önünde bulundurun:

> Ortak noktaları nelerdir?
>
> Tespit ettiğiniz temalar nelerdir?
>
> Bütün yazarlar hikâyelerini aynı formatta mı yazdılar (üçüncü kişi, geniş zaman)?
>
> Hikayeleri yorumlamak istediğinizde, karakterlerin motivasyonları ve hisleri sizce nasıl aktarılmıştır?
>
> Okuyucular hikâyeleri değerlendirdiğinde ortaya yeni şeyler çıkardılar mı? Okuyucular neden çoğunlukla yazarın gördüğünden daha fazlasını görebiliyor ve bu size ne söylüyor?

Çocukluk anılarında, var olduğunu bile bilmediğiniz bir sınırı geçmenin veya bir tabuyu yıkmanın korkusuyla uyandığınız o kötü anlar genellikle korunmuştur. Yukarıdaki örnekler toplu olarak, çocukların dünyanın işleyişini öğrendiği zaman yaşadıkları şoku ve acıyı aktarır. Hayatta olduğu gibi dramada da, *kriz* veya *dönüm noktası* çoğu zaman, annenin, atın kurban olmasına daha fazla dayanamadığı ve tereddüt etmeden onu verdiğinde olduğu gibi merkezi bir karakter tarafından yapılan büyük bir eylemle açığa çıkar. Bu noktadan itibaren, her şey, hayal edebildiğimiz ve farkına varmak zorunda olmadığımız yeni ve değişmiş bir durumun içinde *çözümlenmelidir.*

Hafıza Üzerine

Hafıza yalnızca önem atfedilmiş şeyleri saklar. Böylelikle, herkes oldukça görsel ve şiirsel olan ve özellikle bir insanın hala öğrenecek çok şeyi olduğu çocukluk zamanından kalan bir tecrübe yığınına sahip

olur. Anlayışsız otorite yapılarının yükselen dünyasında, kimsesiz kaldığımız berbat anlardan geçeriz ve yoğun korku duyduğumuz bu anları kolayca hatırlarız. Böyle zamanlarda, bizi sevmesi ve koruması için sırtımızı ailemize yaslarız, yani onları kaybetmekten ve uzaklaştırmaktan ödümüz kopar. Bu karanlık ormanın nasıl atlatılacağı ise mitin, efsanenin ve halk hikâyesinin ilgilendiği bir meseledir. Bu hikâye türleri, acıklı ve kaçınılmaz olanı birer anlatıya dönüştürür, bunlar metaforik bir şekilde yaşamanın doğasının gereğini derinlemesine inceleyen ve nasıl hayatta kalınacağına dair öneriler sunan anlatılardır.

Bu ruhla, hikâyelerden üçü, bilinmeyenin eşiğini geçen ve yeni bilgiler kazanan merkezi bir karakteri ön plana çıkarır. 1 numaralı hikâye karanlıktır çünkü hikâyedeki kız yalnızdır, soyutlanmıştır ve kendisinin de kavrayamadığı bir felaketten sorumludur. Yasaklanmış bir merakın giderilmesini sağlayıp popüler olmak için bir girişimde bulunarak, kurbanın, tanrıların gazabına uğrayıp acı çekmesine neden olur. 2 ve 3 numaralı hikâyeler, sevginin teselli edici gücü hakkındadır. 4 numaralı hikâye ise her ikisi de babayı "sahiplenmiş" ve birbiriyle rekabet eden farklı jenerasyonlardan kadınların güç mücadelesini dramatize eder.

İnsan hafızası, sakladıklarını otomatik olarak elekten geçiren ve yeniden düzenleyen bir depodur. Uzun süreli anılar çoğunlukla hem gerçek hem sembolik olan arketipik figürleri içerir. Bu anılar sözcükler olarak değil de imgeler ve eylemler olarak geri dönerler ve rüyalar da bunlara benzer. Rüya gören akıl, en baskın anlamlarını sembolik olarak doldurulmuş objelerle, görüntülerle ve eylemlerle yansıtacaktır. Acil bir önem taşımayan herhangi şey, derin hafızaya atılır ve ihtiyaç duyulduğunda ortaya çıkmaya hazır görünmez bir imge olarak kalır. Anı defteriniz size, hafızanın çaba sarf etmeden olayları nasıl şiirsel eylemlere, görüntülere ve anlara dönüştürdüğünü gösterecektir. Sanat da bunu yapar, bu da demektir ki hafıza, bilinç ve sanatsal süreç yakından ilişkilidir.

Sanat yapmak demek, önemli olanı alıp onu yeniden düzenlemektir; böylece okuyucu/izleyici kitlenin yazarın ruhsal yolculuğunda ona eşlik etmesi sağlanmış olur. Sonuç, kalbe ve akla doğru bir yolculuğu harekete geçiren ortak bir bilinç akışıdır.

14

Aile Hikâyesi

Şimdi de, sözlü geleneğin ana damarından faydalanmanızı gerektirecek, ailede nesilden nesile geçmiş olan bir hikâyeye bakalım. Aslında, Amanda McCormick'in önceki bölümdeki kadın, bebek ve istenmeyen at ile ilgili hikâyesi, bu bölümün ödevine iyi bir giriş niteliğindeydi.

Ödev 14-1: Ailenizde Anlatılan Bir Hikâye

1. Adım: Ailenizde kuşaktan kuşağa aktarılmış bir anlatıyı ele alın, bu hikâye aşağıdaki özellikleri taşımalı:

- Her yere ve zamana yerleştirilebilen
- Olaylara sizin varlığınızı dâhil etmeyen
- Görsel ve davranışsal olan ve ekrana uygun bir biçimde aktarılabilen

Yine sahne-taslak formunu kullanarak olayları anlatın ve karakterleri oluşturun. Bu sıkıştırılmış formda yazmak, özü kâğıda daha hızlı aktarmanızı sağlar. Daha sonra onu bir mimarın çizimini göstermesi gibi sunabilirsiniz.

2. Adım: Aşağıdakiler üzerine kısa notlar alın:

- Hikâyenin altında yatan anlam
- Farkında olduğunuz herhangi belirli anlatı problemi

Tüm ailelerde, ailenin bir üyesinin ayırt edici özelliklerine, bir dönüm noktasına, uyarıya, belirli bir kişinin kaderine ya da herkesin aklında kalmış birtakım olaylara odaklanan etkili hikâyeler anlatılagelir. Bunlar çoğunlukla bir ya da iki jenerasyon öncesine dayanır ve ailenin kimlik üzerine olan kolektif bilinci hakkında bazı şeyleri örnekler. Bazıları eğlencelidir ve dokunaklı bir resim çizerler; diğerleri kıssalar halinde birtakım gizemli özellikleri veya değerleri anlatır. Çoğunlukla büyük zorluklar, miras alınmış zayıflıklar, yersiz hırslar veya diğer acınacak kişilik özelliklerinin karşısında inatla durmaya işaret eden karanlık ve alaycı bir niteliğe sahiptirler.

Annem, babam hakkında buna benzer bir hikâye anlatırdı. 1930'ların yoksul Londra'sında beş parasız yeni evli bir çiftken, annem hastalıktan yatağa düşmüş ve çarşıdan yiyecek bulsun diye son parasını kocasına vermiş. Kocası uzun süre ortada gözükmemiş ama sonunda, yaptığı iyi pazarlıkla gurur duyarak yiyecek değil de gümüşten bir balık kesme bıçağıyla geri dönmüş. Tam burada, şaşırtıcı olarak, hikâye aniden kesilmişti.

Bu hikâyenin, babamın ben dünyaya gelmeden önce ne kadar büyüleyici bir şekilde saf bir insan olduğunu anlattığını sandım. Şimdi düşününce daha karanlık bir anlamı olduğunu görüyorum: Babam, annemi savunmasız olduğu bir zamanda ihmal etmişti fakat annem tarafından her zaman affedilmeliydi. Tüm çocukluğum boyunca annem, babamın Paris'te bir sokak çocuğu olarak yetim ve aç geçirdiği hayatıyla ve annesinin aşırı hassaslığı, ihmali ve onun duygularını kötüye kullanmasıyla ilgili tuhaf sekanslar anlatmıştı.

Annem, babamın azmi, iş bitiriciliği ve yoktan var etme becerisiyle ilgili aynı oranda doğru olan hikâyeleri de gayet tabii anlatabilirdi. Onun film yapımcısı olarak yaptığı titiz işçilik sonucu profesyonel alanda yayılan ününü, cezbedici derecede arkadaş canlısı doğasını ve güzel kadınlar tarafından beğenilmek için olan doyumsuz ihtiyacını da anlatabilirdi. Bunun yerine, babamı saf ve

çocuksu olarak görmeyi tercih etti. Babam hakkındaki tüm hikâyeleri, gençlik çağım bitmeden önce gizemli bir şekilde kesintiye uğramıştı.

Buradaki paradoks; ufacık şeylerin çok şey ifade edebilmesi. Aile üyeleri, birbirleri hakkında eğlenceli hikâyeler anlatmayı severler ve birkaç ölümcül darbede ana hatları çizerler. Böylelikle birbirimizi bir çerçeveye oturturuz çünkü kim iyi bir hikâye anlatabilirse aile tarihinin o kısmını kontrol etmeye hak kazanır. Nasıl fotoğraf karesi kadrajının ötesinde var olan şeyler hakkında ipucu veriyorsa, aile hikâyeleri de aynısını yapar.

Her hikâyenin anlatılma sıklığı, anlatanın ömrü boyunca nasıl bir değişiklik gösterdiği ve hangi hikâyelerin sürüp gittiği, gizlenmiş gündemleri, kişiye özel anlayışları, sadakatleri, hayal kırıklıklarını ve aile hayatının altında yatan değişimleri gösterir. Sosyoloğa ve romancıya göre, her aile minyatür halinde bütün bir toplumun yüzü veya çok daha büyük bir yapının küçük evreni haline gelebilir.

Değerlendirme

Aile hikâyeleri, o ailenin kendini nasıl gördüğünün çerçevesini çizer. Her bir aile hikâyesinin aşağıdakiler hakkında ne söylediğini bulun:

Bir birey olarak ana karakter
Ana karakterin evlilikte, ailede veya toplumdaki rolü
Ana karakterin ne elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığı
Karakterlerin kendilerini içinde buldukları dünya
Yaşamaya veya sorun çözmeye dayalı bir felsefe
Tasvir ettiği olayların görünen kısmı ve alt metin

Örnekler

Örnek 1 (Margaret Harris)

Ellilerinde bir kadın olan P———, 1960'larda eşiyle birlikte Rusya'ya bir geziye gider. Eşi, cerrahi girişimlerinde kaydettiği ilerlemeler sayesinde İngiltere kraliçesi tarafından şövalyelik nişanı verilmiş bir doktordur. Kendisi, oldukça telaşlı ve katı bir insan olup devamlı karısını eleştirme ve kontrol etme ihtiyacı duyar. Diğer taraftan kadın ise sanatçı ruhlu ve aklına garip fikirler gelen ve bunlardan kurtulamayan aşırı konuşkan biridir ...

Otele varırlar, varlıklı olmalarından dolayı kaldıkları yer aşırı derecede lükse kaçmaktadır. Odalarının tavanında göz kamaştırıcı bir renk şenliğiyle asılı duran müthiş bir kristal avize parlıyor. Atlas duvarlar çok süslü bir şekilde hazırlanmış ve meşe ağacından yapılma döşemeler, muhteşem bir Fars halısıyla örtülmüş. P———, odalarına dinlenme cihazı yerleştirilmiş olabileceğinden şüphe duyar. Avizenin ışıltısı altında kaşları gergin bir biçimde kımıldar. Bu ona mantıklı gelir çünkü kocası İngiliz Yabancılar Topluluğu Ofisi'nde çalışır ve mevkisinin önemi, yurtdışına seyahat ettiklerinde, onu böyle çıkarımlara sürükler. Odayı tepeden tırnağa incelemeye başlar. Her yere bakar; çılgınca arayışı bitmez. Tüm mobilyaların altını üstüne getirir. Uzun parmakları, odayı kıyı köşe demeden didik didik eder.

Kocası bunu rahatsız edici bulur ve buna o kadar bozulur ki akşam yemeğini o olmadan yemeye karar verir çünkü dinleme cihazını bulmadan karısının odadan ayrılmayacağını bilir.

Yağmurluk giymiş, saçları yağlı birtakım KGB personelleri bu fikri bir dogma gibi onun kulağına fısıldıyor gibidir, gittikçe daha da çılgına dönmüş bir şekilde dinleme cihazını aramaya devam eder. Olabilecek her yeri kontrol ettikten sonra, sonunda belki de halının altına yerleştirilmiş olabileceğini düşünür. Halıyı kaldırmak için, üstündeki büyük mobilyaları kaldırması gerekmektedir. Bunu kendi kendine yapar. Hiç de minyon bir kadın değildir, 1.82 boyunda ve 79 kilo olan cüsseli bir kadındır. Yorgunluktan nefes nefese kalmış bir halde, odanın tam ortasında topuz biçiminde altın renkli bir kapı kolu olduğunu fark eder. İşte buldum, diye düşünür! Vidalarının sökülebileceğine emindir. Yerdeki altın renkli levhanın vidalarını sökmek için tüm gücünü toplar.

Çevresine baktığında KGB adamlarını etrafında göremez ve derin bir oh çeker. Fakat alt kattan çığlıklar eşliğinde büyük bir gürültü kopar. Bu onu çok endişelendirir. Hızlıca odayı eski haline getirmeye çalışır ve hiçbir şey olmamış gibi görünmesini sağlar. Dakikalar sonra, otel yönetimi odaya girer ve kadına, bozuk bir İngilizceyle alt kattaki odanın avizesinin vidalarını söktüğünü söyler.

Hikâyenin altında yatan anlam ve önemi üzerine yazarın notları:

Akrabam P—— devamlı aptalca şeyler yapıyordu. İk kez bir şeyleri devirip yıktığı zaman bu değildi. Bir keresinde küvetin suyunu açık bıraktığı için su aşağıdaki evin tavanına sızmıştı.

Paranoya, düşünmeden harekete geçmenize sebep olabilir.

Hayal gücü, o an utanç verici görünmüş olabilecek önemli anları beraberinde getirmiştir.

Evliliğinde o kadar mutsuzdu ve o kadar bastırılmıştı ki başka yollarla kontrolden çıktı...

Kadınlar o zamanlar kariyer sahibi değildi ve bu yüzden büyük dolaplar çevirmeye daha yatkınlardı.

Kocasının ilgisini ancak bu şekilde çekebilirdi. Rahatsız edici olsa bile hiç ilgilenmemesinden iyiydi.

Kendisi de soğuk ve mesafeli olan babası gibi biriyle evlendi. Bu da onun karşı koyma yoluydu.

Yazar tema hakkında diyor ki:

Sanatçı bir kişilik köşeye sıkıştığında, yaratmak için başka yollar (hatta ve hatta gerçek olmayan senaryolar bile) bulacaktır.

Gerçekten mutlu olan bir insan güvenmeyi öğrenirken; güvenmeyen biri, bir başkasının boyunduruğunda olmaya daha yatkındır.

Eğer birinin aptalca davranmasını bekliyorsanız, öyle davranır.

Yazarın notları, başka bir şey ilave etmemi gerektirmiyor. Serim detaylarının yanı sıra, bu hikâye pratikte tek sahnelik bir hikâye. Sevgiye muhtaç P——'nin yalnızlığı ve hüznü beni etkiledi ve söylemeden geçemeyeceğim, durmadan devam eden endişesi,

ancak ve ancak yalnızlığını derinleştirmeye yarayan bir avuntuya yol açıyor. "Çaresizlik içinde bir hayat" süren acı tatlı ve komik karakterlerden birisi. Hikâye, nadir görülen ve şefkatli bir bakış açısından yola çıkarak sıradışı bir ikili olan kaba komediyi ve trajediyi başarılı bir şekilde harmanlıyor.

Örnek 2 (Amanda McCormick)

Haftalardır, okuldan ayrılırken, köşedeki marketten alışveriş yaparken veya kasaba merkezinden eve doğru yürürken, onu bir saniyeliğine de olsa görebilmek için bekliyor. Daha sonra, İngilizce Kompozisyon dersinin son dakikalarında not eline geçiyor. Dan B—— (Barstow'lu av) bu Cuma gecesi onunla çıkmak istiyor.

Tutucu ailesini bunun iyi bir fikir olduğuna ikna etmek ayrı bir mesele. Aile, bu genç adam kızlarını dışarı çıkarmadan önce, onunla tanışmakta ısrar eder.

Büyük gece gelip çatar. Kendine çeki düzen vermek ve ebeveynlerinin yeni erkek arkadaşını korkutup kaçırarak bu anı mahvetmemeleri için dua ederek saatlerini geçirmiştir. Kapı zili—açmak için dörtnala koşar. Tam kapıyı açtığı sırada, bodrum katından annesinin sesini duyar: "Gel buraya."

Bodrum katının merdivenlerinde yavaş yavaş ilerleyip annesinin atölyesine girerler—annesi taksidermiye düşkündür. Kız dehşete düşerek o anda annesinin *bir vizonun derisini yüzdüğünü* fark eder.

Kız utanç dolu bir şekilde bakarken, çocuk kekeler. Çocuğu kapıdan dışarı sürüklemenin bir yolunu bulamadan önce, annesi cana yakın bir tavırla çocukla muhabbet etmeye başlamıştır. Annesi çocuğa, beyzbol takımının nasıl gittiğini sorduğu sırada, vizonun derisini kazıyarak temizler ve keser.

Tüm üçüncü sınıflardaki en çekici oğlanının yanında, lise hayatı boyunca kimsenin ona bir daha asla çıkma teklifi etmeyebileceğinin farkına vararak kalakalır.

Hikâyenin önemi ve altında yatan anlam üzerine yazarın notları:

Bu, annemin anlattığı bir hikâye. Bu hikâyeyi her zaman, büyük bir komiklik etkisi yaratmak için anlatırdı fakat böyle anlatması, muhtemelen çok sancılı ve utanç verici bir anıyı gizlemek içindi. Komik bir biçimde, gençken annemin özgürlüğünü ve mutluluğunu devamlı baltalayan ebeveynlerinin hikâyesini anlatır. Hikâye ayrıca, çoğu gencin ebeveynlerini tuhaf ve potansiyel utanç kaynağı yaratıklar olarak gördüğünü ifade eder.

Bu bir film olsaydı, filmin bu hikâyenin kurgulanmasını sağlayan arka plandaki olayı aktarması önemli bir hal alırdı: ailenin nasıl bir aile olduğu ve bu olayın tekrar eden türde bir olay olup olmadığı. Ayrıca, bu sahne yer alırken, kızın kafasından geçenleri aktarmak zor olabilirdi.

Bu hikâye, ana karakterlerinin dokunaklı özelliği ve tuhaflığıyla benim aklımda kalıyor. Aynı madeni paranın iki yüzünü oluşturan mizahın ve trajedinin çoğunlukla yakından ilişkili olduğu söylenir. Oldukça güçlü bu benzetmenin çekimine kapıldığımı fark ediyorum.

Yalnızca üç veya dört sahnede anlatılan bu hikâye, korkutucu bir ana imgeye ya da *motife* sahip: güzel derisi vücudundan sıyrılan ölü hayvan. Ana karakterin dehşete kapılmış sevgilisinin bakışları altında, içinde bulunduğu zor durumu nasıl da güçlü ve idareli bir şekilde aksettiriyor.

Derisi yüzülmüş vizon sahnenin ne anlama geldiğini açıklayabilecek bir motiftir (bkz: ek bilgi kutusu): dikkatimizi hikâyenin temelde ilgilendiği meseleden başka yöne çekebilecek daha fazla ayrıntının yerine değerli bir işaret aracı.

Motif, bir karakter, durum, alt metin veya sahne hakkında önemli olan bir şeyin -görsel, işitsel, sözlü veya müziksel- temsilidir. *Ana motif* ise tekrar tekrar kullanılan ve baskın bir temayla bağdaştırılan bir motiftir. *Tess of the d' Urbervilles* kitabında Thomas Hardy, kötülükten uzak ana kadın karakterini (beyaz) sevdiğini iddia eden erkekler tarafından uygulanan acımasız şiddeti (kırmızı) göstermek için tüm kitap boyunca beyaz ve kırmızıyı içeren tasvirler kullanır.

Devamlı değişen bakış açısı ve yakın çekim kareleriyle film, objektif bakış açıları sunmada iyi iş çıkarır fakat Margaret, aynısını yazısında da elde eder. Vizonu yalnızca kızın bakış açısından görürüz fakat çocuğunkinden görmek için de ikisi arasında geçiş yapabiliriz. Annenin ne yaptığını kavradığında, çocuğun gözlerinin sonuna kadar açıldığını hayal edin; annenin yüzüne doğru bakıyor, flörtüne doğru karşıya bakıyor. Daha sonra, anne çocukla cana yakın ama yapmacık bir konuşma yaratırken, kanlı hayvan derisini kazıyarak temizleyen ve kesen ellere dik dik bakıyor. Çocuğu, eğer bu garip ailenin etrafında oyalanırsa, onların bir sonraki kestiği hayvan olabileceğini düşünürken hayal edebiliriz.

Başka bakış açıları örneklediğimizde, sahneler gerginlikler ve olasılıklarla daha zenginleşir. İki genç de anneyi görür fakat annenin onlara yönelik farkındalığı, izleyici için gerilimin bir parçasıdır. Ana karakter olan kızın yalnızca "Barstow'lu avını" kaybettiğini değil, aynı zamanda gelecekteki tüm randevularının tehlikeye düştüğünü anlarız.

Çeşitli bakış açıları izleyiciye, ana karakterin veya bakış açısına hâkim olan karakterin bakış açıları dışında diğerlerini de görmesini sağlayarak ayrıcalık tanır. Bu, herhangi bir kalabalık sahnede bir arada var olan çeşitli farkındalıkları uyandırır ve izleyici için daha zengin bir deneyim imkânı sunar.

Drama izleyicinin, bir karakter, zaman aralığı, mekân veya diğer tanımlayıcı özelliklerle alakalı mutlaka bilmesi gereken ne varsa *oluşturmak* için *serimde* ipuçları verir.

Serim veya *giriş*, izleyicinin oyunu anlaması için gerekli olan gerçeklere dayalı yapıyı kurar. Gündüzü veya geceyi, zaman aralığını, mekânı, ilişkileri, başkahramanların toplumsal sınıfını vs. içine alabilir. Serim, ilgiyi kendisine çekmemeli veya eylemi geciktirmemeli, bu yüzden onu belli belirsizce eylemin içine iliştirmeye çalışın. İzleyicinizin bilgilendirildiğini hissetmesini hiçbir zaman istemezsiniz.

Okulda konuşulan dedikodunun yıkıcı gücü hikâyenin *serim* bölümünde *oluşturulmuş* olsaydı, bu, daha sağlam olurdu.

Bu sonuca ulaşmamız için, hikâye, okuldaki hiyerarşiyi *serim* bölümünde oluşturmalı. Kızın popülerliğinin, annesinin mide bulandırıcı acayipliğine bağlı olacağını anlayamazsak, hikâyenin anlatmak istediklerinden çoğunu kaçırmış oluruz.

Amanda'nın annesinin zamanında, kızlar sabırlı bir şekilde Bay Doğru'nun çıkıp gelmesini ve içlerinden birini seçmesini beklemek zorundaydılar. Bunu ifade eden bir motif (bodrum katı ortamına da uygundur) sinek bekleyen örümcek (kadın kahramanın içinde bulunduğu zor durumu gösteren bir benzetme) motifidir. Bunun yanında "Barstow'lu av" ifadesinin bile avlamak ve öldürmekle ilgili taksidermist çağrışımları olduğunu fark ettiniz mi? Bunun gibi ipuçları, sizin eserinizde de kendini gösterecektir ve bilinçaltınızın bunları oraya yerleştirmesi bir tesadüf değildir. Bu hikâye, ipuçlarını bulmanızı istediği yerde veren bir hikâyedir.

Amanda'nın kısa ve özlü hikâyesi, prensesin kulede olduğu Ortaçağ mitini hatırlatan birçok sembolik ve imgeleri yan yana yerleştirmeci teknik kullanır:

> Hikâyenin başında, ana kadın karakter Dan'i takip ediyor. Efsaneye göre, bir prenses, kalbinin seçtiğini, halk tabakasından olan yoksul ama yakışıklı genci görmesi veya onun tarafından görülmesi olası olduğu için avla beraber dışarı çıkar.
>
> Onun kendisini seçmesini ister. Tanrılar yardım eder
>
> Prenses, bir kulede hapsedilmiştir fakat kuleler güvenliği kırıp aşmak içindir ve anlayışlı hizmetçi kızlar mesaj taşımak için vardır.
>
> Şimdi de onu görmek için ebeveynlerinin vasiyetine karşı çıkmalıdır.
>
> Kendine saygısı olan hiçbir prenses, aynasız değildir ve burada da ana karakter, kendisini değerli kılmak için süslenip püslenir. Tüm ilginç karakterlerin kusuru vardır; onunki ise narsisizmdir.
>
> Sevgilisi ortaya çıktığında, kraliçe, saraya yaraşır bir incelemeden geçirmek için onun gelmesini emreder.

Amanda'nın hikâyesi, alaycı bir şekilde çok sayıda unsuru *yan yana yerleştirir*: avcı/av, gizli mesaj/İngilizce dersi, dilek tutan/özgürlük, üstü ev/altı zindan, anne/taksidermist ve vizon/kız, vizon/çocuk. Anlatı sanatı, bize çözmemiz için bulmacalar vermeye bayılır, çoğunlukla bilinçsiz bir şekilde ve bağlamsal referanslar yardımıyla yerine getirdiğimiz görevler –bu durumda bir peri masalı. Gelenekselle moderni birleştirerek, Amanda'nın hikâyesi alaycı, anlamlı bir yorum yapan ve bizi kötülük habercisi bir alt metne karşı uyaran unsurlarla yüzleştirir.

Yazıya dökülmüş bir anlatıdaki yan yana yerleştirme, filmdekine benzer şekilde gerçekleşir, ki buna eskiden "birleşme" veya "gösterme"nin Fransızcası *montaj* denirdi. Film montajında yan yana yerleştirme, dört kategoriye ayrılmıştır:

Yapısal—bir hikâyenin veya sahnenin evrelerini ve mantığını geliştirir.

İlişkisel—karşıtlık, paraleller veya sembolizm yaratır; örn. kayalardan suya düşen fokun yanına konulan emekleyen bir bebek.

Çelişkisel—zıt güçler karşılaştırılır, örn. Filistinli gençlerin taş fırlatma kareleri, ilerleyen bir İsrail tankının gösterildiği kareleri ara ara keserse.

Sıyrılma—bir süreçteki zaman geçişini hızlandırmaya yardım eder. Örn. yaz mevsiminde açık renkli kır çiçeklerinin olduğu bir tarlanın daha sonra zamanın akışını göstermek için karla kaplanmış halinin gösterilmesi.

Objeleri veya unsurları *yan yana yerleştirmek*, birinin bir diğerine ilişkin olan anlamlarını hissetmemizi sağlar. Barış temsilcisi, 1960'lardaki bir çatışmada bir askerin tüfeğine çiçek koyarak, bir sürü sempati uyandıran basın hikâyesine konu olmuş mükemmel bir kompozisyon oluşturmuştur. Objeleri, eylemleri, imgeleri, sesleri veya fikirleri yan yana yerleştirmek, şiirsel dilin temelindedir çünkü izleyiciyi ima edilen anlamları araması için harekete geçirir.

Alt metinler, yüzeydeki tüm olayların altında yatan anlamlardır; zekice yaratılmış kurguda oldukları gibi onları gerçek hayatta da görmek mümkündür. Gerilim içeren sahneler çoğunlukla anlamı açık olmayan alt metinlere sahiptir, bunlar yüzeydeki olaylarla müthiş derecede ters düşen alt metinlerdir.



Şekil 14-1 Objeleri yan yana koymak, dikkatimizi ironilere çeker. Resimde gördüğünüz Likyalılara ait 2.500 yaşındaki bir oymalı taş lahitin yanına park edilmiş bir araba. Resim her ikisinin de kendi zamanında tercih edilen ulaşım aracı olduğunu ima eder.

Olayları veya objeleri yan yana yerleştirmek (Şekil 14-1), izleyiciyi sonuç çıkarmaya davet eder. Örneğin kurumuş bir göl tabanında karaya oturmuş balıkçı tekneleri, hükümetin baraj projesinin anlamsızlığı hakkında çok şey söyleyecektir. Özenle yapılmış resimli bir kompozisyon ve *öbeklemek* (karakterleri veya objeleri birbirleriyle bağlantılı olarak konumlandırmak veya oynatmak) karşılaştırmadan yararlanır ve fikirlere karşı olan duyarlılığımızı yoğunlaştırmayı planlar.

Elbette ki bu gibi teknikleri yazınızda kullanın fakat yazdığınız ilk taslaklarda değil, aksi takdirde temel yapıyı geliştiriyor olmanız gerekirken çekici bir form yaratma derdine düşüp allak bullak olacaksınız. Yeniden okumaya ve yeniden taslak oluşturmaya sıra gelince, ipuçları sizi ileri evrelere geçmeniz için uyarmak üzere pusuda bekliyor olacak. Yazmak, evrimsel bir süreçtir, hiçbir zaman tek denemelik bir test değildir.

Süsleme ve Sözlü Gelenek

Aile hikâyelerinin hayranlık uyandırıcı bir yönü de her yeniden anlatılışlarında şiirsel imalar artar. Süsleme, hikâye anlatıcılığı için doğaldır; hikâyeler bu şekilde büyür, anlatıcılarının tek veya çoklu olmasının önemi yoktur. Arthur devri hikâyelerinin farklı zaman dilimlerinin birçok değişikliğe neden olduğu görülür, yeni anlatıcıların ve zamanların sonucu olarak her biri kendine özgü uyarlamalara ve değişimlere sahiptir. Bir şeyler anlatmak, geribildirim almak ve anlatacağınız bir sonraki şeyi geliştirmek, sözlü ve teatral geleneklerin mihenk taşıdır ve bu kitabın yöntemleri için merkezi bir önem taşır.

Örnek 3 (Peter Riley)

New York'ta Yukarı Batı Yakası'nda yağmurlu bir öğleden sonrası, gece yaklaşıyor, yıl 1965. Kaldırım, işten eve dönen, bir içki içme-

ye uğrayan, otobüs bekleyen insanlarla dolu. 20'li yaşlarının başında çekici bir genç kadın, bir gazeteyle saçını yağmurdan korumak için elinden gelenin en iyisini yaparken köşedeki trafik lambasının yeşil yanmasını bekliyor.

30'lu yaşlarının başında saçları özenle taranmış ve sade bir takım elbise giyen genç ve zinde görünen bir adam, kadının yanında, onu yağmur damlalarından korur bir halde şemsiyesini yukarıda tutarak bekliyor. Işığın değişmesini izliyor ve daha sonra yanındaki kızı fark ediyor. Bariz bir şekilde kızdan etkileniyor. Köşedeki kalabalık, trafik durduğunda, kavşakta karşıdan karşıya resmen akın ediyor fakat sadece adam olduğu yerde kalıp kadının yürüyüp gitmesini izliyor. Bir anda gerçek hayata dönüyor ve köşeden kadının arkasından hızla koşarak karşıdan karşıya geçiyor.

Adam, genç kadına yetişiyor ve kadına, yürüdüğü süre boyunca kendi şemsiyesini paylaşıp paylaşmak istemediğini kibarca soruyor. Kadın biraz şaşırıyor fakat minnet duyuyor ve adam da tehlikeli gözükmüyor. Kaldırımda yürüyorlar ve hava hakkında sohbet ediyorlar, günlerin nasıl kısaldığını konuşuyorlar -nihayetinde kadın durup gideceği yere geldiğini adama bildirene kadar. Erken bir akşam yemeği için burada erkek arkadaşıyla buluşacakmış gibi görünüyor. Onu, içerideki masalardan birinde beklerken görmek mümkün. Hayal kırıklığına uğramış genç adam, onunla tanıştığına memnun olduğunu söylüyor ve yoluna devam ediyor. Kadın meraklı bir şekilde gidişini izliyor. Daha sonra restorana girip erkek arkadaşına eşlik ediyor.

Sipariş vermek üzereyken, şemsiyeli genç adam bir anda ortaya çıkıp genç kadına değerli zamanından bir dakika ayırmasını kibarca rica ediyor. Kızgın partnerinin bakışları üzerindeyken her zamankinden daha meraklı bir şekilde lobiye geçiyor. Genç adam, ona ufak bir çiçek buketi hediye ediyor ve kadına, onu mutlaka tekrar görmesi gerektiğini söylüyor.

Hikâyenin altında yatan anlam ve önemi üzerine yazarın notları:

Çok romantik ve imkânsız gibi gözükse de, annem ve babam bu şekilde tanışmış.

Hikâyenin anlamı ve önemi, şansını denemekte yatıyor -sadece bu

şekilde kalabilecek ve bundan fazlası olamayacak rastgele bir tanışmanın bir ömür boyu sürecek bir hayat arkadaşlığıyla sonuçlanması ve bir aile oluşturması gerçeği. İnsanların iyiliğine inanmayan günümüzde ve çağımızda korkunç gibi gözükse de, hikâye ilk görüşte aşkı ifade etmek için bir sevinç nidasıdır.

Bu hikâye, hiçbir gerçek anlatı veya yapım sorunu içermez.

Bu hikâye görünüşte işlediğim temalarla neredeyse hiçbir ilişkisi yokmuş gibi gözükebilir fakat modern dünyadaki birey temasıyla arasında bir bağlantı kurulabilir. Bu hikâyede, belki de birbiri için yaratılmış iki ruh, onları çevreleyen şehrin kasveti ve kimliği belirsiz, ilgisiz sakinleri arasında "tesadüfen" tanışmış gibi gözüküyor. Duyguların en insani hali, onu ortadan kaldırması beklenen bir çevrede bir biçimde yolunu buluyor.

Şehrin kargaşasında, sağanak yağış, zarif genç kadının güzelliğini ve huzurunu tehlikeye atıyor, böylelikle kahraman genç adam şemsiyesinin altında ona koruma teklif ediyor. Kadın bunu kabul ediyor çünkü soğukkanlılığı ve merakıyla adamı zararsız olarak değerlendiriyor. Adam geri döndüğünde, kadın "her zamankinden daha meraklı" bir ruh haline bürünüyor. Kadına "ufak bir çiçek buketi" hediye ederek, ona vurulduğunu ve "onu mutlaka tekrar görmesi gerektiğini" söylüyor. Buna kim karşı koyabilir ki? Adeta *Singin' in the Rain* şarkısını söyleyen bir Gene Kelly'i canlandırırcasına, ona kalbini sunuyor. Masada bekleyen erkek arkadaş hiçbir yere ulaşamayacak çünkü tüm yapabileceği bir akşam yemeği ısmarlamak.

Peter'ın ana karakterini ne kadar etkili bir şekilde harekete geçirdiğine dikkat edin. Karakter "özenle taranmış saçlar"a sahip, "geziniyor", "genç ve zinde" görünüyor ve "sade bir takım elbise" giyiyor. Yalnızca uygun bir şekilde seçilmiş birkaç ayrıntı, albenili bir görüntü yaratmaya yetiyor. Bu işte bir usta olmayı hedefliyorsanız, herhangi bir tasarıda, taslakta veya senaryoda bunun şiirsel bir özetini kullanın. Her zaman azı karar, çoğu zarardır.

Fakat, anlatıyı bütün olarak genişlettiğinizde, bu anahtar niteliğindeki sıfatları, en yoğun şehir ortamlarında bile fark edebileceğimiz aktif, davranışsal denkliklere dönüştürmeniz gerekecektir. Genç adamın yükselişini belirleyen şeyin ne olduğuna iyi bakın: kötü hava koşullarına karşın şemsiyeyi önerme nezaketi; savunmasızlığını itiraf edercesine ona çiçekler sunması. Bunlar, saray aşkı repertuarından seçilmiş eylemlerdir. Ayrıca bakış açısına hâkim olan karakterin başta Peter'ın babası olduğunu fakat hikâyenin yarısında annesine geçtiğine dikkat edin.

Bir sahne taslağında *karakter ve eylem betimlemeleri*, özetlenmiş, çağrıştırıcı şiir dilini kullandığınızda en güçlü halindedir. Sonrasında, hiç çaba sarf edilmeden kelimelere dökülen değerleri pekiştirmek için özel imgeler, eylemler ve davranışlar geliştirmeniz gerekecek. İnsanları en iyi, yaptıkları ve söyledikleri aracılığıyla tanırız.

Genç yazarlar çoğunlukla, karanlık ve nahoş mevzularla uğraşmayı sever, yani Peter'ın ebeveynleri hakkındaki bu aşk hikâyesini okumak ferahlatıcı bir his veriyor. Kasvetli hikâyeler bile daha ciddi meselelere yelken açarken, mizaha, umuda veya güzel olandan birkaç ışıltıya ihtiyaç duyar.

15

Bir Miti, Efsaneyi veya Halk Hikâyesini Tekrar Anlatmak

Mitler, efsaneler ve halk hikâyeleri, kendilerine özgü özelliklerin ve mesajların anlatılagelmelerini sağlayan, yazarı bilinmeyen hikâyelerdir. Aslında, eski zamanlardan beri anlatılagelmelerinin sebebi; modern yaşamın beraberinde getirdiği zorlukları ve seçimleri yakalama gücünün hala yüksek olması ve yeni koşullara uyum sağlayabilmeleridir. Her yazarın kullanabileceği kültürel kazançları temsil ederler.

Efsaneler, mitler ve halk hikâyeleri gibi geleneksel hikâyeler, yazarı bilinmeyen, sözlü bir şekilde aktarılan geleneklerdir. Efsaneler gerçek olmayan geçmiştir; yani, geçmişten alınmış ve modern amaçlara hizmet etmek üzere yeniden şekillendirilmiş figürleri ve olayları kullanırlar. Çoğunlukla doğaüstü olayları içeren *mitler*, insanlık halini yöneten, çoğu zaman çözümsüz olan prensipleri temsil ederler. *Halk hikâyeleri*, hayatta kalmak için gerekli olan bilgiyi ve davranış biçimini aktarmak için tasarlanmış genellikle eğitici olan hikâyelerdir.

Efsaneler, Mitler ve Halk Hikâyeleri Üzerine

Bir *efsane*, tekrar tekrar anlatılmaktan dolayı gerçekliğini kaybetmiş geçmiştir. Yani, hikâye geçmişten gelen gerçek insanları ve olayları ele alabilir fakat bunlar, kendini takip eden her neslin, aslında birbirini izleyen her hikâye anlatıcısının ihtiyaçlarına göre yeniden şekillendirilmiştir. Kral Arthur muhtemelen bir zamanlar

yaşamıştır, fakat yüzyıllar geçtikçe, Arthur efsanelerinin neredeyse hiçbir tarihi teyidinin yapılmadığı binlerce yıl sonra, yani günümüzde bile hala canlı ve yerinde kalabilsinler diye sayısız ozan farklı hikâyeleri kendi düşüncelerini katarak süslemiştir. Bunun böyle olmasının sebebi; aşk, sadakat, namus, inanç, alçak gönüllülük ve cesaret -ve hayatı bilgi saçan bir mücadeleye dönüştüren bizi sınayan her şey- gibi zamana meydan okuyan insani özellikler üzerine yorum yapmalarıdır. Aralarındaki ilişkiyi göstermek adına, Bert Olton, *Arthurian Legends on Film and Television* (Jefferson, NC: McFarland, 2000) adlı kitabında, Arthur efsaneleri hakkında olan veya onlardan esinlenmiş olan 250 yapımı listeler.



Şekil 15-1 Yunan mitolojisinde kavşaklar tanrıçası olan Hekate, yeryüzüne, denizlere ve göklere hükmeden üçlü formda bir varlıktır.

Mit ise daha farklıdır. Çoğunlukla doğaüstü güçleri içeren, insan yaşantısının kaçınılmaz ve çözümsüz olan yönlerini ele alan bir hikâyedir. Mitler, "hayatı genellikle olduğu gibi kabul etmeliyiz" gibi evrensel yasaları anlatır. Sudaki yansımasına hayran hayran bakarken boğulan Narkissos'un miti, benmerkezciliğin zararlarına dikkat çeken bir alegoridir. Su kütlelerine saygı duymayı öğretmek veya kendimize olan hayranlığımıza ayırdığımız zamanı kısıtlamak yerine, mit, neşeli bir şekilde, kişinin kibri tehlikeyi görmezden gelmesine yol açtığında neler olacağını dramatize ederek gösteriyor. Kaderci doğası ve sınırları aşmak ve yanlış değerlendirmeyle fazlasıyla ilgili olan mit, evrensel yasaların nasıl işlediğini bize hatırlatır. Yunan mitolojisi büyük, sapkın ve işlevsel olmayan bir ailenin tarihinden başka bir şey değildir (Şekil 15-1).

Fabllar ve *halk hikâyeleri*, görevi bilgelik ve hayatta kalma becerileri yaymak olan eğitici hikâyelerdir. Bunlardan en iyileri farklı şekillerde yorumlamaya açık olanlardır fakat yüzeysel olarak:

Hansel ve Gretel, katil bir üvey annenin kurnazlıklarından kurtulup hayatta kalan çocuklarla ilgilidir.

Fareli Köyün Kavalcısı, sempati uyandıran bir liderin ayartmalarına karşı uyarır.

Robin Hood, mazlumların yararına esnetilen kuralların erdemini anlatır.

Rapunzel, sevgilisine kavuşmak için aşk tarafından teşvik edilen hapsedilmiş bir kızın arzularını ele alır.

Uyuyan Güzel, ahım şahım biri değilken bile gerçek aşkı bulmayı anlatır.

Ödev 15-1: Bir Miti, Efsaneyi veya Halk Hikâyesini uyarlayın

Modern bir çevreye uyarlayabileceğiniz ve duygusal anlamda size hitap eden bir mit, efsane veya halk hikâyesi bulun. Eğer etnik kökeniniz karmaysa (zaten kimin değil ki?), geçmişinizin ücra kısımları arasından seçtiğiniz bir efsaneyi, halk hikâyesini veya miti araştırmak isteyebilirsiniz. Benim için bu, İngiliz yetiştirilme tarzıma yakın olanlara başvurmadan önce, Keltik ve Hispanik hikâyeleri araştırmak demektir.

1. Adım: *Bir sunum dosyası oluşturun*, içinde olması gerekenler:

- Orijinal hikâyenin bir fotokopisi
- İçeriği hakkında kısa bir özet
- Sizin her zamanki taslak halinde yazmış olduğunuz yeni adaptasyon. İçinde olması gerekenler:
  - Şimdiki zamanda geçen bir hikâye için uygun geleneklere sahip modern bir ortam (yani sihirli iksirler, yok olan cinler veya perili alışveriş arabaları olmayacak)
  - İnandırıcı bir şekilde harekete geçirilmiş inandırıcı karakterler
  - Günümüze kolayca uyarlanabilecek bir olay örgüsü

2. Adım: *Hikâyenizin yansıtmaya çalıştığı şeyi kısaca analiz edin*:

- İnsan davranışında değişmeyenler
- Dünyada her şeyin nasıl işlediği

Sözlü Hikâyeleri Yorumlamak

Sözlü olarak aktarılan hikâyeler, çoğunlukla onlara çocuk kitaplarında verilen dini öğütlerden daha karmaşık alt metinlere sahiptirler. Örneğin, 15. yüzyılda Giovanni Francesco Straparola tarafından yazılmış İtalyan "Doralice"te kralın karısı ölmek üzeredir ve krala tekrar evlenmesini söyler fakat bu kadınla ancak onun yüzüğü parmağına olursa evlenebilecektir. Yüzüğe uygun olan tek parmağın sonunda kızlarınınki olduğu anlaşılır ve kral kızıyla evlenmek ister.

Hikâye, baba-kız arasındaki ensest ilişkiyi ele alarak prensesin kocasının, kralı, şehvetinden dolayı cezalandırmasını sağlar. Buna benzer diğer hikâyelerde kızın boyun eğdiğini görürüz çünkü Ortaçağ'da bir baba, ailedeki en güçlü otoritedir.

Şiirsel alegoriler olarak hikâyeler, çoğunlukla çoklu anlamlar taşır ve alt metinlerine yerleştirilmiş bilgelik çoğu zaman onların modern bir biçimde uyarlanmalarını zorlaştırır.

Uyarlamada Yaşanan Sorunlar

Etkileyici bir ahlaki ders, uyarlamada yaşanan sorunlara karşı gözünüzü kör edebilir. Birçok geleneksel hikâye, sihirli iksirin etkilerine, eski adetlere veya baskıcı ebeveynlerin isteklerine boyun eğmeye dayanır. İzleyiciniz, baştan ayağı günümüze transfer edilmiş olan bu hikâyelerle ilgili *kuşkularını askıya almada* başarısız olabilir. Başka durumlarda, büyülü gerçekçiliğin işe yarar özelliklerini kullanabilirsiniz fakat bu ödev, modern hayatın getirdiği kurallar ve aile içindeki kurallar tarafından yönetilen bir dünyada geçen iyi bir hikâye istiyor. Bu yüzden, bu durumların modern hayatta vücut bulduğu hallerini bulmak için iyi düşünmeniz gerekebilir. Diyelim ki hikâyeniz kendine zarar verecek derecede itaatkâr olan bir kız çocuğu gerektiriyor: Bu nereden bulunabilir? Daha önceden siyasi bir mahkumken işkenceye maruz kalmış, şimdi ise ailesinden çok

fazla şey talep eden aşırı tutucu göçmen bir babayı kullanmayı deneyin. Eğer mitiniz sihirli bir iksire ihtiyaç duyarsa, ergenlerin bir partide bir sürü hap almasını sağlayarak veya bir antropoloğun araştırmasının parçası olarak bir şamanın karışımından örnek almasını sağlayarak bunu çözebilirsiniz. Yaratıcılık çoğu sorunu ortadan kaldırabilir.

Örnekler

Örnek 1: Parlak Çocuk Floyd Efsanesinin Tekrar Anlatılması (Michael Hanttula)

Bir bahar gecesi. Pahalı bir spor araba süren zengin bir adam olan P.Ç. Floyd, ana caddelerde devriye gezen polis arabasından kaçmak için bir kenar mahallenin arka sokaklarından rüzgâr gibi geçiyor. Bir teknenin güvertesine tamir boyası yapmayı az önce bitirdiği tersaneden dönerken, paramparça kotu ve lekeli gömleği, üstüne yaslandıkları deri koltuğa adeta saygısızlık ediyor.

Bir sokak arasının karanlığı içinden: kırmızı ve mavi ışıkların dönerken oluşturduğu bulanıklık P.Ç.'yi sinirlendiriyor ve "iş ayakkabılı" ayağını gaz pedalından çekerken yumruğunu direksiyona vuruyor. Kenara çeken P.Ç., polis memurunun bakacağı evrakları hazırlamaya koyuluyor. Cüzdanına uzanırken cebinin boş olduğunu ve bir memurun boynundan aşağısına gözlerini diktiğini fark ediyor.

Açıklamaya çalışıyor fakat memur, onun gibi giyinmiş olan birisine güvenmiyor. P.Ç.'nin, hala durumu açıklamaya çalışırken arabadan inmesi isteniyor. Bu işten sıyrılmak için yalan söylemeye ve yardım çağırmaya çalışması memuru zıvanadan çıkarıyor. P.Ç. bunun gerekli olmadığını açıklıyor ve tartışma kızışıyor. Memur, zekâsına hakaret ettiği için P.Ç.'ye sövüp sayıyor ve onun gibi suçluların şehri ne hale getirdiğiyle ilgili nefretini kusuyor. P.Ç. kendini aklama çabasını devam ettiriyor fakat memur sonunda kafasına bir cop indiriyor. Kendini bir anda yerde bulan şaşkın P.Ç., vurmayı kessin diye memuru durdurmak için mücadele ediyor. Memur acıyıp merhamete gelmiyor. Cop midesine inerken, P.Ç. copu can havliyle avuçlayarak tutuyor.

Memur küplere biniyor ve görev tabancasını ortaya çıkarırken bede-

linin ağır olacağını söyleyerek tehdit ediyor. Ne yaptığının farkında olmadan, P.Ç. güçlü bir şekilde copu kendine çekiyor ve onu polisin elinden almak için birden memura doğru itiyor. Cop, memurun yüzünde patlıyor. Burnunun ortasına yediği copla, memurun burnu içeri göçüyor ve ölü bedeni P.Ç.'nin yanına yıkılıyor. P.Ç. yaptığı şeyi kavramaya çalışırken, siren sesleri bir mil veya onun gibi bir uzaklıktan yavaş yavaş yaklaşıyor.

Memurun taşıdığı bütün parayı alarak oradan dağa doğru kaçıp gider. Tanıklar P.Ç.'yi tarif eder ve bu yüzden P.Ç. hiçbir zaman nüfusun kalabalık olduğu bölgelere dönemez. Memurun cinayetini takip eden çok sayıda suçun, bundan önce meydana gelmiş birkaç tanenin yanı sıra (hiçbirinde şüpheli olmayan), "sıradan bir trafik ihlali için kenara çekildiğinde gözünü bile kırpmadan bir memuru öldürmüş" hain P.Ç. Floyd'un işi olduğu varsayılır. Şimdi ise eyalette en korkulan ve nefret edilen suçlu odur, bu bölgenin tüm zamanlarda gördüğü suçtan daha fazlasından sorumlu tutuluyor.

P.Ç. toplumdan uzakta yaşıyor ve bırakın başka suçlar işlemeyi, neredeyse hiçbir zaman başkalarıyla iletişime geçmiyor. Fakat yine de bağış yapabildiği kadar parayı eskiden kasabada yaşarken desteklediği hayır kuruluşlarına bağışlıyor. Her seferinde yalnızca kağıt parayla dolu adsız bir paket gönderiyor.

Yazar diyor ki:

Sanırım bu hikâye yanlış kimlik tespitinden bahsediyor. P.Ç., kasabanın ona verdiği kimlikten dolayı, hiçbir zaman geri dönemiyor ve bu yüzden her şeyi arkasında bırakıp topluluktan kaçan biri haline gelmelidir -veya hüküm giyip hapsedilmelidir. P.Ç. aslında suçsuzdur fakat tanıklar memura saldıranın o olduğunu söylemişlerdir. Polis tarafından kontrol edilen bir toplumda, memura gücünü veren görev neyin doğru olduğuna karar verir: memura, şiddet içeren davranışlarda bulunma hakkını verir fakat vatandaşa kendisini koruma hakkını vermez. Bir insan bir kere devlet tarafından ayıplandı mı, o devletin insanları da, o kişinin devlete karşı yaptığı eylemleri sanki kendilerine karşı da yapılmış gibi hissedip onu ayıplayacaklardır.

Bir kez ayıplandığında, onun tamamıyla kötü bir insan olarak suçlanması muhtemeldir -diğer suçları da kendisinin işlediğine dair itham

> edilmesi olsun (Parlak Çocuk Floyd efsanesinde olduğu gibi) veya bir suçlu aklına sahip olmakla alakalı ithamlar olsun (ki böylece işlenen suçlar, kötücül bir düşünce yapısından kaynaklanmış görülür). İşlediğim temalar göz önüne alındığında, yanlış anlaşılmış karakterlerin veya yanlış anlamalardan doğan eylemler/tepkilerin hikâyelerini ele alıyor gibi duruyorum. Bu, P.Ç.'nin üzerine yapışmış, onu ömür boyu yalnızlığa mahkum etmiş haksız bir suçlamanın davası gibi gözüküyor.

Sizin veya herhangi birinin ürettiği her hikâyenin daha fazla geliştirilmesi gerekecektir. Peki, bu nasıl yapılır? Bu hikâyede, ön plandaki olaylar, yerel polisin davranış tarzını ve kasabada yaşayan insan tipini oluşturmak için bir takım *arka plan hikâyesine* ihtiyaç duyar. Bu olmadan, aslında peşin hükmün ve kötü muamelenin kurbanıyken, Floyd'un doğası gereği şımarık ve kinci olduğunu düşüneceğiz.

Hikâye muhtemelen cinayetten sonra paralel parçalar biçiminde anlatılacak iki hikâyeye ayrılmalıdır: bir tanesi Floyd'u gittikçe artan yalnızlığı süresince takip eder, diğeri ise kasaba insanlarının işlenen diğer suçları Floyd'un yokluğunda rahatlıkla ona atfetmelerini içeren kasaba hayatını anlatır. Gizlendiği yerden gelmeye devam eden isimsiz hediyeler, filmin sonuna kadar gerçek değerini koruyacaksa, hayır kuruluşlarına her zaman ismini vermeden bağış yapması, hikâyede daha erken oluşturulması gereken bir olaydır.

Bu hikâye, sınıfsal ve ırkçı basmakalıp fikirlerin, kişiye nasıl kendi kendini gerçekleştiren bir ünden başka bir

Arka plan hikâyesi, izleyicinin hikâye ilerlerken azar azar geçmişle alakalı olarak topladığı bilgidir. Hikâye karakterlerinin şimdiki durumlarına ve davranış biçimlerine gelmesini sağlayan olaylarla ve durumlarla ilgilenir. *Bilgi verirken yorum yapmak*, arka plan hikâyesinin işlediği suçtur ve yazara ait tutumlar "Ah, işte buradasın Alan. Ve 1962'de madenden bir hisse alan babanı daha demin ziyaret etmişsin," gibi "gizlenmiş" diyaloglarla aşikâr bir şekilde ortaya çıkar.

çözüm bırakmadığını gösterdiği için "adım çıkmış dokuza" adlı başlığın altına girer. Floyd yakışıklı ve varlıklı olduğu için memurun sınıfsal karşıtlığı hatalı çıkar. Floyd devamlı tetikte olmalı, özellikle gurur ve asabiyet onun zayıf noktası olduğundan dolayı. Belki de o, bir polis arabasının kenara çekmesini istemesi üzerine arabayı durduramayan ve bu nedenle acımasızca dövülen Los Angeles'lı Afro-Amerikalı Rodney King gibidir. King gibi, Floyd da birinin emri altında olmaya gelemez ve bağımsızlığının bedelini ağır öder. İşkencecisini öldürmek, doğrudan toplum dışı edilmesine ve çözülemeyen tüm yerel suçlardan sorumlu tutulmasına yol açar.

Yalnız yaşamında bile başkalarının acısını hafifletmeye çalışmasını bir yana bırakırsak, "hak ettiğini bulduğunu" söyleyebiliriz. Öncüsü Robin Hood'un aksine, onun yaptıkları kimse tarafından görülmüyor ve gizliliğini koruyarak iyilik yaptığı gerçeği, işlediği suçun bedelini ödemesine yardımcı oluyor.

Örnek 2 (Tatsuya Guillermo Ohno)

Güney Japonya, küçük bir köy. Joshi tanınmış bir mimar ve aynı zamanda dindar bir insan. Hepsi, tam ortasına tavanı desteklesin diye yerleştirilmiş yuvarlak dik bir ağacın bulunduğu geleneksel tarzda tasarlanmış birçok kilise inşa etmiştir. Ağaç, her inançlı kişinin gücünü ve birliğini simgeler. En sonuncu kilisesini bitirdikten bir hafta sonra, kilisenin papazı Joshi'ye ortadaki ağaçta delik olduğunu ve ağacın enfeksiyon kaptığını söyler.

Ağacı o durumda bırakmak onun zayıflamasına neden olabilir ve kilise yıkılabilir. Kilisedeki diğer ahşaplar da ayrıca enfeksiyonu kapıp parçalara ayrılana kadar gittikçe daha da zayıflayabilir. Joshi bu tehlikelerin farkında olarak, ormanın derinliklerine doğru gidecek bir arama ekibi oluşturur.

Hava çok sıcak ve nemlidir fakat ekip bir ağaç aramaya devam eder. Ormanda uyurlar ve arama sabahın erken saatlerinde başlar. Günler su gibi akarken onlar hala bir ağaç bulamazlar. Buldukları her ağaç

hastalıklıdır ve deliklerle doludur. Herkes yorgunluktan bitap düşmüştür fakat yine de aramaya devam ederler. Bir hafta süren arayışın ardından bir gece, arayış iptal edilir. Sabah ilk iş herkes eve dönmek üzere eşyalarını toplar fakat Joshi vazgeçmeyip doğru ağacı aramaya devam eder. Orman çok karanlıktır. Görebildiği tek şey aydır. Ağaçları ise zar zor görüyordur.

Gün ağarmadan hemen önce, artık geri dönmeye karar verir fakat dönüş yolunda kocaman bir ağaca denk gelir. Ağacın büyüklüğü ve ne kadar kusursuzca yuvarlak ve düz bir ağaç olduğu karşısında şaşkına dönmüştür. Güneş doğar ve ağaçta hiçbir delik olmadığını ve hastalıklı olmadığını görür. Arama ekibi ağacı kesmek için geri döner ve tüm köylülerin yardımıyla ağaç köye sürüklenir.

Yazar diyor ki:

Hikâye birlik hakkındadır. Ağaç birliği temsil eder ve bu durumda ana destektir. Arayış çok yorucu olsa da tüm ekip ağacı ararken çok çaba harcar. Joshi'yi bir kez daha aramaya devam etmesi için teşvik eden şey beslediği umuttur, bu yüzden hikâye aynı zamanda sahip olduklarımız arasından en son vazgeçeceğimiz şey olan umut hakkındadır.

Ödevin gereğini yerine getirmek için sadece biraz modernleştirilmiş ve oldukça dolaysız yazılmış olan bu hikâye, inanç ve kararlılıkla ilgilidir. Hikâyenin, sanatı ve dindarlığıyla ünlenmiş kahramanı Joshi başarıya çok alışmıştır, bu yüzden onu hafife almaya başlar.

Tatsumo'nun taslağı fazlasıyla bariz ("burnumuzun dibinde") bir ahlak dersine sahip olmakla suçlanabilir. Aslında, bazı hayati unsurlar eksik kalmış fakat onları bulmak zor değil.

Hikâyeyi sorguya çekmek. Bir olay örgüsünü test etmek, içinde inandırıcı olmayan ve eksik olan şeylerin varlığı açısından incelemek. Hikâyenin ilk izleyicileri haline gelen anlayışlı bir grup tarafından bu görev doğru bir şekilde yerine getirilir. Eğer yazar bütün olasılıkları öğrenmek istiyorsa, gelen tepkilere dikkatlice kulak vermeli ve savunma veya açıklama yapmak için öne atılmamalıdır.

Bir fikri, onu *sorguya çekerek* geliştirirsiniz; yani şüpheci bir izleyici kitlesinin yöneltebileceği bütün o zorlayıcı ve mantıklı soruları sorarak ve cevapları bulmak için tüm yaratıcılığınızı kullanarak. Örneğin:

Bahisleri artırmak. Bir karakterin önüne çıkan engelleri yoğunlaştırmanın yollarını bulun, böylelikle karakterin "daha yüksek bahislerle oynamasını" sağlarsınız. Bu onu daha fazla mücadele ettiği bir noktaya taşır.

Soru: Papaz, ağacın zayıfladığını Joshi'ye nasıl anlatır?

Cevap: Belki üzgün veya inancını yitirmiş bir biçimde ona yaklaşır ve yeni inşa edilmiş kilisenin temelden çürüdüğünü ve Joshi'nin hastalığı ortadan kaldırması gerektiğini belirtir.

Soru: Joshi nasıl tepki verir?

Cevap: Yaptığı işin gerçekten kusurlu olduğuna ikna olana kadar muhtemelen sinirli veya inancını kaybetmiş bir biçimde. Bir karakterin izlediği yolu daha da zorlaştırmak, önüne daha fazla sorun ve gerilim koymak her zaman işe yarar. Buna "bahisleri artırmak" denir, kazanmak veya kaybetmek için riske attığınız daha fazla şey olduğu anlamına gelen ve kumarda kullanılan bir ifadedir.

Soru: Joshi hatasını nasıl telafi ediyor?

Cevap: Başarısız olduğunun farkına vardıktan sonra, bunun sebebinin gururlu olması ve kendine aşırı güvenmesi olduğunu kabul etmeli. Bu, onun daha sonradan ahlaki yönde bir aydınlanma yaşamasını sağlar.

Soru: Köylülere durumu nasıl açıklıyor?

Cevap: Papaz, Joshi'nin adına onlara söylemeyi teklif edebilirdi fakat Joshi'nin şahsen söylemesi daha güçlü bir atmosfer oluştururdu. Bu, onu iyileştirerek alçakgönüllülük yoluna sokardı. Bunu yapmasını sağlamak açık bir şekilde bahisleri artırırdı.

Soru: Onu ormana birlikte gitmeleri için köylüleri nasıl ikna eder?

Cevap: Belki de ilk başta onu yalnız başına araması için bırakırlar. Başaramadığında ise, tüm alçakgönüllülüğüyle dönüp onların yardımını istemelidir.

Soru: İbadet eden biri olarak tüm gereklilikleri yaptığını düşünen Joshi'nin ona ihtiyacı olduğunda Tanrı nerededir?

Cevap: Tanrı, Joshi'nin devam etmesine izin vermeyecektir: öncelikle hatalarıyla yüzleşmeli ve ahlaki değerini kanıtlamalı. İnsanlar ancak zorlu sınavlardan geçerek kahraman olur.

Sinema Türleri ve Onları Aşmak

Tatsuya, seçtiği ahlaki yolculuk hikâyesi *türüne* (janr) eşlik eden ahlaki eğilimlere uyduğunda, hikâyenin gelişimine yönelik bazı olasılıklar şekil alır. Hangi tür olduğunu anladığımızda, abartılı komedinin (slapstick) zamanlaması ve sekansı, gerilim filminin uzun süren gerilimi veya *kara filmin* (film noir) gösterişten uzak gece planları ve kasveti gibi, olabileceklere dair bir dizi beklenti oluşur. Bir tür, hikâyenin içindeki dünyayı oluşturmanıza yardımcı olur fakat yapabileceğiniz şeylere sınırlar getirir. Örneğin, dinle ilgili bir sahnede, kilise avlusunda dolaşan çizgi film karakteri mor bir kedi görmeyi beklemeyiz. En sevdiğimiz türlere yönelsek de, yine de o türe taze ve beklenmedik bir bakış açısıyla yaklaşacağınızı umarız. Sinematik formüllerin tekrarından bıkan film eleştirmenleri, tür belirlemede çok iyilerdir ve bir sektör

Bir *janr* (tür veya sınıfın Fransızcası), bir sanat eserinin kategorisine işaret eder. Romantik komedi, belgesel ve kara film sinema türleridir; blues, hard rock, senfoniler ve caz müzik türleridir. Tüm türler, geçmişleri boyunca oluşmuş izleyici beklentilerini içinde barındırır.

dergisi olan *Variety,* alaylı bir biçimde türlere ayırmayı artık bir sanata çevirmiştir.

İzleyiciler, çoğunlukla eski türleri başarılı bir biçimde bir araya getiren, altüst eden veya ansızın başka bir yön çizen yaklaşımları sever. Bu da türün kasti biçimde aşılarak değiştirilmesiyle olur.

Örnek 3: Sisifos Dixie'ye Sesleniyor: Modern Bir Hikâye (Michelle Arnove)

New Orleans'ta kasaba merkezinin hemen dışındaki tenha sokakta yarısı yanıp kül olmuş harabe bir bina vardır. Birkaç blok ötede gerçekleşen Mardi Gras kutlamasından gelen yankılar, Stone Hill Sokağı 13 numaranın bakımsız merdivenlerini ve duvarlarını sallıyor. Üç adam, dördüncü katta bir odayı işgal ediyor. Aralarından ikisi, kapının iki yanında dikiliyor. Cüsseli, tırnaklarına özenle manikür yapılmış Ezop adlı bir adam, ahşap bir masanın arkasında geniş bir sandalyede oturuyor. 20'lerinin başlarında, kaslı bir adam olan Sisifos odaya giriyor ve masanın diğer ucuna büyük bir özgüvenle oturuyor.

"Böcek süvarisi" -yerel bir kara para aklama grubu- için sarsılmaz bir baba figürü olan Ezop, ailesindeki bir problemi Sisifos'a anlatıyor. Kızı Aegina, kasabada felaket tellalı olarak bilinen Jüpiter'le kaçmıştır. Serbest gazeteci olarak çalışan Sisifos, müthiş varlıklı bir Arap prensinin kızı olan Harouka'yla evlidir. Sisifos golf klubüne üye olduğu için ve bunun gibi çevrelerde birçoğuyla sosyalleştiği için Ezop, Sisifos'un, kızının nerede olduğuna dair bilgi sahibi olabileceğini düşünür. Kızının kaçırıldığını düşünmektedir ve gerçekte ne olduğunu öğrenmesi karşılığında bedeli neyse Sisifos'a ödemeyi teklif eder. Ezop cezai süreç üzerine çoktandır devam eden hukuki fikir ayrılıklarından dolayı yerel polise gitmek istemez. Oldukça varlıklı olan Sisifos kendisine Ezop'un ünlü şarap mahzeninden bir şişe kaliteli şarap verilmesini tercih eder. Ezop bunu kabul eder fakat Sisifos'u bu durumda karşısına çıkabilecek gizli tehlikelere karşı uyarır.

Sisifos'a kızıyla ilgili korkularını gidermesi için güvendiğinden Sisifos "sorunun üstesinden gelmeli, yoksa..." "Yoksa ne yaparsın?" diye sorar Sisifos. Ezop, baş adamını onun arkasından gönderecektir -Ezop'un şişe kapaklama şirketinin başındaki Plüton. Kasabanın diğer ucun-

da bir fabrika olan şirket, işçilerin kötü koşullar altında çalıştığı bir atölyedir. Görünen o ki, Plüton'un Ölüm olarak bilinen sağ kolu, Sisifos'la yaşadığı bir golf arabası kazası nedeniyle bir süredir hastanede yatıyordur. Golf oynarlarken Ölüm oyunda öndeymiş fakat arabayla diğer deliğe giderlerken yolda arabadan düşmüş. Dediklerine göre Sisifos, kaybedebileceği ihtimalini düşünüp, golf sahasında son hız yol alırlarken Ölüm'ü arabadan hınçla itmiş. Bunun sonucunda Ölüm'ün kolu, bacağı kırılmış ve omurgası çatlamış. Plüton bu olay yüzünden pek mutlu değil.

Ezop, Sisifos'la bir anlaşma yapar. Bu anlaşmaya göre Sisifos eğer Jüpiter'le Aegina'yı yakalayıp New Orleans'a geri getiremezse Ezop'un adamı olup Plüton'un altında çalışması gerekecektir. Anlaşma geçerlidir. . . ta ki süre bitene kadar. Sisifos karısına, Ezop'la yaptığı anlaşmadan bahseder. Karısından, ona yardım etmesi için babasıyla iletişime geçmesini ister. Sisifos'un devamlı sorun yaratan dolaplarından bezmiş olan karısı Plüton'un kuzeni Erilias'la kaçar.

Sisifos işi başaramaz ve Ezop için Plüton'un emri altında çalışmaktan başka bir seçeneği yoktur. Bir hafta sonra fabrikadaki üst düzey çalışanlara ait arka ofislerde, Sisifos Plüton'u, karısı ve Erillas'ı bulmak için birkaç gün izin versin diye kandırır. Öncelikle golf kulübünün yolunu tutar ve üç saat sonra kendini bir tur golf oyununun içinde bulur. Onu gördüklerine mutlu olan arkadaşları, onu oradan çıkarıp önce akşam yemeğine daha sonra bir dans kulübüne sürüklerler. Arkadaşlarından biri, Olympus, ona kendi özel adasında bekçi olmayı teklif eder ve malikâneye ve tüm servetine giden anahtarları takdim eder. Sisifos bir an bile düşünmeden, bu fırsatı kapar.

Üç yıl sonra, o ıssız sahilde tembel tembel yatarken, Ezop ve Plüton'u taşıyan bir yat adaya yanaşır. Silah zoruyla, Sisifos'u Amerika'ya geri götürürler.

Şimdi her zamankinden daha perişan olan fabrika, şişe ve kapak üretmeye devam eder. Sisifos'un Plüton'un altında çalışırkenki havalı rütbesi artık şişe kapaklama seri üretim hattındaki en düşük rütbeye düşürülmüştür. Bu kısımda şişeler birbiri ardına durmadan dizilir ve bidonlar şişe kapaklarıyla dolup taşar.

Her akşam, Sisifos yurt tipi bir odaya götürülür ve Plüton'un korumaları tarafından izlenir. Bu onun kaderidir . . . sonsuza dek bir şişe kapakçısı olmak.

Yazar diyor ki:

> Büyülü *Sisifos Miti*'nin özgün halinin yakınına bile yaklaşamayacağımdan, Camus'nün insanların kendi kaderlerinin efendileri olmalarına dair yorumunu anlamak bir miktar karmaşıklaşıyor. Yine de şansımı deneyeceğim.
>
> Mitin özgün hali, insanlık ve kader hakkında bazı fikirlere dikkat çekiyor. İlk olarak, Camus'nün, kendi eylemlerimizden sorumlu olduğumuza ve dolaylı yoldan kendimizi değersiz gösteren eylemlerde bulunarak kendi kaderimizi meydana getirdiğimize dikkat çekmeye çalıştığını söylerdim. Başka bir deyişle, bazen elimizde olanın değerini hafife alırız ve o zaman onun varlığının gerçekliğini test etmemiz gerekir, süreç içinde kaybederiz. Sisifos ihtiyacı olan her şeye sahipti fakat daha fazlasına sahip olmaya özendi. Sahip olduklarını teste tabi tuttuğunda, sevdiği ne varsa kaybetti. Telafi etmek için bir fırsat verildiğinde, bir kez daha malları üzerindeki sahipliğini test etti ve bunun sonucunda daha da yoksullaştı.
>
> Mitin diğer tanımlayıcı noktası ise, hayatı cehenneme çeviren tekrar ve karşıt ilerleme kavramlarıdır. Belki de benim, hayatta mutlu olmak için birincil ihtiyaçlar olan değişme, gelişme ve ilerlemeye sahip olmamız gerektiğine dair düşüncelerim, yoksulluk ve burada gördüğümüz gibi "cehennem"in bana her gün, tatmin edici hiçbir sonuca ulaşmadan aynı şeyi yapmak olduğunu düşündürtüyor. Bir insanın hayatını anlamsız, lüzumsuz, zahmetli işler yaparak geçirmesi ve kendinde veya hedefindeki amaçlarında hiçbir değişim ve gelişim görmemesi hiçliğe denktir, özellikle kişinin hayatı başka biri tarafından yönetiliyorsa ve seçimler denklemdeki unsurlar arasında değilse.

Hikâyenin geçtiği ortam (New Orleans'ın yıkık dökük, ıssız bir köşesindeki İtalyan mafya grupları) atmosfere ilişkin birçok olasılıkla dolu. Burası, kadınların ve genç erkeklerin mal olarak görüldüğü bir dünya ve bu dünyada mafya babası, terfi kazandıracak veya cezaya yol açacak görevler dağıtır.

Keşke yazar modern isimler kullansaydı çünkü eskiden kalma olanlar, hikâyeyi modern olarak kabul etme yolunda bir engeldir. Yine de, iyi bir başlangıcımız vardır ve Sisifos'un bitkin bir halde

sonsuza dek şişe kapaklamasında da hatırda kalıcı bir son olduğunu görürüz. Büyük bir kayayı bir tepenin en yüksek noktasına dek tekrar tekrar yuvarlamaya mahkum olan mitolojik figür yerine, Michelle'in kahramanı, kendine fazla güvenmesinden ve dikkatsizliğinden dolayı ceza olarak sonsuza dek sürecek bir fabrika işçiliğine mahkum edilmiştir.

Önceden sezdirme, izleyicinin gelecekte olacak şeylerin işaretinin gözüne ilişmesini sağlayan bir anlatı aracıdır.

Bu onun kaderi olacağı için, vurdumduymaz genç bir gazeteci olarak işe başladığında, onu, örümcek ağında çırpınan bir sinek gibi, kaderini *önceden sezdiren* bir durumun içine yerleştirmek ilginç olurdu. Sisifos kahraman olduğu için onun kazanmasını bekleriz fakat mitler beklentimizi tamamen alaşağı eder. Onun başarısız olmasını sağlamak, dikkatimizi kaderine yapışan hatalara ve eksikliklere çeker.

Taslak, konu ile ilgili olmayan birkaç tane söz içeriyor. Sisifos, Aegina'yı bulmayı neden başaramıyor? Ezop'un karısı, Sisifos'un başarısız olmasında nasıl önemli bir rol oynadı? Özgün mitte, Zeus, Ezop'un kızının bir kartal tarafından kaçırılmasını sağlar. Sisifos, bu kaçırmayı görmüş bulunur ve Zeus'u ispiyonlar. Zeus Sisifos'u ebedi cezaya mahkum eder. Bir sonraki taslak için, nedensellik zincirinin düzeltilmesi gerekebilir.

Değerlendirme

Uyarlamalar (bir Amerikan efsanesinin, bir Japon halk hikâyesinin ve bir Yunan mitinin), içsel özellikleri kaderlerini şekillendiren karakterleri ele alır. Floyd, yasadışı olsa da, insanlığına tutunur fakat insanlığı dışında fazla da bir şeyi yoktur; Joshi samimi bir şekilde alçakgönüllülük gösterdikten sonra zafer kazanır; Sisifos ise işleri berbat eder ve kendini, onu makineleştiren bir işin içinde sıkışıp kalmış olarak bulur. Hayat boyunca kendi yolumuzu çizdiğimiz

inancı oldukça eski bir inançtır, Heraklitos tarafından "karakter kaderdir" olarak ifade edilmiştir. Sizin hikâyeleriniz, karakteri ve kaderi bu şekilde birbirine bağlıyor mu?

Telling Stories (Hikâye Anlatmak) adlı kitabın yazarı Michael Roemer, bir hikâyenin olay örgüsünün geçerli olan evren yasalarını temsil ettiğine ve çok kez hayal gücümüze yapışan karakterlerin, isteklerini ve hırslarını yerine getirmek için o yasalara meydan okuyan karakterler olduğuna inanır. Medeniyet, iyilik adına hareket eden insanlara bağlıdır, bu yüzden insanların neyi doğru bulduğunu, iyi ya da kötü bir şöhret kazanmak için ne gibi eylemlerde bulunduklarını ve onlara nasıl bir adaletin layık görüldüğünü son derece önemseriz. Karakterlerimizden ikisi kıl payı kurtulur çünkü yanlış değerlendirmelerde bulunup yapabileceklerine olduğundan daha fazla değer biçerler veya aksi takdirde gerçekliğe ayak uydurmayı başaramazlar. İçlerinden biri (Joshi) gerçekliğin farkındadır fakat Tanrı'nın onun yenik düşmesini istediğini kabullenmek istemez ve inatla arayışına devam eder. Tanrı'nın köylülere ve bize mesajı, inancı ve istikrarı ödüllendirdiğidir.

Yazarların üçünün de, halkbilimci Joseph Campbell'ın evrensel bir yapı olduğuna inandığı ve kahramanın yolculuğu olarak adlandırdığı şeyi canlandırmasını etkileyici buluyorum. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı kitabında, aşağıdakileri ileri sürüyor:

> Öncelikle kahramanla, onun aşina olduğu bir dünyada tanışırız.
>
> Kahraman, görev içeren bir maceraya çağrı alır.
>
> Çoğu zaman, önce bu çağrıyı reddeder.
>
> Çağrı daha acil bir şekilde tekrarlanır.
>
> Kahraman bu zorlu işi isteksizce kabul ederek, yeni ve tanıdık olmayan bir dünyaya geçiş yapar.
>
> Yol boyunca, giderek daha da zorlaşan cesaret, hüner, istikrar, inanç vb. testlerinden geçer.
>
> Yolda hem ona yardım edenlerle hem de onu engelleyenlerle -müttefikler, öğütçüler, düzenbazlar ve düşmanlar- karşılaşır.

Bazıları yardımcı olur, diğerleri işleri daha karmaşıklaştırır ve kahramanın çözmesini zorlaştırır.

Genellikle ders alabileceği bir akıl hocası vardır.

Nihai probleme yaklaşırken, kahraman en büyük sınavla karşı karşıya kalır.

Bu sınavı geçmek, en büyük ödüle ulaşmasını sağlar.

Sınanmış ve güçlenmiş bir şekilde bilgelik iksirini taşıyarak normal dünyaya geri döner.

Kahramanın Yolculuğu: halkbilimci Joseph Campbell, dünya çapındaki halk hikâyelerinin birçoğunda ortak olan anlatı mecazlarını tanımlamıştır. Hollywood, film türlerinin, izleyici kitlelerinin ve gişe hasılatlarının arasında ilişki kurarak benzer bir şey yapmıştır. Campbell'in bulguları erkek egemenliğine dayalıydı fakat kadın kahramanlar da hayat boyunca yolculuklar yapar.

Campbell'ın geri kaldığı nokta, bu yolculuk içinde neredeyse hiç kadın kahraman görememesidir. Bu kahramanca yolculuk, Peter Jackson'ın Tolkien'in destansı trilojisini uyarladığı filmlerden, Harry Potter filmlerinden veya herhangi bir Disney filminden tanıdık gelecektir. Hollywood'un ilk başlardaki gişe hasılatları, geleneksel tarzların ve karakterlerin ne kadar sağlam kaldığını ve devamlılığını koruduğunu göstermiştir. Ortaçağ ozanları ve önceki yüzyıllardan kalan seyyar tiyatro toplulukları buna benzer keşifler yapmış olmalılar.

16

Rüyadan Hikâyeye

Bu bölümdeki çalışma sizi, büyük bir yazı düşmanıyla tüm bağınızı koparmaya davet ediyor: aşırı kontrol. Elbette biraz kontrol olmadan hiçbir yazı ortaya çıkamaz fakat dediğimiz gibi, yanlış düşünen eğitimciler tarafından aşılanmış kurallardan bazıları, yazı yazarken alınan zevki tamamen öldürür.

Yazma iki basamaklı bir süreçtir. Aklınızın keşfettiklerini kaydedebilmek için yeni materyali sezgilerinizi takip ederek hızla yazın. Sonradan düzelti yaparken, analiz ve yeniden yapılandırma gücünüze başvurun. Hiçbir zaman aynı anda iki şapka takmayın; bu beyninizin fazla ısınmasına yol açar, otosansüre neden olur ve sizi yazarken tıkanmanın acı gerçeğiyle baş başa bırakır.

Ödev 16-1: Bir Rüyayı Yazmak

Tuttuğunuz rüya günlüğündeki materyali kullanın ve her şeyden önemlisi, yazınızda bu günlüğün tuhaf mantığını korumaya çalışın.

1. Adım: *Bir hikâyenin, ekran zamanıyla beş dakika sürecek tretmanını yazmak için bir veya birkaç rüyayı kullanın.* Düzgün bir başlangıç veya bir son, veyahut da geleneksel hikâye mantığını kurmaya kafa yormayın. Bunun yerine, rüyanın kendi atmosferi ve pürüzlü mantığına sadık kalın. Rüyanın doğasına sadık kalmak için, olayları değiştirmekten, uzatmaktan veya birbirine bağlamaktan çekinmeyin.

2. Adım: Hikâyenin geliştirdiğini düşündüğünüz *temaları ve mesajları ayrı ayrı tanımlayın.*

Aklınıza ne geliyorsa yazıya dökmek için, gözlerden uzak bir yerde yazmayı tercih edin. Genelde uykudayken ve rüya görüyorken aklımız kendi başına buyruk hareket eder, bu yüzden bu bölüm, kişinin uyanıkken ve otosansür tarafından eli kolu bağlanmamışken neler yaratabileceğini keşfetmeyi amaçlar.

Eğer rüyalarınızı aylara veya yıllara yayarak kaydediyorsanız, tematik endişeleriniz ortaya çıkacaktır -iblisleriniz, arketipleriniz ve hayatta yarım kalmış işinizle birlikte. Bir hikâye anlatıcısı daha ne isteyebilir ki?

Rüya günlüğünüz muhtemelen sanat dallarında çalışan kişiler için önemli olan bazı prensipleri yansıtacaktır, şöyle ki:

Duygusal anlamda yüklü bir rüya anlatısı, açık uçlu, parçalı dağınık, görsel ve mecazidir.

Açık uçlu bir hikâye, izleyiciyi, anlatının sıkıca sakladığını çözerek açmaya davet eder.

Hayati unsurlar çoğunlukla çizgisel olmayan bir konumlanma içinde kendilerini gösterir.

Gerilimi ve üslubu mantığın önüne koymak, zorlayıcı durumları nasıl deneyimlediğimizi gösterir.

Rüyanın kendine özgü mantığına sadık kalmak, olayların hayatta nasıl gerçekleştiğini kabul etmenin bir provasıdır. 20. yüzyılın başlarında Dadaistlerin ve Sürrealistlerin yapmış olduğu gibi, gerçekliğin bütünüyle tuhaf olan yanlarını kutlayarak, aklınızdaki tüm klişeleri bir kenara atın.

Bilgi saklamak, izleyicinizin sorularına verilecek cevapları geciktirmek, kapanışı ertelemek ve dolayısıyla gerilimin devamlı olmasını sağlamak anlamına gelir. Derin mesajlar genelde kolayca biçim almaz fakat elde etmek için çok çaba sarf etmemizi gerektiren şeyi asla unutmayız.

Rüyalar ve şiirler, onların anlamlarını hatırlamamız için çaba sarf etmemizi gerektirirler.

Uzun diyaloglar sözcüklerin değerini düşürür fakat fiziksel bir eylem akışı sırasında yapılan kısa sözlü alışverişler, dilin değerini arttırır.

Rüyalar, uyanık yaşam dediğimiz kaotik, gerçeküstü deneyime yönelik *yorumlamalar içerir*. Bunu şiirsel bir biçimde, hikâye, sembol ve metafor kullanarak yaparlar.

Değerlendirme

Rüyalar, sahip oldukları yapısal ve sembolik olasılıklarla çoğunlukla oldukça sinematik ve zengindir. Psikolojideki gelişmelerden etkilenen 1920'li ve 1930'lu yılların sürrealist sanat anlayışı, bilinçaltının mitler, semboller ve metaforlar gibi bilinçaltını meşgul eden şeyleri ifade etmek için rüyaları kullandığı düşüncesinden yararlanmıştır. Rüya yazma ödevlerini değerlendirme zamanı geldiğinde, aşağıdaki soruları sorun:

Rüyanın nasıl bir yapısı var ve rüyada bir kriz noktası var mıdır?

Yapısal olarak ona benzeyen bir mit veya halk hikâyesi var mıdır?

Ana karakterlerin merkezi olmalarını sağlayan şey nedir?

Karakterler sabit mi yoksa değişken mi ve temsil ettikleri şey ne?

Yazar bir anlam ima etmiş midir, ettiyse siz buna katılıyor musunuz?

Eserin en meydan okuyan ve rüyaya benzeyen yönleri nelerdir?

Örnekler

Rüya Sekansı 1 (Chris Darner)

Gösterişsiz kıyafetler içindeki sıradan görünümlü adam, dimdik bir falezin içine oyulmuş patika boyunca birinin onu yönlendirmesiyle ilerliyor. Onun önündeki eğri büğrü duruşlu kısa adam çevik adımlar atarak yürüyor. Sıradan adam yavaşlıyor ve etrafındaki her şeyin enginliğini gözleriyle süzerek anlamsız şeyler mırıldanıyor. İki gezginin

altında yemyeşil okyanus uzanıyor, dalgaları onlardan çok aşağıda kıyıya vuruyor, tuzlu beyaz bir sis havaya yükseliyor. İki adam dar patikada ilerlemeye devam ediyorlar, bu sırada eğri büğrü adam sıradan adamı devamlı çekip çekiştiriyor. Yol ileride kıvrılıyor ve eğri büğrü adam, tempolu koşma seviyesinde hızlanarak her zamankinden daha istekle çekiştiriyor.

Yol falezin etrafından kıvrılınca, kara görüş alanına giriyor: yemyeşil tropik bitki örtüsü ve beyaz kumlu bir sahil. Sıradan adam manzaraya şöyle bir bakıyor ve yavaşlıyor. Eğri büğrü adam etrafındakilerin farkında olmadığı için, sıradan adamı giderek daha da arkasında bırakarak çevik adımlarla yürümeye devam ediyor. Sıradan adam yolda tökezleyerek çevresini incelemeyi sürdürüyor. Gözleri aşağıdaki denizde yüzen küçük bir sala takılıyor.

Ellerini, parlak ışıkta sala rahatça bakabilmesi için gözlerine siper ediyor. Görüntü yavaş yavaş belirginleşmeye başlıyor. Suda gülüp eğlenen iki erkek kardeş olduğunu görüyor. Birbirlerine çok benziyorlar ve ikiz olmaları çok muhtemel. Düz, yumuşak yüz hatlarına sahipler, yaklaşık 25 yaşında gösteriyorlar ve aşırı derecede şişmanlar. Üzerlerindeki minicik mayolardan başka bir şey giymeyen ikizlerin vücutları beyaz morslara benziyor, tıpkı onlarınki gibi etleri her bir harekette hafifçe dalgalanıyor. Sıradan adam, gülüşmelerinin ve kıkırdamalarının belli belirsiz yankılarını, hala aşağısında olan kıyıya vuran dalgaların sesiyle karışmış bir şekilde duyabiliyor. İki kardeş, salın içinde ve çevresinde oynayarak gülüşüyor ve kıkırdıyor. Devasa cüsseleriyle küçük botlarının içine sıra sıra atlıyorlar ve sonra onların ağırlığı altında çöken ve zorlanan salın ucundan tekrardan suya düşüyorlar. Sıradan adam yol boyu ilerleyişine bu gözlem uğruna ara vererek afallamış bir şekilde oturup onları izliyor.

Eğri büğrü adam dönüyor ve sıradan adamı ters bir şekilde çekiştiriyor ama bunu ona sinirlendiği için yapmıyor. Sıradan adam, bir kez daha eğri büğrü adamı sendeleyerek takip ediyor. Son bir kez arkaya dönüp bir bakış atıyor, salda oynayan ikizlerin seslerini duyuyor, sonra her zamanki gibi hevesle ilerleyen eğri büğrü adamı takip etmek için önüne dönüyor.

Yazar diyor ki:

Bu rüya zinciri, güncel tema listem dışındaki bir tema üzerine gelişiyor gibi gözüküyor fakat aslında bir tanesine değiniyor. Bu parçanın ana teması, yabancılaşma, göz korkutucu ve yabancı bir yerde olma. Eğri büğrü adam sıradan adamı ilerlemesi için çekiştiriyor çünkü sıradan adam ya bu bilinmedik bölgede manevra yapmaktan aciz ya da tereddüt içinde. Sıradan adam kardeşleri gördüğünde duruyor ve onları izliyor. Sıradan adamın duruma verdiği içsel tepkilere göre yazmamış olsam da, umarım sıradan adamın rahat hissetmediği ve bir şekilde bunun uygunsuz olduğunu düşündüğü anlaşılıyordur. Bu tepki, çevrenizdeki insanlarla rahat hissetmediğiniz herhangi bir yerde, gerek nefret ettiğiniz şey olma gerekse ona dönüşme halinin yarattığı korkuyu ele alan temam üzerine kısmen değinir. Başka bir deyişle, sıradan adam kardeşlerde, kendinde gördüğü veya görebileceği şeyi görür.

İşlediğim temalar, hem dersteki hem de ders dışı yazılarımda oldukça istikrarlı bir şekilde yerini buluyor. Yazılarımda farkına vardığım bir tema; yabancılaşma ve yasaklanmış veya tabu olan bir yerde olma hissi. Bu rüya sekansı bunu oldukça iyi bir biçimde gösteriyor.

Görüntüler yalnızca asgari derecede tasvir edilmiş olsa da, bu rüyanın görsel dokusu yalın ve güçlüdür. Dört karakterden üçü fiziksel olarak biçimsizdir. Eğri büğrü adam sıradan adamın rehberidir, ak sakallı yaşlı zaman figürünün bodur bir versiyonu misali, yolculuklarına hız kazandırır. Amaçlar ve araçlar arasında ima edilen bir kutuplaşma vardır çünkü yaşlı adam tüm dikkatini tamamen yolculuğun amacına vermiştir, diğer taraftan sıradan adam amaçsızca oyalanmak ve şaşkın şaşkın etrafını izlemek ister. Doğal ve büyüleyici bir şekilde önünde uzanan deniz manzarasının güzelliğini kavramaya çalışırken, gözü, iki tane şişman, morsa benzeyen beyaz oğlana takılır. Oyunları garip bir biçimde ilginçtir ve rehberi tarafından harekete geçmesi için dürtülene kadar çocukları bir röntgenci gibi izlemeye devam eder. Bu ruh ikizleri, üzerinde durmaması gerektiğini düşündüğü bir olaydır fakat eğri büğrü adam onu ileriye doğru iterken, omzunun üzerinden arkasına dönüp bakmaktan kendini alıkoyamaz. Yazarın notlarından anlaşıldığı üzere, sıradan adam sanki sahip olabileceği en kötü

kadere tanıklık ediyormuş gibi: soluk tenli bir obez olup kendisine yalnızca gene kendisinin başka bir versiyonunun arkadaşlık etmesi.

Rüya Sekansı 2 (Michael Hanttula)

Tertemiz, bulutsuz, parlak mavi bir gökyüzü. Göz alıcı güneşin yeşilden açık kahverengiye çevirdiği uzun otlar soğuk esen rüzgârda bir yandan öbür yana savruluyor. Bir patika uzun bir su kaynağının ve dalgalanan tepelerin arasında kıvrılarak bu arazinin ötesine uzanıyor. Etraf, birbirlerine sürttükçe kıs kıs gülen otları saymazsak, tamamen sessizlik içinde. Bu dağlık patika boyunca yürüyüş yapan bir grup genç var. Güneş üzerlerine vuruyor, otları yaptığı gibi onları da esmerleştiriyor. Kasvetli gölün sakin enginliği onları yollarından sapmaya teşvik ediyor. Duruyorlar ve gölde yüzüp yüzmeyecekleri üzerine düşünürlerken dikkatleri, arkalarındaki iri kaya parçasındaki tuhaf bir çatlağı gördüklerinde dağılıyor.

İçlerinden biri çatlağı inceliyor. Çatlak, büyük bir taş tabakası kayanın daha da büyük kısmından kendini yavaş yavaş ayırması nedeniyle oluşmuş gibi duruyor. Bu tabakanın arkasında, çatlağı inceleyen adam, iri kayanın içine doğru giden ufak bir açıklık buluyor. Grubun geri kalanı gittikçe daha da meraklanarak genç adama katılıyorlar.

Alan dar olduğu için bunu telafi edecek tavanı yüksek, duvarları taştan bir oda bulma beklentisiyle bu devasa kayanın içine sürünerek giriyorlar. Kaya, orta boy bir piramide açılan geçiş odası olabilirdi. Önlerinde, ne olduğunu seçemedikleri figürün koyu gri ve siyah ketenle kaplanmış taştan büyük bir heykeli duruyordu; onları izliyordu, içeri girenleri izliyordu. Karanlık bir tünel sağa doğru kıvrılıyordu: o kadar da davetkâr gözükmüyordu. Figürün solunda kalan kapı aralığına benzeyen upuzun delikten geçmeyi daha cazip buluyorlar.

Tarot kartları gibi sembolik ve ilkel olan *karakter arketipleri*, çoğunlukla rüyalarda ortaya çıkarlar. Bunlar genlerimizle bağlantılı mıdır yoksa kültürümüz tarafından mı aşılanmışlardır? *Anlatı arketipleri* aynı derecede doğuştan görünür. Çoğunlukla parçalı ve rastgele olan rüyalar, başka türlü nasıl anlatı geleneğine bazen bu kadar sadık kalabilir?

Onları bekleyen muhtemel maceranın gergin bekleyişi içinde, "kapı aralığı" boyunca hızla koşuyorlar. Üç devasa taş levha, her birini ayrı ayrı kapana kıstırmak üzere hızlı ve gürültülü bir şekilde arkalarından iniyor. Şimdi yeni bir odada, önlerinde zeminin büyük çoğunluğunu kaplayan büyük bir çukur buluyorlar. Derinliğini kestiremiyorlar çünkü yukarı doğru yoğun bir ışık saçıyor. Işığın yoğunluğu düşünülürse, yüksek tavan şaşırtıcı bir biçimde karanlık. Gözlerini tavanın yüksekliğinden yakındaki duvarın uzunluğuna çevirdiklerinde, gotik kemerlerle bezenmiş, belli bir tasarımı olmasa da görünüşte Ortaçağ'a ait üç tane devasa mozaik camlı pencere görüyorlar. Grup yerde çok sayıda garip şekilli taş buluyor. Bazıları dini objelere benziyor (haçlar ve çarmıhlar). Arkadaşlar, bu maceradan artık sıkıldıklarına karar veriyorlar ve mozaik camlı pencerelere fırlatmak için yerdeki taşları topluyorlar. Pencerelerden biri pervazından "fırlıyor" ve dışarıya doğru kayıyor. Zemin, şimdi onların birkaç yüz metre aşağısında kalıyor. Bu yeni kapıdan dışarı baktıklarında, balta girmemiş ormanda görebildikleri alanın dışına taşan kızılağaçlar görüyorlar. Bu çıkış onlar için bir seçenek olmaktan çıkıyor.

Odaya geri döndüklerinde, ışıklar saçan kraterin bir tarafında küçük bir çıkıntı görüyorlar. Olası derinliğine aniden düşüvermekten korkarak diğer tarafa yalpalayarak geçiyorlar. Diğer tarafa ulaştıklarında, oldukça ciddi bir eğime sahip küçük bir uçurumla (yaklaşık üç yüz metre) karşılaşıyorlar. Tek çıkış yolu çok uzakta gözüküyor. Yeraltında bu tepeyi tırmanmaya kalkıyorlar fakat görüyorlar ki tepe o kadar dağınık bir topraktan oluşuyor ki bir yerinden tutmayı başarana kadar kolları omuzlarına kadar toprağa gömülüyor. Tam da bunu yapmanın imkânsız olduğunu düşündüklerinde, gruptan biri, başka bir çıkış yolu keşfediyor, sağ tarafa doğru açılan bir geçiş. Tünelden hızla geçiyorlar ve kendilerini bir havuzun kenarında buluyorlar.

Beyaz bir zemini olan havuz, parlak ışıklarla aydınlatılıyor. Bir banliyö yerleşkesinde bulabileceğiniz türden fakat yeraltında olan hali. Havuzda düzinelerce parçalanmış insan uzvu yüzüyor, çoğunlukla bütün kollar ve bacaklar. Yine de havuzun suyu temiz gözüküyor. Çocuklardan biri suya atlıyor ve güvenli bir şekilde diğer tarafa yüzüyor. Onu takip ederek diğerleri de suya atlıyor. Tam havuza atladıklarında, çocukların daha önce fark etmediği büyük bir ejderha kafası, bu orta boy havuzun uzak tarafından kendini gösteriyor. Bu, dayanıklı

plastikten yapılmış kızgın gözleriyle kırmızı bir ejderha. Bunun gibisi lunaparklarda görülebilir. Grubu alevlerle kızartmak için ağzını açtığında kümelenmiş gruba su fışkırtıyor. Havuzdan hala hayatta oldukları için mutlu ve adrenalinle dolu bir şekilde derhal çıkıyorlar.

Oda bir tarafta devam ediyor, görünüşe bakılırsa doğal yollardan oluşmuş sütunlar karanlığa doğru yol gösteriyor. Fakat diğer tarafta, geçiş kapısından önce gördükleri tüneli fark ediyorlar. Tünele doğru aceleyle koşturuyorlar, iri kayanın girişine doğru ilerlerken heykele bakıp gülüyorlar. Bu saygısızlıkları karşısında çılgına dönen heykel, bir insana dönüşüyor, kafasının üzerinde onu koruyan bir kutuyla peşlerine düşüyor.

Yazar diyor ki:

Bu rüya için, herhangi bir baskın tema veya doğrudan bir amaç bulmak oldukça zor fakat macerayı, dini, ölümlü olmayı ve arkadaşlar arasındaki bağı ele alıyor gibi görünüyor. Garip çünkü bir zamanlar aynı rüyayı farklı arkadaş gruplarıyla gördüm ve toplu bir arkadaş "grubuna" sahip olduğum son zamandan beri ise görmedim.

İlgi alanlarım, tematik olarak konuşacak olursam, masumiyetin yitirilmesi, yabancılaşma ve yozlaşmış bir çevrede "iyi şeyler yapmayı" istemek gibi temaları da barındırmak üzere genişlemiş gibi görünüyor.

Bu rüya, bir düzeni olmayan koca bir paragraf halinde verilmişti, bu yüzden izin istemeden paragraf sonlarını belirtme cüretinde bulundum. Böyle yapmak okumayı ve anlamayı kolaylaştırıyor çünkü evreler arasındaki önemli geçişlerin altını çiziyor. Şüphesiz ki bu şaşırtıcı rüya, kahramanın yolculuğu ve onun sembollerinden birçoğu üzerine ders kitabından alınmış bir örnektir. Bu yüzden rüyalar genelde parçalanmış ve mantığa aykırıdır fakat bu rüyanın derin incelemesi yapıldığında, arkasında sağlam bir yapı olduğu ortaya çıkıyor. Şunları göz önünde bulundurun:

1. Perde

Normal hayatın patikası/güneşi/suyu/tepesi ortasında güneşten yanmış genç tanrılar.

Tepeye geçit veren çatlamış kayanın içindeki maceraya çağrı.

Kumaşla kaplanmış taş figür tarafından korunan ilk oda. Sorun kapıdaki bekçileri atlatıp yeraltı mezarlığının merkezine sıvışabilmekte.

2. Perde

Dini sembolleri/kilise pencerelerini/aşağıdan gelen (cehennemden?) kör edici ışığı barındıran ikinci odaya açılan tek yönlü geçit.

Buradan, başta iki tıkalı kaçış rotası mevcut.

Üçüncü bir yol, üçüncü ve en içteki büyük mağaraya açılıyor.

İçteki mağaradan kaçabilmek ancak en önemli sınavdan (parçalanmış uzuvlar havuzundan geçmek) geçebilirlerse mümkün olacak.

3. Perde

Son olarak, onları tıpkı Adalet figürü gibi gözleri bağlı olarak kovalayan kızgın ve anaç bir kadın olarak canlanan heykelin meydan okuma çağrısını kabul etmeliler.

Arkadaş grubu için, üç büyük mağaralı tepeye doğru umarsızca çıktıkları yolculuk ve dönüş, çok önemli bir dayanıklılık, cesaret ve işbirliği yaparak sorun çözme testinden geçmelerini sağlıyor. Yolculuğun beraberinde getirdiği korkularla ve gizemlerle yüzleşerek ve buna rağmen işbirliği ve pratik zekâ sayesinde yolculuğu zararsız atlatarak, takım çalışmasının önemini göstermiş gibi görünüyorlar.

Bu standart bir kahramanın yolculuğunun ötesinde, kolektif veya belli bir jenerasyona ait bir erkekliğe geçiş törenidir. Michael, katıldığı her yeni grupla birlikte bu rüyayı tekrardan yaşadığını söylüyor, adeta zihni hikâyeyi tekrar ederek zayıf yanlarını sakinleştirmeye (veya uyarmaya?) çalışıyormuşçasına. Kendini gizlemiş kadın bekçi ve parçalanmış uzuvlar havuzu gibi rüyadaki diğer unsurlar, sadece onun anlamını çözebileceği kaygıları öne sürüyor.

Rüya Sekansı 3 (Cynthia Merwarth)

Tüm gün yaptığı alışveriş nedeniyle elleri torba dolu. Alışveriş merkezinin çıkışına doğru yürürken güvenlik kapının kilidini açarak

çıkmasına yardımcı oluyor. Zaman o hiç farkına varmadan akıp gitmiş çünkü mağazalarda gezinirken alışveriş merkezi ona dolu gibi gelmişti. Fakat şimdi ona çok uzaktaymış gibi gelen (park ettiğini hatırladığı yerden çok daha uzakta) kendi arabası dışında otopark garip bir şekilde bomboş.

Hava karanlık ve otoparkın ışıkları bu boşluğu aydınlatıyor. Arabasına doğru yürürken hırlama sesleri duyuyor. Arkasını döner dönmez bir sürü vahşi köpeğin hızla ona doğru geldiğini görüyor. Araba çok uzakta görünüyor fakat hızlıca koşuyor. Hırlama sesleri daha yakından, daha yüksek ve daha yakın bir tehlike gibi duyuluyor. Arkasındaki köpeklerin sesleri devamlı kulağında durmadan koşuyor. Anahtarlarını el yordamıyla bulmaya çalışıyor, anahtarlığın gürültüsü geliyor. Arabanın kapısı birdenbire açılıyor ve arabaya girmeye çalışıyor fakat tam kapıyı kapatacakken bir köpek topuğuna yapışıyor, acı içinde bağırıyor. Köpeği tekmeleyerek itiyor ve kapıyı çarparak kapatıyor.

Şimdi de köpek sürüsü uluyor ve yırtıcı hayvanların yapacağı türden ritmik bir dansla bir ateşin çevresinde geziniyormuşçasına arabayı çevreliyorlar. Bomboş otoparkta bir yaşam belirtisi göstermek için kornaya tekrar tekrar basarken zaman sanki durmuş gibi.

Artık arabayı sürüyor ve köpekler arkasından koşmaya başlıyor, onu asla gözden kaybetmiyorlar. Dikiz aynasından onları görebiliyor. Yol tozlu. Issız görünüyor. Bir benzin istasyonuna geliyor ve yardım çağırmak için arabasından fırlıyor.

İstasyon görevlisine doğru koştuğunda, adam ona doğru bir yumruk savuruyor ve "buradan defolmasını" söylüyor. Adam ona vurmaya yelteniyor ve üzerine doğru yürüyor. Kadın geri çekiliyor, adamın az önce başından neler geçtiğini dinlemeyi reddetmesine inanmıyor. Olabildiğince hızlı bir şekilde ona anlatmaya çalışıyor ve bu sırada adamın yaptığı tek şey ondan kaçmak ve ona vurmaya çalışmak. Binadaki alüminyum bir duvarın yanından koşarak geçtiğinde -görevlinin peşinde- yakınındaki vahşi köpeği bir anlığına görüyor. Dehşete kapılmış bir şekilde donakalıyor. Köpek oturuyor ve adamın ona yardım etmeyeceğini . . . adamın onu anlayamayacağını söylemek üzere kadına yanaşıyor.

Köpeğin söylediklerini neden anlayabiliyor? Bir anda jeton düşüyor . . . köpek konuşuyor! Alüminyumun yansımasında başka bir köpeği

görüyor, kendi yansımasının olması gereken yerde! O geceki köpeklerden biri haline geliyor.

Yazar diyor ki:

> Burada işleniyor gibi görünen tema "bilinmeyene karşı duyulan korku" ve beni en çok korkutan ne ise tıpkı onun gibi olduğumun farkına varmaktır. Acı çekme, ölüm ve şiddetin hepsi bu rüyadaki tematik içeriğin bir parçasıdır. Ayrıca, cevaplanamayan şeylere cevap aramak ve bu hissin beraberinde getirdiği hayal kırıklığı ve korku.

Buradaki yolculuk süre olarak kısa olsa da, diğerleri gibi üç perdelik yapıda ilerliyor:

1. Perde

Yolculuk, alışveriş merkezinin güvenli, sıradan, korunaklı dünyasında başlıyor.

Kapıdaki güvenlik geri dönemesin diye kapıyı arkasından kapatıyor.

Otoparkın gece olduğunda değişmiş dünyasıyla karşılaşıyor.

2. Perde

Arabasının güvenli sığınağına ulaşmak için, onu topuğundan yaralayan (Akhilleus?) ve neredeyse onu yakalayacak olan "kurt" sürüsünden kurtulmalı.

Bir sığınak bulduğunda, yardım istediği kişi sanki o, Nazilerin egemen olduğu Avrupa'da bir Yahudiymişçesine onun isteklerini reddediyor.

Artık açık bir şekilde onun iblisleri olan köpekler, yine ona yetişiyor. Yunan mitolojisinde köpekler Hekate ve onun büyüleriyle bağdaştırılır.

3. Perde

Parçalanmayı beklerken, bir anda bir köpeğin onunla konuştuğunu ve ona yardım ettiğini görür. Kendi türü onu reddetse de düşmanı,

bir arkadaş ve akıl hocası olarak kendini gösterir. Peki ona güvenebilir mi?

Gerçekliğin aynasında, farkında olmadan onlardan biri haline gelerek düşmana katıldığını görür.

Şekil değiştiren, kafa karıştırmak, yalan söylemek, kandırmak, yardım etmek, ertelemek veya başka bir şekilde ana karakteri zorlamak için bir şekilden başka bir şekle girer. Peri masallarında bir kurda dönüşebilir ve daha sonra insan formuna geri dönebilir. En nihayetinde, bunların hepsi kahramanın eğitiminin bir parçasıdır.

Buradaki arketipler arasında (güvenlik görevlisi, kaçan kurban, peşine takılan iblisler, onu tanımayan sahte bir kurtarıcı) *şekil değiştirenlerin* göründüğü üç kısım vardır. Şekil değiştirenler, birinden ötekine dönüşerek farklı kılıklarda kendilerini gösteren değişken figürlerdir. Benzin istasyonundaki görevli bunlardan bir tanesi, konuşan köpek ise ikincisi. Aynada "o geceki köpeklerden birine" dönüştüğünü fark ettiğinde kendisi üçüncü şekil değiştiren oluyor.

İnsandan hayvana dönüşmek, şekil değiştirenin tipik yeteneklerinden biridir ve Vogler[1], şekil değiştirenlerin çoğunlukla değişim için katalizör olduklarına inanır. Ona yardım etmesi gereken istasyondaki görevli sorumluluklarına ihanet eder ve onu geceyle baş başa bırakır. Bir başka ani değişiklikte veya *dönüm noktasında*, onu parçalamaya gelen köpek, adamın onu anlayamayacağı nasihatini veren akıl hocası -bir diğer arketip- haline gelir. İstasyonun parlatılmış duvarında yanında köpek soyundan korkutucu rehberiyle birlikte kendini gördüğünde bir köpeğe dönüştüğünü anlar. Toplumdan dışlanmış yaratıkların yanına ait olduğu için adam onu itelemeye çalışır.

Rüyanın sonunu, veya *finalini*, muğlak fakat tuhaf bir biçimde etkileyici buldum. Soğukkanlı bir akıl hocasına sahip olması

1 Christopher Vogler, *The Writer's Journey*, ikinci baskı (Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1998).

umutlandırıcıdır fakat en korktuğu şeye dönüşmesi rahatsız edicidir. Rüyayı daha fazla yorumlamaya çalışmak, sembollerin yazar için ne anlam ifade ettiğini sorgulamak demektir ve biz hikâyeyi analiz edeceğimizi vaat ettik, yazarı psikanalize tabi tutmayı değil.

Rüyayı analiz edin, rüyayı göreni değil. Bu ayrım ince bir çizgi olabilir fakat rüya bir hikâyedir; rüyayı gören kişi ise bir insan. Bu kişinin analizini yapmak, izinsizce müdahil olmak demektir ve uygunsuzdur ve yazarın kendini ifşaya zorlanmış hissettirir.

17

Bir Öyküyü Beyaz Perdeye Uyarlamak

Keşfedilecek bir sonraki kaynak, sözlü hikâyenin yazınsal akrabası olan öyküdür. 30 dakikalık bir film olarak uyarlanabilecek bir tane seçin.

Ödev 17-1: Öykü Analizi

1. Adım: Aşağıdakileri içeren bir portfolyo hazırlayın:

- Hikâyenin bir kopyası
- Hikâyenin başlığının, yazarın adının, basım yeri ve yılının yazılı olduğu kapak sayfası
- Sahne taslağı halinde sunulan hikâyenin sizin uyarladığınız hali

2. Adım: Kısaca açıklayın:

- Sizi hikâyeye çeken şeyin ne olduğunu
- Hikâyenin *önermesi* veya ana fikri üzerine sizin yorumlarınız
- Sinematik ve dramatik açıdan güçlü yanları
- Bir izleyici kitlèsine göre hikâyenin altında yatan anlamın ne olabileceği hakkındaki fikriniz

3. Adım: Şimdi de aşağıdakileri açıklayın:

- Ana karakterin (protagonist) ve de rakip karakterin (antagonist) kim olduğu (bkz: ek bilgi kutusu, s. 192)
- Ana karakterin nasıl geliştiği
- Hikâyeyi kimin bakış açısından gördüğümüz ve bunu değiştirmek veya çeşitlendirmek için nasıl bir yol izleyebileceğiniz

Elbette, yayın için telif hakkı kapsamında bulunan hiçbir şeyi gerekli izinleri almadığınız sürece uyarlamayın fakat biz burada yalnızca sorunları inceliyoruz. İhtiyatsız olanlar için bunlar tehlikeli olabilir. Bu bölümün amacı sizin aşağıdakileri yapmanızı sağlamaktır:

Protagonist, kendimizi özdeşleştirdiğimiz ve bir şeyi elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığında talihinin dönüp dönmeyeceğini takip ettiğimiz ana karaktere verilmiş Yunanca kökenli isimdir. *Antagonist*, onun yolunda bir engeldir. Bu genelde başka bir karakterdir fakat bir grup, bir doğal afet veya ana karakterin kendi aklının bir tarafı da karşıt tarafta durabilir.

Öykü formunun inceliklerini örneklemek

Sizde güçlü bir şekilde karşılık bulan bir dünyayı ve temaları ele alan bir hikâye bulmak

Görsel ve sinematik bir hikâye bulmak veya bu hale getirilebilecek olan bir tane bulmak

Beyaz perdede otuz dakikalık bir süreye uyarlanabilecek bir tane bulmak

Bir türün (janr), görsel ve davranışsal olana uyarlanmasındaki sorunları değerlendirmek

İyi kurmaca, okuyucunun hayal gücünü etkisi altına alır fakat dikkatli olun, bu yalnızca beyaz perdede hiçbir karşılığı bulunmayan yazınsal araçlar aracılığıyla gerçekleşir! Hiçbir yazınsal öykü bütünüyle beyaz perdeye çevrilemez değildir fakat birçoğu zorluklar çıkarır, bunlardan bazıları ciddi ve hatta engelleyici sorunlardır. Çoğu yazar, örneğin, bizi alıp ana karakterin bilincine götürür ve öyküyü dışarıdan tarafsız bir bakış açısıyla anlatır. Virginia Woolf, James Joyce, William Faulkner ve diğer daha yakın zamandaki "bilinç akışı" yazarları, karakterlerinin geçirdikleri psikolojik süreçleri ve içlerinde hissettikleri baskıyı keşfetmeyi severler. Onların eserlerini perdeye veya sahneye uyarlamaya kalkarsanız, büyük sorunlar doğabilir. Pek tabii ana karakterinizi kendisiyle konuşturabilir, dış ses kullanarak sesli düşünmesini veya içinde

bulunduğu durumu bir sırdaşla tartışmasını sağlayabilirsiniz fakat genelde bunlar eğreti duran çözümlerdir. Kaldı ki, bir yazınsal eserin yazara ait sesi ve altında yatan tutumlar uyarlamadan kaçıp kurtulabilir. Bundan emin olmak için, anlatının görüntüler ve eylemlere bağlı olan sessiz film formuna dönüştürüldüğünde fark edilebilir bir şekilde kalıp kalmadığını değerlendirin. Sizin için özel anlam ifade eden bir öykü, sizi gerçekten de yaratıcı çözümler üretmeye itebilir çünkü yenilik yapmak için gereken enerji ilham almaktan gelir. Ya da basit bir şekilde yenilgiyi kabullenebilir ve önünüze bakabilirsiniz.

Aşağıda bir hikâyeyi uyarlama için test etmek ve hazırlamak için bir soru listesi görüyorsunuz. Üstlendiğiniz hiçbir ödev muhtemelen bu listedekilerden daha fazlasından faydalanmayacaktır. Listedekiler yorucu bir şekilde ayrıntılı görünebilir. Özellikle yalnız başınıza birisinin yönlendirmesi olmadan çalışıyorsanız, bu sefer sadece size anlam geleni ele alın. Tecrübe kazandıkça gerisi çorap söküğü gibi gelecektir.

Bir Hikâyenin Perdeye Uyarlanması İçin Değerlendirilmesi

Tüm sanatlar sınırlamaların getirdiği baskıların onları şekillendirmesiyle ortaya çıkar. Bu sınırlamalar, bir hikâyeyi bir mecradan diğerine taşıdığınızda büyük önem taşır, özellikle orijinaline sadık kalma vaadinde bulunduysanız. Her mecranın bu kadar farklı olduğu göz önüne alındığında, bunu yapmayı denemeli misiniz? Daha önemlisi, kuşkusuz ki, seçtiğiniz hikâyenin anlatım şeklinin inceliklerindense ruhuna sadık kalmaktır.

Edebiyattan sinemaya yapılan "*sadık*" *uyarlamalar* başarısız olmaya eğilimlidir çünkü her bir mecra çok farklı güçlü ve zayıf yanlara sahiptir. Yazınsal aslına abartılı bir saygı duymaktan kaçınmak için, perdeye başarılı bir şekilde aktarılabilecek şeylere odaklanın.

Edebiyatta, yazar karakterin düşüncelerine ve hislerine ayrıcalıklı erişim sağlayabilir fakat beyaz perde aynı şeyi yapmaya kalktığında dayanılamayacak kadar beceriksiz bir hale gelir. Perde, gerçekliğe daha yakındır ve başka bir insana gelebileceğimiz en yakın konum, onların ne yaptığını ve söylediğini yakından gözlemlediğimiz zamanda gerçekleşir. Tecrübe ve empatiyi kullanarak, dışarıdan gözlemlediğimiz eylemlerinden iç hallerini anlayabiliriz. Sinema ve tiyatro izleyicileri bunu, filmin veya oyunun sunduğu davranışsal ifadeyi kullanarak yapar. Bununla beraber, teatral ve sinematik formlara özgü kısıtlamalar, sizi yaratıcı çözümler bulmaya itebilir. Böylelikle sinema tarihi, bilinci canlandırmak üzere yapılan bütün köklü denemeleri barındırır ve bunlar, zorlukları kendi kendinize örnek olarak denediyseniz daha da ilginç bir hale gelir.

Perdeye uyarlanmaya aday bir hikâye araştırırken, sahne sahne taslak çıkarabileceğiniz bir materyal aradığınızı unutmayın. Taslağın ne olduğunu 13. Bölüm'den hatırlayacaksınız:

> Kısa olduklarını ve öykü formunda olduklarını.
>
> Geniş zamanda ve üçüncü şahısla yazıldıklarını.
>
> Her yeni sahne için yepyeni bir paragrafla başlandığını (yani, her yeni mekân veya zaman diliminde).
>
> Yalnızca izleyicilerin perdede görüp duyabileceği kadarını betimlediklerini.
>
> Hiçbir zaman karakterin düşüncelerini veya eser hakkında teknik bilgiler içermediklerini.
>
> Tüm konuşmaları özetlediklerini. Örneğin, "Pablo, Marguerite'ye yetimhaneye bırakıldığında ne kadar kızgın hissettiğini anlatır."

Filmlerin ele alınmasında *ölçek*, içeriğin miktarına, karakterlerin sayısına ve seçilmiş gösterim süresiyle ilişkili olarak olay örgüsünün karmaşıklığına işaret eder. Bunları azaltmak veya artırmak yalnızca kısıtlama veya genişleme gerektirmeyebilir fakat inandırıcılığı korumak için içeriği değiştirmenizi de talep edebilir.

Araştırmanız sırasında, kendi yöresel, kültürel veya etnik geçmişinizin keşfedilmemiş bazı yönlerini seçerek değerlendirin. Birkaç defa okuyana kadar gözünüze takılan her şeye şüpheci bir tavırla yaklaşın. Sesin yokluğunda bütünüyle eylemlere dayalı olan sessiz sinemaya uyarlansa başarılı olup olamayacağını düşünün.

Değerlendirme

Uyarlamalar üzerine düşünürken, aşağıdaki soruları sorun:

Hikâye, uyarlayanın ilgi alanlarını ve değerlerini yansıtıyor mu?

Uyarlama yeni mecrasından planlı ve yaratıcı bir şekilde yararlanabilmiş mi?

Uyarlama aslı tarafından baltalanmış mı yoksa özgür mü bırakılmış?

Ölçek (bkz: ek bilgi kutusu, s. 194), gösterim süresi (otuz dakika) için uygun mudur? On beş dakikalık bir hikâyede, muhtemelen yalnızca bir ana karakterin hakkını verebilirsiniz. Daha fazlasının üstesinden gelmeye çalışmak, hikâyenizin kesik ve yüzeysel olmasını sağlayacaktır.

Ana karakterin sorunu bireysel, belirgin ve merak uyandırıcı mı?

Karakterlerin arasındaki ilişkilerde gözle görülür bir düzen var mı?

Kriz sinematik mi—yani, davranışsal ve belirgin bir şekilde mi oluşturulmuş—yoksa içsel ve gözden kaçması muhtemel mi?

Hikâyenin karakterlerinden birinde veya temalarında herhangi bir gelişme izlenebiliyor mu?

Uyarlama, orijinalindeki anlamı aynı derecede veriyor mu? Yoksa daha az mı, daha fazla mı veya daha farklı mı veriyor?

Örnekler

New York Üniversitesi öğrencilerinin aşağıda göreceğiniz cevapları, aslında daha kısıtlı bir ödev içindir. Yalnızca bir hikâye özetini, yazarın esas amacına dair bir yorumlamayı ve fark edilen güçlü yanların ve sorunların tanımını gerektiriyordu. Özetler ve değerlendirmeler, yine de kısa, öz ve kullanışlıdır.

Örnek 1: James Joyce'un *Dublinliler* kitabından *"Bir Karşılaşma" (Peter Riley)*

Özet. "Bir Karşılaşma"nın anlatıcısı, okul hayatının ve akşamları arkadaşlarıyla beraber oynadığı Vahşi Batı oyunlarının monotonluğundan sıkılmış İrlandalı küçük bir çocuktur. İki sınıf arkadaşıyla birlikte okulu asmaya ve bir maceraya atılmaya karar verir: Dublin limanına gidip "Pigeon House" denilen yere giden vapura binme. Çocuklardan birisi ceza alacağından korkarak konuştukları zamanda buluşmaya gelmez. Fakat sapan taşıyan sert çocuk Mahony anlatıcıyla buluşur ve ikisi yola koyulur.

Çocuklar rıhtımda gemileri izleyip denizcilerle öğle yemeği yiyerek keyiflerine bakarlar. Vapurla nehri geçerler ve yerel dükkânlardan bisküvi alıp sokak boyunca bir kediyi kovalayarak Ringsend'de gezinirler. Sonunda yolculuklarına devam etmek için çok yorgun olduklarını fark edip geri dönmeden önce bir tarlada dinlenirler.

İkisi otururken, yırtık pırtık kıyafetler içinde tuhaf bir yaşlı adam yanlarından geçer, daha sonra geri dönüp onlara doğru gelir. Yanlarına oturup onlara okul ve kitaplar hakkında sorular sorar. Bunu yaparken de anlatıcıyı Mahony gibi "oyunlara düşkün" değil de kendisi gibi bir "kitap kurdu" olarak tanımlar. Sarılaşmış dişlerindeki boşlukları gösterecek bir şekilde gülümseyerek, her ikisinin de mutlaka sahip olması gereken "sevgilileri" hakkında onları sorguya çeker. Güzel genç kızlara ne kadar hayran olduğu hakkında konuşarak devam eder. Anlatıcı bu garip kişiye temkinli yaklaşır, adam onların yanından geçip gitmişken sonrasında yanlarına geri gelmiştir. Mahony kovaladıkları kedinin arkasından ok gibi fırlar ve yaşlı adam da anlatıcının yanında sessizce durur. Sonra, küstah genç adamların, sevgilileri olan ama bunu saklayan çocukların nasıl acımasızca kırbaçlanması gerektiğiyle ilgili dehşet verici bir monoloğa başlar. Anlatıcıya "böyle bir çocuğu sanki karmaşık bir gizemi çözüyormuşçasına kırbaçlayacağını" söyler.

Rahatsız olan ve korkan anlatıcı, yerinden fırlar ve ayakkabısını bağlıyormuş gibi yapar. Daha sonra adama veda edip adamın onu bileklerinden yakalayacağından korkarak tarlanın yokuşuna tırmanır. Tarlanın öteki ucundaki Mahony'e seslenir ve diğer çocuk sevecen bir şekilde yardımına koşar.

Yazarın Hikâyede Vurguladığı Amaç. Joyce macera arayan herkesin,

bunun gibi bir dünyanın barındırdığı nahoş unsurlarla karşılaştığını gösterir. Ev ve okul düzenini hor gören maceracı, birtakım korkutucu gerçeklerle karşı karşıya kalır çünkü yaşlı adam, anlatıcının arkasında bıraktığı dünyadan daha çok onun kendi dünyasına ait olduğunu iddia eder. Anlatıcı "daha karanlık şeyler" karşısında gözlerini öylece yumamaz.

Sorunlar/Güçlü Yanlar. Buradaki sorunlar, "Bir Karşılaşma" birinci tekil ağızdan anlatıldığı için ortaya çıkar; bazı sorunlar anlatıcının uzun zaman alan etkinlikleri ve kısa durumları betimlediği açılış sayfalarında bilhassa ortadadır. Fakat bu kısımlar, kısa filme dönüştürme amacıyla kolayca değiştirilebilir. Anlatıcının sesi zaten güçlü bir ses ama biraz hikâyelemeden yararlanmak ilginç olabilir, [belki] daha yaşlı bir adamın hayatını şekillendiren gençliğinde yaşadığı bir karşılaşmaya geçmişe giderek anlatması. Bu parça, benim temalarımla oldukça yakından ilişkilendirilebilir çünkü bir kez daha bireylerin daha karanlık bir şeyle yüzleşmek için sınırları aşmasını ele alıyor. Anlatıcının hayatı şimdi eskisi gibi olamaz çünkü güvenli dünyasının uç noktalarında neyin var olduğunu artık biliyordur. Mahony'nin yaşamaya niyetlendiği o basit, saçma hayatı kabul etmeyecektir.

Peter haklı; birinci şahsın ağzından anlatılan hikâye gerçekten de sorunlara yol açıyor. Fakat, eğer ana karakterin hikâyeyi kime anlatıyor olabileceğini sorgularsak, olayın ardından okuldaki arkadaşlarına veya buluşmaya gelmeyen çocuğa hitap ediyor olabileceğini görüyoruz. Anlatma sırasında, hikâyeleştirilen anılar geniş zamanda gerçekleşen olaylara dönüştürülebilirdi fakat izleyici aktif bir rol oynamadığı sürece, bu yöntem eğreti ve yapay gözükebilir. Bu bakımdan, Emily Brontë'nin *Uğultulu Tepeler*'i bile kusurludur çünkü olaylarda hiçbir şekilde aktif rol oynamayan bir hizmetçiyi anlatıcı olarak kullanır. Doğru, okur onu hızlıca unutur ama bir filmde olsa, fiziksel varlığıyla araya giren gereksiz bir karakter olurdu. Dolayısıyla, onun inandırıcı olmaktan uzak ama senaristin işine gelen bir unsur olduğunu kolayca anlardık.

Peter'ın seçimlerinin güçlü yanlarından biri de ana karakterlerin eylemi başlatmasıdır. Okullarının boğucu ve korunaklı dünyası

karşısında isyan ederek ve gemi tersanelerinin bilinmeyen zevklerini tercih ederek, enerji dolu maceracılar haline geliyorlar -ta ki baskın karakteristik özelliği maskelenmiş cinsel gerginlik olan şaşırtıcı yaşlı adam ortaya çıkana kadar.

Bir karakterin ne elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalıştığını sormak, onların içini görmenin anahtarıdır. Her yeni cevapta, metnin altında yatan yeni motivasyonlar ve yeni alt metinler açığa çıkar. Bu basit sorguyu çevrenizde olup bitenlere, hayatınıza uygulayın ve yeni farkına vardığınız tüm gündemleri not edin. Kendinizi gerçekten zorlamak istiyorsanız, kendi motivasyonlarınızı takip etmeyi deneyin.

Peki bu yaşlı adam ne elde etmeye, yapmaya veya başarmaya çalışıyor? Çocukları aşkla ilgili tecrübelerini paylaşmaya iterek başkasının yaşadıklarından dolaylı olarak heyecan duyma arayışında gibi gözüküyor. Fakat elbette biliyor ki bu konuda hiç tecrübeleri yok ve bu da akla şu soruyu getiriyor, adam başka bir şeyin mi peşinde? Sinsi, sıkı fıkı tavırları geride kalan çocuğun zayıf noktalarını denediğini düşündürüyor. Bu rahatsızlık verici bir durumdur ve pedofiliye "hazırlığa" (cinsel amaçla çocuğun direncini sistematik olarak kırmak) işaret eder. Çocuk, adamın ona aşırı sıcak yaklaştığını düşünür ve oradan sıvışır (ona yakın bir yaşta benim de yaptığımı hatırladığım gibi). Hikâyeyi etkili kılan şey; ana karakterin genç ve hassas olması ve yetişkin cinselliğini bütünüyle kusurlu olarak algılayacak noktaya gelebilecek olmasıdır. Arkadaşı Mahony bu olaydan hiç etkilenmez çünkü duyarlılıkları bunu kavramak için çok yüzeysel kalır.

Örnek 2: Francis Veber'den "Le Dîner de Cons" (Louis Leterrier)

Bu oldukça yeni bir öyküdür. Fransızca başlık, "Salaklar Sofrası" olarak çevrilebilir. Yazarı, oldukça bilindik Fransız bir yazar-yönetmen olan Francis Veber'dir. En ünlü eserlerinden bazıları, Hollywood'da

The Toy veya daha yakın dönemdeki *The Birdcage* adlarıyla filme çekilmiştir.

Özet. Perşembe gecesi. Peter Brochant ve arkadaşları için bugün, Fransızcadan çevirisiyle "Aptal Yemeği" günü. Bu oyunun kuralları gayet basit: her biri bulabildiği en aptal insanı yanında getirir. En aptalı keşfeden oyunu kazanır.

Bu gece, Peter çok mutlu: Keşfettiği aptal sanki nadir bulunan bir inci gibi. İdeal geri zekâlı. "Birinci sınıf bir budala!" Frankie Pigeon, vergi dairesinde bir devlet memuru. Frankie'nin tutku duyduğu tek şey kibritlerle yaptığı maketler.

Fakat Peter'ın bilmediği bir şey var: Frankie her şeyden önce en şanssız insanlardan biri ve felaket yaratmada en iyiler arasında. . . Ancak bu gece Peter iyi hissetmiyordur çünkü sırtını incitmiştir. Buluşmayı iptal etmeye çalışır. Fakat Frankie'ye zamanında ulaşamaz, bu yüzden Frankie, Peter'ın lüks dairesine gelecek, Peter'ın sağlığından endişe edip onunla kalmaya karar verecektir. Ev sahibinin gitmesi için yaptığı tüm ısrarları reddeder. Bu, Peter Bronchant için uzun bir kâbusun başlangıcıdır. Bu kâbusta Peter'ın tüm dünyası başına yıkılır.

Yazarın Hikâyede Vurguladığı Amaç. Öncelikle, en zengin ve en zeki insanların çoğu zaman yaşayan en mutlu insanlar olmadığını göstermek. Ortaya dökülecek öyle çok kirli çamaşırları bulunur ki, bazen hepsini saklamaları zorlaşır. Ayrıca, sürekli taşıdıkları üstünlük kompleksi bazen dayanılmaz bir hale gelir, özellikle kendilerinden aşağı gördükleri insanların daha iyi durumda olduklarını fark ettiklerinde. Yazarın amacı bu yüzden oldukça basittir. Her ne kadar sınıf ayrımlarının artık var olmadığını düşünsek de, hala bu ayrımların varlığını oldukça hissettiren bugünün toplumuna yönelik kibar bir eleştiridir.

Sorunlar/Güçlü Yanlar. Bu hikâyede tuhaf tesadüfler merkezi önem taşır. Hikâyenin bu şekilde kısaltılması—tüm olayın bir akşamda ve bir mekânda (Peter Brochant'ın dairesi) geçmesi—bu eserin hem güçlü hem de zayıf yanıdır. Bu bazen tekrarlı hale gelir ve iki ana karakterimizle birlikte eserin geri kalanına dâhil olan diğer karakterler biraz köşeye sıkışmış hissederler. Bir diğer güçlü yanı özgünlüğüdür; özellikle Amerika'da bu tür bir hikâyenin bu şekilde anlatımına rastlamak. Bu hikâyeyi perdeye uyarlayacak olsaydık, maliyeti oldukça ucuz olurdu. Kısa bir film yazarken aradığımız şey tam olarak da bu değil midir?

Hikâyenin sonunda, Peter misafirini yanlış değerlendirmekteki hatasının nihayet farkına varır. Frankie yeni arkadaşı olur ve bu süreçte tüm hayatını tekrar değerlendirir. Temalarımdan ikisinin altına bu ahlak dersi yazılabilir: En samimi arkadaşlarımızı en garip yerlerde ve durumlarda buluruz; ve birinin kendi kimliğini oluşturması için birçok adımdan geçmesi gerekir. Her birimizin içinde Peter Brochant'tan az da olsa bir parça vardır. Kimse yeteri kadar açık görüşlü değildir.

Louis, doğal olarak hikâyenin ahlaki amacından (ilk değerlendirmelerimizin çoğu zaman düşüncesizce yaptığımız peşin hükümler üzerine kurulu olması) etkilenmiştir fakat Peter'ın içsel dönüşümü için çok önemli olan adımların nasıl dıştan görünür hale gelebileceğini belirtmiyor. Peter'ın içsel değişimleri, diğerlerini yargılamaya olan eğiliminde yavaş gerçekleşen bir yumuşama olarak gözlendiği için bu hikâyenin filme uyarlanması zor görünüyor. Ancak yazar sonradan hikâyeyi, İngilizce adı *The Dinner Game* (1998, Şekil 17-1) olan bir filme dönüştürmüştür. Fikir değişikliğini anlatan bir hikâye, ancak bir dizi belirgin davranışsal evreleri gösterebiliyorsa başarılı olur. Böyle olunca oyunculara düşen görev, bir dizi dönüm noktasını canlandırmaktır.

Her başarılı beyaz perde anlatısı (komedi, trajedi veya herhangi bir şey) bir akış grafiğinde her biri bir sonrakine öncülük eden yapıtaşları gibi bir dizi davranış olarak kavramsallaştırılmaya dayanır. Eylemlerin sesi sözcüklerden daha çok çıkar; bu yüzden uyarlama sanatı, bir yazınsal eseri, görsel olarak iletişim kuran sekanslardan meydana gelmiş bir akışa dönüştürmekte yatar. Her bir sekans, izleyicinin düşünmesi ve yorumlaması için görsel veya işitsel ifadeler ve aksiyonla doludur.

Etkin beklenti. Etkili drama, her biri sorgulamamızı ve varsayımda bulunmamızı sağlayan bir dizi proaktif, davranışsal yapıtaşı sunar. Bu, pasif olarak tanık olmamızdansa; aktif bir şekilde üzerinde düşünmemizi sağlar.

Louis'in uyarlamasının sonraki gelişim evreleri, ana



Şekil 17-1 The Dinner Game [Salaklar Sofrası] adlı filmde bir grup arkadaş akşam yemeğine kimin en aptal misafiri davet edebileceği üzerine yarışır (filmden bir kare).

karakterinin gelişimindeki o adımları engellemek ve Peter'ın yaşadığı içsel değişimlerin bir kanıtı olarak davranışsal ipuçları yaratmak olurdu—ki bu hiç de kolay bir iş değil.

Genel Bakış

Her iki öykü örneği, ana karakterlerin zihinleri ve algıları üzerinden bize anlatılır—bu pek de şaşırtıcı değildir çünkü başarılı öyküler, bu önemli edebi yöntemden yararlanır. Neticede, daha az kaliteli edebiyattan bazen uyarlama için daha iyi bir materyal çıkar; özellikle eser, aksiyon odaklı ve melodram türündeyse. Jean-Luc Godard, filmlerindeki olay örgüsünü kurarken *Série Noire* adlı Fransız ucuz romanından yararlanmaktan hoşlanırdı.

Gelecek vadeden bir yazınsal *mülkiyet* (uyarlama için değerlendirilen, halihazırda var olan eser) seçmek, eserin perdeye nasıl uyarlanabileceğine dair kendinden emin bir sağduyu gerektirir. Böyle net olmayı zor yoldan öğrenene kadar (başınıza gelebilecek en kötü şey sayılmaz), dilin cazibesi karşısında savunmasızsınız (tecrübeyle sabittir). Kaliteli edebiyatı iç, düşünceli özelliklerinden sıyırıp olay örgüsüne indirgediğinizde sevenlerini, özgün eseri

değiştirerek rahatsız ettiğinizi göreceksiniz. Klasiklerin televizyonda yapılan çok sayıda uyarlaması bu tuzağa düşer.

Elbette, Peter'ın ve Louis'in uyarlamaları hala birinci sınıf filmlere dönüştürülebilir. Çalışmaları henüz başlangıç seviyesinde bir mücadele içerir, yolun sonunda onları daha ciddi savaşlar bekler. Gerçekten ama gerçekten hoşunuza giden bir hikâyeden asla vazgeçmeyin. Önünüze koyduğu belli sorunları çözmek için kayda değer bir iş çıkarana kadar ne olursa olsun durmayın. Bu çaba sonuçta kendi büyüsünü ve aydınlanmasını getirecektir.

18

Haberden Esinlenilmiş On Dakikalık Hikâye

Bu ödev sizden, çıkış noktası olarak bir haberde geçen hikâyeyi veya fotoğrafı kullanmanızı ve bundan bir tema geliştirmenizi istiyor. Yaşanmış bir olayı ele alıp bir izleyici kitlesi için on dakikalık bir ekran fikri geliştirecek ve daha derin ilgilendiğiniz bir meseleyi veya sahip olduğunuz bir değeri ifade etmesini sağlayacaksınız. Bu süreçte, iyi haberciliğin kurallarını bir kenara bırakacak ve gerçekte olmuş olaydan kasıtlı bir ben-merkezli yaklaşımla yararlanacağız.

Her şey, zengin garip bir tipin kolunu omzunuza atıp ulusal televizyonda on dakikalık bir yayın yapmanızı teklif etmesiyle başlar. Bütçe ayarlamak sorun değil fakat yapman gereken, gerçekler baz alınarak yazılmış on dakikalık kısa bir ekran fikri geliştirmek ve tarafsız olacağım veya politik dengeyi gözeteceğim diye çok kafa yormamak, der size.

On dakika herhangi ciddi bir şey için kısa gibi görünebilir fakat Robert Capa[1]'nın tek bir fotoğrafta savaş hakkında söyleyebildiklerine bir göz atın (Şekil 18-1).

Öznesi, tam vurulduğu anda beyni kafatasından fırlayan bir köylü askerdir. Bu andan hemen önce, engebeli bir tepeden aşağı doğru süngüsü düşmana doğrultulmuş biçimde saldırıya geçmişti; sonrasında ise kırsal bir savaş meydanında yalnızca bir başka dertop olmuş ceset olacaktı. Bu saniyenin yüzde birindeki kriz anı birçok trajik gerçeğe işaret eder fakat bunlardan sadece birini

1 Robert Capa (1913-1954), meşhur savaş fotoğrafçısı.

seçeceğim: *geri döndürülemez tek bir anda, ailesi ve arkadaşları için değerli olan biri, bir inanç uğruna hayatını kaybediyor.*[2] Bu düşünceden, zorlu ve hatta korkunç meseleler cereyan eder.

Propaganda ve drama farklıdır. Propagandada her şey kaçınılmaz bir akıbete hizmet ederken drama, bizi diğerlerinin görüp geçirmeleri gereken, çoğu zaman karmaşık ve hatta çelişkili olan meseleleri paylaşmaya davet eder.

Oysaki sizin bir izlerkitleyle iletişim kurmanız için ayrılan on dakikalık süre, bundan bin kat daha uzun, peki bu sürede ortaya ne çıkarabilirsiniz?

Fotoğraf veya kupür koleksiyonunuzdan meseleleriniz ve değerleriniz için bir araç olarak görev yapabilecek gerçek bir olay bulun. İşiniz öğüt vermek olmadığı için bunun sizi propagandaya sürüklemesi gerekmiyor, izleyicinizde sadece farkındalık ve sorgulama ihtiyacı uyandırmalı.



Şekil 18-1. 1936-1939 İspanya İç Savaşı'nda bir askerin ölüm anında çekilmiş meşhur fotoğraf. (Cornell Capa/Magnum Photos. Robert Capa © 2001)

2 Capa'nın bu fotoğrafı sahneleyip sahnelemediğine dair, çözüme kavuşmayan otuz yıllık bir tartışma devam ediyor. Böyle yapmış olsa bile (ki ben buna inanmıyorum) yansıttığı şeyin önemi değerinden bir şey kaybetmiyor.

Ödev 18-1: Bir An ve Neticesi

Çalışmanızda ünlü sunucular, tanıtıcılar, muhabirler, röportajcılar ve çekimde sırasında kafanın bütün ekranı kapladığı tek kişilik röportajlar gibi geleneksel aracılar kullanmaktan kaçının.

1. Adım: Ödevinizle birlikte sunacağınız, çağrışıma açık bir fotoğraf veya haber hikâyesi seçin.

2. Adım: Geçici bir varsayım bulun.

3. Adım: Fotoğraftaki olayı ve sonuçlarını inceleyeceğiniz on dakikalık televizyon sunumunun taslağını çıkarın. Örneğin, Robert Capa'nın çektiği askerin oğlunun tüm aile üyelerinin o an kaybettiklerini tekrardan anlattığını hayal edebilirsiniz.

4. Adım: Televizyon fikrinizin nasıl ele alınacağı ve sunulacağının güçlü ve zayıf yanları üzerine kısa notlar ekleyin.

Süre, Ölçek ve Kriz

Halka açık portalların çoğunda, özellikle de televizyonda, belirlenmiş bir gösterim süresi vardır. Bu ödevde size on dakika veriliyor. Sizin yapmanız gereken bu on dakikadan en iyi şekilde yararlanmak. Her hikâye olası izleyicisine ve gösterim süresine uygun *ölçekte* olmalıdır; bu yüzden zorlu göreviniz kısa ama öz, çağrışımcı ve dokunaklı olmaktır. Kısa sürede fazla şey söyleyebilir misiniz? Şiir de bunu amaçlar ve bunun sırrı gereksiz olan her şeyi yontarak kendi merkezi amacınızı geliştirmekte yatar. Hikâyenizin doruk noktasını tanımlamakla başlayın:

Hikâyenizin krizi ne olacak?

Bizi oraya ulaştırmak için ne kadarlık bir yükselen eyleme (giriş) ihtiyacınız var?

Doruk noktasından sonra, değişim olduğunu göstermek ve bir kapanış hissi vermek için ne kadarlık bir düşen eyleme (çözümlenme) ihtiyacınız var?

Açıkça görülüyor ki krizi, yükselişini ve düşüşünü desteklemek için neye ihtiyacınız olduğunu tanımlamak her zaman odaklanmaya yardımcı olur ve dramayı yoğunlaştırır. Yazarların bunu yapmayı ne kadar sık ertelediğini ve bundan kaçtığını bilseniz şaşırırdınız.

Tarafsızlık Miti

Tarafsız olabilir misiniz? Aslında, insan yapımı olan gerçeklerden uyarlanmış hiçbir şey tarafsız olamaz çünkü herhangi tür bir hikâye kaçınılmaz bir biçimde yaratıcısının ilgi alanlarının, varsayımlarının ve inançlarının bazı yönlerini yansıtan bir yapıya sahiptir. National Geographic'in eski sayılarına bir göz atın. Beyaz ve orta tabakadan olmayan kültürlerin zamanın muhabirleri ve fotoğrafçıları tarafından nasıl küçümseyen bir tavırla tasvir edildiğine şaşıp kalacaksınız. Kendilerini bilimsel olarak tarafsız ve antropolojik kabul etmişlerdir fakat günümüzde beyazların sömürgelere karşı bakışının somut örneği olan şeyi üretmişlerdir. Bizim eserlerimiz de zaman içinde benzer yargılara layık görülecektir çünkü biz de kendi öznel kesinliklerimizin gözüyle hayata bakarız. Yine de bir izleyici kitlesine karşı adil ve açık olmayı amaçlamalıyız, böylece tek çare kendini tanıma ve eleştirel farkındalıktır. Geçici varsayım üretirken kendini sorgulamak yardımcı olur.

Değerlendirme

Gördüğünüz veya duyduğunuz fikirler, on dakika koşuluna ne kadar iyi uyum sağlıyordu?

Varsayım, gerekli olan açıklayıcı detaydan üstü kapalı bir şekilde bahsetti mi?

Film kayda değer sosyal veya diğer alanlardaki meseleleri ortaya çıkardı mı?

Sonuna doğru tatmin edici bir kapanış hissi bıraktı mı?

Uyarlamadan hangi inanç sisteminin meydana çıktığını düşündünüz?

Uyarlama ne kadar sinematikti (görsel yönden yaratıcı ve şeklen)?

19

Belgesel Konusu

Sıradan insanların hayatlarını ne kadar zengin ve hatta çarpıcı bir biçimde yaşadıkları, belgeselin özel ilgi alanına girer ve belgeseller, yaşamayı heyecanlı, doğaçlanmış bir süreç olarak görenlere hitap eder. Bu, belgeselcileri film yapımının caz müzisyenleri haline getirir ve onların kurgudaki erkek kardeşleri, görevini yerine getirmek için bir partisyona ihtiyaç duyan senfoni orkestrası gibidir. Yine de oyuncu kadrosuyla birlikte doğaçlamaya dayalı bir temel kurmayı tercih eden önemli kurgu yönetmenleri vardır, Robert Altman, Ingmar Bergman, John Cassavetes, Jean-Luc Godard ve Mike Leigh gibi isimler. Bu isimlerin yöntemlerini "Dramayı Harekete Geçirmek" adlı 22. Bölüm'de inceleyeceğiz.

Araştırma

Belgesel ve kurgu için araştırma yapmak birbirine benzer çünkü romancılar ve senaryo yazarları çoğu zaman, kendilerini yazmaya niyetlendikleri durumlara kaptırırlar. Yazınsal kurgular, oyunlar ve belgesellerin hepsi insan halinin inanılır ve eğlendirici yönlerine ulaşmayı hedefler.

Gerçek insanları kendi ortamlarında araştırabilme kabiliyeti oldukça değerlidir çünkü hiçbir şey gerçek olanın derinliğine ve bütünüyle beklenmedik olmasına denk olamaz. Hazır bir şekilde sizi bekleyen hikâyelere çok nadir rastlarsınız. Genelde hayal

gücümüze dayanarak bir tam hikâye oluşturmak üzere birleştirmemizi bekleyen bir yığın parça buluruz. Bir yoga tutkununu, mayın temizleme ekibini veya iş başında Afrikalı bir çobanı betimlemek istiyorsanız, zorlu göreviniz her zaman aynıdır: hangi hikâyeyi anlatacağınızı, hangi bakış açısını seçeceğinizi ve hangi görüşleri inceleyeceğinizi düşünerek bulmak.

> Yazarlar, yazmaya niyetlendikleri kişilerin hayatlarını nasıl yaşadıklarını ve gerçek hayattaki durumlarla nasıl başa çıktıklarını görmek için *araştırma yaparlar.* Belgeselde bu derece önemli olan araştırma türü, romancının benzer bir derinlik ve hâkimiyetle yazmasını sağlar.

Bir taş parçasından ne gibi bir heykelin çıkabileceğini gözünde canlandırmaya çalışan bir heykeltıraş gibi, belgesel yapımcısı da her konuyu belirsizleştiren günlük detayların fazlalığından neyi kurtarması gerektiğine karar vermelidir. Hikâyeler, izleyicinin gördüğü, hissettiği ve düşündüğü çerçevelemeden ve yönetmenlikten doğar.

Modern belgesel nadiren hayatı kamera önü için düzenler, bunun yerine belli olayları oldukları gibi yakalamayı amaçlar. Bu oldukça tahmin edilemez olabilir, bu yüzden belgeselci mantıklı bir şekilde öngörülebilecek olanı ve tanrılardan hediye (veya darbe) olarak gelecek diğer şeyleri yakalamak üzerine kumar oynar.

Bir belgeseli planlamak çılgın bir şekilde spekülatif görünebilir. Henüz olmamış bir şeyi *planlamak* nasıl mümkün olabilir? Neden bununla uğraşasınız? Neden yalnızca bekleyip ne oluyorsa onu çekmeyesiniz? Bir belgesel yayın yönetmenine bunun işe yarayıp yaramadığını sorun ve o da size böyle pasif bir yaklaşımın dağınık bir kayıtla ve bir odağı olmayan belgesel materyalleriyle sonuçlanacağını söyleyecektir. Gerçek yazarlık bütün bir görüntüyü yorumlama zekâsına bağlıdır. Kim kurallarını bilmeden bir futbol maçının çekimini yapar ki? Bir maçın ilgi uyandırıcı bir resmini oluşturacaksanız, maçın kurallarını, oyuncuların özelliklerini,

hakemi ve taraftarları bilmelisiniz. Bütün bu önemli şeyleri yakalamak üzere hazır olmak için, bildiklerinizi organize etmeye yardım edecek ve ortaya çıktığı anda sizin beklenmediğe karşı duyarlı hale gelmenize yardımcı olacak bir varsayımınız olmalı.

Dolayısıyla bir belgesel önerisi yazmak, makul olarak neyin beklenebileceğini gösterip henüz bilinmeyen sonuçları elinden geldiğince öngörür. Örneğin, İç Savaş oyunları üzerine olan filminizin, bir top arabası, topçu askerinin ayağını çiğnediğinde altüst olacağını veya acil yardım ekibinin inleyen sireninin 1860'lar savaş meydanını istila edeceğini öngöremezsiniz. Ama kazaların gerçekleşebileceğini bilerek hangilerinin en yaygın olduğunu bulabilirsiniz.

Bunun yerine, istikrarsız bir evliliği ele aldığınızı düşünün. Bütünüyle belirsizlikle karşı karşıyasınız fakat önünüzde ayrıca büyük ölçüde dramatik gerilimle dolu bir film vaadi var. David Sutherland'ın *The Farmer's Wife* (Public Broadcasting Service documentary series, USA, 1998) adlı filmi, Nebraskalı bir çiftin gittikçe yoksullaşırken aile çiftliğine tutunma mücadelelerini yürek burkan detaylarla anlatıyor. Yerle bir olan evliliklerinde her yeni bir kriz birçok olası sonucu beraberinde getiriyor ve her biri için ekip acil durum planı yapıp ona göre çekim yapmalı.

Bu ödevde, bizleri, sizin için önemli olan bir konuya dâhil ederek başlayın. Bizde güçlü hisler ve eleştirel düşünce oluşturup oluşturamadığınıza bir bakın.

Belgeselciler iki ana çekim felsefesi arasında seçim yaparlar. *Gözlemsel belgeseller*, gerçekliğe, antropologların yaptığı gibi konularına nispeten daha görünmez olmayı hedefleyen bir şekilde yaklaşırlar. *Katılımcı belgesellerde*, yönetmenler gerçeğe ulaşmayı kolaylaştırması açısından zorluklar, uyaranlar veya karşıtlıklar ortaya çıkararak özneleriyle etkileşime geçebilir.



Şekil 19-1 Patricio Guzman'ın *Nostalgia de la luz (Işığa Nostalji)* filmi Şili çöllerindeki teleskoplarla diktatörlük sırasında kaybettikleri sevdikleri in kemikleri i bulmak için yeri kazan insanları yan yana yerleştiriyor (filmden bir kare).

Olayları Sadece Gözlemlemek mi yoksa Kışkırtmak Amacıyla Araya Girmek mi?

Bir antropolog gibi gerçekleri yakalarken katı bir şekilde gözlemsel bir tarzda ilerleyerek mi yoksa öznelerinizi harekete geçirmek için onlarla etkileşimde bulunarak mı film çekmeniz gerektiği konusunda bir karara varmak kolaydır. Kameranın önüne bizzat geçmeniz bile gerekebilir. Eğer öyleyse, o zaman katılımcı bir çekim yöntemi uyguluyorsunuz demektir, hatta kendinizi yansıtan bir yöntem (özçekimin belgeselcilerin kullandığı versiyonu!).

Günümüzde çoğu belgesel yapımcısı, konuşmacı sıradışı veya gerçekten hissedilen bir şeyi açığa vurmadığı sürece televizyon tarzı röportajcılardan ve içinde çok soru sorulan çekimlerden köşe bucak kaçıyorlar. Patricio Guzman'ın derinden sarsan filmi *Nostalgia de la Luz* (2010, Şekil 19-1) gibi yakın zamanlı işler çoğu zaman anlatıdan ve kameraya doğru konuşmalardan uzak durur. Bunun yerine hikâyelerini, sırf böyle olmasa da ağırlıklı olarak görüntüler, eylemler ve davranışlar yoluyla anlatırlar. Her kuralın

istisnaları vardır ve Errol Morris'in *The Thin Blue Line* (1998) adlı filmi, meşhur yeniden çekilmiş sahneleri dışında, büyük oranda röportajlardan oluşur. Yine de karakterleri, hikâyesi ve Morris'in kullandığı sunum şekli öylesine özgün ve olağanüstü ki film kendi başına ayrı bir sınıf oluşturuyor.

Anlattığınız durum ilerledikçe, filminizin *girişi* ve akabinde *serimi*, izleyiciyi yönlendirmek için hikâyenin içeriği hakkında yeterli bilgiyi sağlamalı. Örneğin, eğer hikâyenizin odağı işleri kötü giden bir bakkalsa, bakkal sahibinin endişeden uyuyamadığı geceleri göstermeniz gerekecektir. Piyasa güçlerinin onunki gibi iş-yerlerinin etrafını nasıl sardığını göstermek için banka müdürü ve toptancı içeren sahnelere ihtiyacınız olacak. Süpermarket zincirlerinin personel özlük haklarını kısıtlayarak ve kâr marjlarını törpüleyerek zorla fiyatları nasıl indirdiğini de göstermeniz gerekebilir. Tüm zorlukları ve ironileri resmetmek için sağlam deliller ve farklı örnekler toplamalısınız. Bir belgesel yapmak için umut veren türlü türlü materyal çekmiş olmalısınız, sonra düzelti sırasında içlerinden nihai içeriği ve anlamı ayıklayacaksınız.

Bu ödevde ise sadece neyi nasıl çekmeyi düşündüğünüzü göstermeniz gerekiyor.

İnsan Çıkmazlarını Betimlemek

İnsani problemler, insanlar iç ve dış etkenlerin birleşmesi sonucu bunların tutsağı olduğunda gün yüzüne çıkar. Hepsini tanımlamak zorunda değilsiniz—kataloglama sosyal tarihçilerin ve sosyologların işidir—fakat ikileme sebep olan ana meseleleri ele almak zorundasınız. İzleyici, bir durum aşırı basitleştirildiğinde, eksik bir biçimde gerekçelendirildiğinde veya iyiye-karşı-kötü ideolojik monokromunda ifade edildiğinde bunun farkındadır. Fakat eğer bakkalın iflasa sürüklenmesini gerçekten de bunun bir iyi ve kötü meselesi olduğunu düşünen birinin (örneğin, bu sıkıntının odağındaki bakkalın genç oğlu) algıları yoluyla gösterirseniz, o zaman

kavrayamadığı karmaşık güçleri kabaca çizebilir *ve* bize onun basitleştirilmiş bakış açısının dokunaklı yanını hissettirebilirsiniz.

Belgesel bir dramadır ve drama da insanlık halini inceler. Etkili belgeseller katılımcılarının paradoksları, korkuları, gizemleri ve sorunlarıyla bizi karşı karşıya bırakır. Gerçekleri ortaya koymaktan veya orada bulunan herhangi birinin gördüğünü yansıtmaktan daha öteye gitmeyi amaçlarsınız.

Belgesel izleyicisinin *dramatik gerilimi*, belirsizlik ve tahmindir; hikâye anlatıcısı bunları her zaman gündemde tutmaya çalışır.

En iyi kurmaca filmler gibi, belgeseller de karakterleri eylem halinde gösterdiklerinde en güçlü halindedir. Eylem şimdiki zamandadır, diğer yandan röportajlar hafızadan gelir ve zaten geçmiş olanı ve dâhil edilmeyeni betimler. Tarihi bir konu, elbette, başka türlü ele alınamaz fakat güncel konular her zaman, şimdiki zamanda yavaş yavaş gözler önüne serildikçe en iyi şekilde kaydedilir. Onların bu olayı daha sonra anımsadıklarını görmektense, iki aceminin bir kanoyu hızlı akan bir nehir boyu beceriksizce kullandığını izlemek bizi olaya çok daha fazla dâhil eder. Fakat, agnostik bir kanocu hayatta kalacağına dair kendini dua ederken buluyorsa, içinde bir yerlerde kameranın yapacağı hiçbir işin açığa çıkaramayacağı bir şey olmuştur. Yalnızca dış ses veya röportaj buna denk olabilir.

İzleyicinin meseleleri görmesini, hissetmesini ve onlar üzerine düşünmesini sağlayacak şeyleri çekmeyi planlayın. Çoğu zaman bu, iş başındaki iki karşıt kuvvetin arasında bir ikilemi kasıtlı olarak yönetmek anlamına gelir. İyi drama, bizim farkında ve dâhil olmamızı sağlayarak ve bizi çelişen kanıtlarla karşı karşıya getirerek, duygusal, eleştirel ve analitik işlevlerimizi esnetir.

"Bu manipülasyon değil mi?" diye sorabilirsiniz. Evet, öyledir. Konu sanat olduğunda ve özelikle film yapımında, manipülasyon genelde kaçınılmazdır. Tarafsız bir film ortaya çıkarmayı bırakın,

tarafsız bir çekim bile yapamazsınız. Kameranın her pozisyonu, kaydedilen her olgunun süresi, montajda yapılan her seçim öznel bir insan seçimini gerektirir ve böylelikle her şey manipüle edilir. Burada tarafsız hiçbir şey yoktur. Tüm sanat eserleri, izleyiciyi akıcı bir yaşam deneyiminin ana hatları aracılığıyla yönlendirmeyi amaçlayan yapılardır. Diğerlerinin gözlerinden görmek için, bir başkası olmanın nasıl hissettirdiğini bilmek için can attığımızda yüzümüzü sanata döneriz.

Yüzleşme

Filminizde çatışmada olan güçler, birbirleriyle "*yüzleşme*"lidir ve kameranın önünde gerçekleşmesi için bir yolunu bulmanız gerek. Sizin yüreklendirmenizle, yirmi yıl önce çileden çıkmış babası tarafından evden kovulmuş hamile kız cesaretini toplayacak ve hala kızgın olduğu annesine neden karşı çıkmayı başaramadığını soracak. Diyecek ki, "Neden beni kurtarmaya çalışmadın?"

Mantıklı bir insanın zorlanarak yorumlayacağı çelişkili kanıtı göstermeniz gerekiyor (anlatmanız değil). İlginç karakterler kasıtlı bir şekilde geliştirilmelidir, bu da onların karmaşıklıklarını ve ikilemlerini göstermeniz ve izleyici kendi tespitini yapabilsin diye bu karakterleri ekranda çözümlemeyi olabildiğince fazla ertelemeniz anlamına gelir.

Açıklayıcı nedenlerden uzak durun çünkü hepimiz "mesajlardan" şüphe duyarız. Bunun yerine, izleyicinizin geçerli bir şekilde sunulmuş kanıtlardan sonuç çıkarmasına izin verin (gecikme kullanımları üzerine ek bilgi kutusuna göz atın). Çözümleyemediğiniz belirsizlikleri

Gecikmenin kullanımı. Gizem romanının kurucusu Wilkie Collins, hikâye anlatımında okuyucunun ilgisini canlı tutmanın bir yolu olarak gecikmenin kullanılmasını desteklemiştir: "Onları güldürün, onları ağlatın fakat onları beklettiğinizden emin olun." Her tür hikâye anlatıcılığı için sağlam bir tavsiye!

dâhil edin çünkü bunu yapmak izleyicinin zekâsına saygı duyduğunuzu gösterir.

"Karakter kaderdir." Hayatta yaptığımız gibi seçimler yaparak, kendi kaderimizin yazılmasına yardımcı oluruz.

Bu bölümdeki belgesel çalışması için hedeflenenler;

Seçtiğiniz temaların yankısı olan yaşanmış bir durum veya olay bulmak. Bu durumu, yazar olarak amaçlarınıza ve ilgi alanlarınıza hizmet edecek gerçeklere dayalı bir hikâyeye dönüştürün.

Belgesel filminiz için bir konu geliştirmek amacıyla, derlediğiniz haber kupürlerinden birini seçin. Seçtiğiniz haberin aşağıdakileri karşılaması gerekiyor:

Otuz ila altmış dakika süren bir belgesel filme dönüştürülebilmeli.

Kendi içinde var olan bir dizi olaya ve evrilen bir karaktere sahip olmalı. Bu şekilde, film, iş başındaki bir tarayıcı gibi yalnızca durgun, değişmeyen bir durumun taslağından ibaret olmayacaktır.

İzleyicinizi, gerçek hayatın birtakım önemli yönleriyle meşgul etmeli. (İzleyicinizi büyüleyici, rahatsız edici, can sıkıcı, korkutucu, eğlenceli, sürükleyici, yani aklınıza gelebilecek her şekilde dâhil etmeli).

Belgeseller için fikir tartışırken, aşağıdaki soruları göz önünde bulundurun:

Bize göstermek istediğiniz mesele, "hayattan bir parça" nedir? Bunu imkân dâhilinde ilginç ve önemli kılan nedir?

Kimin bakış açısıyla görüyoruz?

Durumun içindeki veya ana karakterlerdeki hayati ikilem nedir?

Film, karakterinin karşı karşıya geldiği karşıt güçler arasında bir yüzleşme vaat ediyor mu?

Ana karakterde (karakterlerde) olası bir gelişme görüyor musunuz? Görüyorsanız bu nedir?

Filminiz için ayırt edici bir tarz bulabilir misiniz?

Gösterecek veya söyleyecek içten bir şeye sahip midir?

Genel bir izleyici kitlesini en çok nasıl etkileyebileceğinizi düşünüyorsunuz?

Birçok belgesel biyografiktir ve dolayısıyla karakter odaklıdır. Değişmeyen bir şekilde, önem arz eden karakterler hayatlarında, mizaçlarının zorunluluklarından doğan meselelerle uğraşır. Hedefleriyle ve iblisleriyle mücadele eden gerçek hayattan insanları göstermek, yaradılış ve kader arasındaki bağlantı noktasını keşfetmek için oldukça tatmin edici bir yöntemdir. En iyisi de, kurnaz bir şekilde rol dağıtımı yaparak, kendi hayatınızda olup biten önemli mevzuları inceleyebilirsiniz, hem de kamera önüne çıkmanıza gerek kalmadan.

Bunlara ek olarak:

Seçilmiş karakterle bir olayı ve onun etkilerini tarih sırasına göre anlatan olay odaklı belgeseller vardır.

Kameranın bir not defteri haline geldiği anı belgeselleri vardır.

Bir fotoğrafın veya yazınsal denemenin yapabileceğini yapan deneme belgeselleri vardır.

Tarihi belgeseller vardır.

Seyahat belgeselleri vardır.

Yolculuk veya seyir belgeselleri vardır.

Film yapımının veya film yapımcısının kavramsal süreci üzerindeki etkileri yansıtan dönüşlü belgeseller vardır.

Klişeleri ve basmakalıp belgesellerin bayıcı samimiyetini yeren taklit belgeseller ("sahte belgesel") vardır.

Herkese göre bir şeyler vardır; bu formlardan bazıları, yazılı belgesel önerisi materyallerindense basit video belgeselleri isteyen iki ödevden birinde gerçekleştirilebilir.

Ödev 19-1: Bir Belgesel Konusu

Yazınızda,

1. Adım: Konunun arka planına veya içeriğine dair kısa bir taslak yazın.

2. Adım: Ana karakterinizi (karakterlerinizi) ve onun/onların ana problemini açıklayın.

3. Adım: Önemli fakat küçük bir duruma onu ince eleyip sık dokuyarak bakmaya çalışın. Acemiliğin getirdiği, hayatın size öğrettiği her şeyi dâhil etme dürtüsüne karşı koymaya çalışın.

4. Adım: Filminizin altında yatan hikâye düzenlemesinin ne olacağını açıklayın. Bunun genelde sizden istediği şeyler:

a. Filmde zamanın ilerleyişiyle nasıl baş edeceğinizi düşünün

b. Ana karakterin hikâyeyi bakış açısından göreceğimiz karakter olup olmayacağına karar verin

c. Kullanabileceğiniz başka bir mantıklı bakış açısı olup olmadığına bakın

5. Adım: Çekerken, yönetirken, röportaj yaparken veya tematik argümanınızı karşı tarafa aktarmak için kullanacağınız herhangi ironik montaj tekniğini kullanırken benimseyeceğiniz herhangi özel bir yaklaşımı betimleyin.

Örnek

Belgesel Konusu (Angela Galyean)

On yaşındaki Timmy B-----, okula gitmekten nefret ediyordu. Okulu sürekli asması o kadar ciddi bir boyuta geldi ki ebeveynleri onu psikiyatra götürdü, psikiyatr da Timmy'nin hırçınlığının tedavisi için Prozac yazdı. Başta, Timmy'nin ilaca gösterdiği tepki olumluydu. Psikiyatr ilacın dozajını arttırınca Timmy ruh halinde şiddetli de-

ğişimler yaşamaya başladı. Annesi Cindy, duruşmadan sonra şöyle dedi: "Bir anda kafası atardı. Bağırıp çağırır, birkaç dakika sonra da sizi sevip sarmalardı ve o kadar kızgın olduğunu hatırlamazdı bile."

Prozac tedavisinin başlangıcından yalnızca birkaç hafta sonra, dördüncü sınıfa giden Timmy, üç yaşındaki yeğenini kalkan olarak kullanıp on iki kalibrelik av tüfeğini şerif yardımcısına doğrultarak şöyle haykırdı: "Okula gitmektense seni vurmayı tercih ederim." Timmy'nin avukatının bu taşkınlıktan antidepresan ilacının sorumlu olduğunu söylemesi hiç de şaşırtıcı gelmiyor.

Timmy'nin davası Prozac kullanan bir çocuğu içeren bilindik ilk dava, ki bu ilacı hiçbir koşulda çocukların kullanmasının güvenli olduğu kanıtlanmamıştır. İlacın etiketi de Prozac'ın çocuklarda kullanımının güvenli ve etkili olduğunu söylemediğini not ediyor. Fakat yine de Prozac, yetişkinlerde işe yaradığı kanıtlandığı için depresyondaki çocuk vakalarının yüzde 56'sını tedavi etmede kullanılıyor.

B---- ailesinin avukatı,"Timmy B---- olay sırasında insanın aklını altüst eden bir ilacın etkisi altındaydı," diye belirtti. Prozac, yılda 1 milyar doların üstünde olan satışıyla dünyanın en çok satan antidepresanıdır. Fakat, ruh halinde şiddetli değişimler yarattığı ve intihar eğilimlerine yol açtığı iddialarıyla ilacın başarısı gölgelenmiştir.

Angela diyor ki:

Bu hikâye bana özellikle büyüleyici geliyor çünkü hem bariz bir bozuk aile düzeninin durumunu hem de günümüz Prozac'ının gizemini/cazibesini içeriyor. Prozac'ı kullanmaktan her zaman korkmuşumdur ve ilaçtan önce, sonra ve ilacın kullanımı sırasında ilacın etkisini tanıdığım insanların üzerinde yakından görmüşümdür. Bu vaka bana sıradışı bir şekilde ilginç geliyor çünkü bir çocuğun hayatını ve aklını bünyesinde barındırıyor. Timmy'nin hayatı kendi vermediği bir karar yüzünden kalıcı olarak zarar görmüştür.

Film öncelikle Timmy'ye, ebeveynlerine ve okuldan nefret etmeden önceki hayatında olan olaylara ve dolayısıyla psikiyatra gitmeden önceki olaylara odaklanacak. Daha sonra, terapi görürken yaşadıklarını ve olayın kendisini ele alacak. Duruşmanın Timmy'nin üzerinde ne gibi bir etki yarattığını ve olaylar soğuduktan sonra artık hayatı-

nın nasıl olduğunu incelemek üzere ilerlemek isterim. Ben yalnızca Timmy'nin ve B---- ailesinin hayatıyla ilgileniyorum ve bu da filmin kalbini oluşturacak şey olacaktır.

Önceden ve şu an sahip oldukları yaşam tarzını olabildiğince çok göstererek, Timmy'nin eşsiz kıldığı hakiki bir insani tecrübeyi nakledebilirim. Anlatının düzenlenmesi B---- ailesinden, onların çevresi ve duruşma katılımcılarından aldığım geri dönüşe göre değişecektir. Bu insanlar filme dâhil edilebilir fakat benim amacım; Timmy'nin aklının ilacın etkisi altındayken kapana kısılmasını aynı doğrultuda ortaya koymak için dış dünyayı olabildiğince az göstermektir.

Daha önce hiç düzgün bir belgesel yapmadım, bu yüzden bu projeye dalmadan önce fazlasıyla ayak işi yapmam gerekecek. Bir hikâye kendi kendini anlatabilmeli gibi geliyor bana fakat içimde, bunun belgesel filmleri yapan insanların düştüğü yaygın bir yanılgı olduğuna dair bir his var. İnsanlarla röportaj yapmak oldukça samimi olmayı gerektirecektir. Tercihen, röportajlarda en üst seviye rahatlığı ve kolaylığı yakalayabilmek için B---- ailesiyle olabildiğince fazla zaman geçirmek isterim.

Antidepresan ilaçları konusuna dair ahlaki tutumum oldukça basit. Tehlikeli ve gereksiz olduklarını düşünüyorum. Bunun filmin benimseyeceği ahlaki bakış açısı olması gerekebilir çünkü bu konuda fazlasıyla kararlı ve hırslıyım. Hikâyenin çok küçük bir parçasıyla bu işe girişmek, anladığım kadarıyla, katılımcıların akıllarında olumlu bir mesaj oluşturacaktır, ki bu da beni aileyle daha fazla işbirliğine [ummaya] itecektir. Belgesel filmlerinde olumsuz bir pozisyonda durmayı küçümsemeye yatkınımdır ve bu gibi bir tutumdan ne pahasına olursa olsun kaçınmayı planlıyorum.

Angela, "Bir hikâye kendi kendini anlatabilmeli gibi geliyor bana fakat içimde, bunun belgesel filmleri yapan insanların düştüğü yaygın bir yanılgı olduğuna dair bir his var," dediğinde doğruyu söylüyor. Yine de stratejisi oldukça kullanışlı ve anlatısını klasik üç sahneli dramaya ayna tutan bir şekilde üç parçaya böldüğünde izleyiciyi de dâhil ediyor:

I. *Arka plan ve gelişme.* Yani, ilacı kullanmadan önceki hayatı, çocuğun terapiye ihtiyaç duymasına yol açan okul fobisini geliştirmesi.

II. *Daha büyük bir meseleyle mücadele ortaya çıkar.* Ufak bir sorun ilacı almaya başladığında artık çok daha kötüsüne dönüşür. Okul fobisiyle ilgili problemi, yerini çılgınca değişen ruh hallerine ve şiddete bırakır. Hikâye, bir rehin alma durumuna doğru artan bir şekilde evrilir ve davanın karmaşasında tutuklanmasıyla doruk noktasına ulaşır. Mahkeme kararı muhtemelen hikâyenin *doruk noktasını* temsil eder.

III. *Çözümleme.* Bu şimdiki zamanda geçen tek bölüm. Çocuğun günlük hayatında olumsuz tanınmasının ve kötü ününün üzerindeki sonraki etkileri gösterir ve çocukları bir yana bırakın, ilacın genel olarak reçete edilip edilmemesi gerektiğini sorgular.

Karşımızda öyle dengesi bozulmuş bir ana karakter var ki üçüncü perdeye kadar herhangi bir sorunu olduğunu inkâr ediyor. Peki bu parçayı etkileyici kılacak ikilem nerede? Bu ikilem, Timmy ve diğer herkes arasındadır. Diğer seçenekler, Timmy'nin rakibini, yeterince test edilmemiş bir ilacı bir çocuk üzerinde kullanarak riskli bir karar alan doktor olarak veya uzmanlara güvenerek oldukça naif olduklarını çok geç fark eden Timmy'nin ebeveynleri olarak belirlemek olabilirdi. Sahneden sahneye kimin daha etkili olabileceğine bağlı olarak üç farklı bakış açısı arasında değişiklik yapabiliriz. Çözüm ne olursa olsun, çıkarımlar geniş kapsamlıdır ve Timmy'nin bireysel davasının ötesine geçer. Aşağıdakileri dikkate alın:

> Bir doktorun riskli bir tedavi yöntemine başvurmasından önce bir hastanın ve ailesinin ne kadar çaresiz bir durumda olmaları gerekir? Amerikan Gıda ve İlaç Kurumu ilaçları test etme süreci boyunca ağır çekimde çalışırken AIDS hastalarının, ne de olsa, acı içinde beklemeleri gerekiyordu.
>
> Uzmanlara ne zaman güvenmeliyiz, ne zaman güvenmemeliyiz? Meşhur Tuskegee deneylerinde, zavallı güneyli siyahi çiftçiler üzerinde Amerika Halk Sağlığı Hizmetleri tarafından kırk yıl boyunca çalışmalar yapıldı. Bunu yaparken onlara ne frengi olduklarını söylediler ne de onları herhangi bir tedaviye tabi tuttular. Katıksız ırkçılığın yarattığı acımasızlık bağlamında Nazilerin yaptığı deneylerle kıyaslanabilir ve Afro-Amerikalıların tıbbi yardım almayı geciktirmelerinin nedenine ışık tutabilir.

Angela'nın geçmişinde kendisini yaralayan şeyler onu filmi çekmeye motive ediyor ve inançları konusunda ona konuşma yetkisi veriyor. Fakat, kullanıcıya ve koşullara bağlı olarak, her ilacın yan etkileri vardır ve her ilaç insan için bir lütuf veya bir lanet olabilir. Taraf tutmayı kolaylaştıracak bir film yapmaktan kaçınmak için, Angela'nın ilaç yüzünden zarar görenlerin yanı sıra ilacın yardımcı olduğu insanları da dâhil etmesini öneririm.

20

Otuz Dakikalık Özgün Kurmaca

Etkili bir kısa kurmaca film, yeteneklerinizi oluşturmak için güçlü ve ekonomik bir yöntemdir. Uzun metrajlı bir iş gibi, bu da bir olay örgüsü, karakterler, durumlar, bir tarz ve elle tutulur tematik bir amaç gerektirir. Youtube'da ulaşabileceğiniz üç klasik kısa film konu hakkındaki tüm şüphelerinizi alıp götürecek. Norman McClaren'ın tek kare animasyon filmi (stop-motion) *Neighbours*'da (Kanada, 1952), birbiriyle tamamen aynı iki evde oturan komşular bitişik arka bahçelerinde dinleniyorlardır. Bu bahçelerin arasında bir çiçek açınca, çiçeğin çitin hangi tarafına ait olduğu üzerine neredeyse ölümüne kapışırlar. *An Occurence at Owl Creek Bridge* (Fransa, 1962) adlı filmde, Amerikan İç Savaşı, Robert Enrico'nun Ambrose Bierce'ın öyküsüne yaptığı akıldan çıkmayan uyarlama için zemin oluşturmuştur. Ana karakterin kaçış hayali aracılığıyla, suçlu adamın ölüm anında yaşamaya devam etmeyi ne kadar istediğini çaresizce hissederiz. Otuz dakikadan daha az bir süre içinde, Chris Marker'ın *La Jeéte* (Fransa, 1962) adlı filmi, neredeyse bütünüyle fotoğraf aracılığıyla çalışarak, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra yerle bir olmuş Paris'te zamanda yolculuk yapan âşıkların tüyler ürpertici yer altı dünyasından kareler sunar (Şekil 20-1).

Yazar bakış açısı, yazarların (veya film yönetmenlerinin) anlatılarındaki karakterlere ve olaylara karşı takındığı bireysel tutumdur. Güçlü, etkili ve yazara ait bir bakış açısı esere bireysellik, önem ve canlılık kazandırır.

Bir profesyonel olarak yazmak ve/veya yönetmek amacıyla başvurulacak en iyi yöntem olmasına rağmen, kaliteli kısa kurmaca filmler konusunda uzun yıllardır bir eksiklik vardır. Uzun metrajlı bir film gibi, kısa film de insanlığa ait söyleyecek kısa, öz ve ilginç bir şeyle birlikte, *yazar bakış açısına* sahip olmalıdır ve bu da bir yazarın veya yönetmenin yazarlık yeteneklerinin güçlü bir şekilde sınanması demektir. Öykü gibi kısa bir film de genelde:

Belirli bir dünya içinde hızlıca ve idareli bir şekilde bir ana karakter oluşturur.

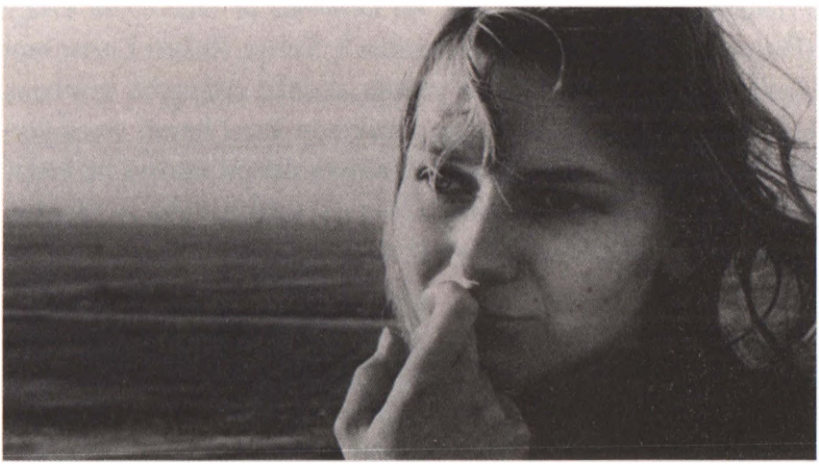
Bu karakteri bir sorunla yüzleşirken ve başarması, elde etmesi veya yapması için özel bir şeye sahip olurken gösterir.

Ana karakteri harekete geçmesi gereken bir noktaya getirir.

Karakterin sorunuyla nasıl baş ettiğine odaklanır.

Karakterin ana meseleleriyle, savunmasızlığıyla ve yapabildikleriyle ilgili algılarımızı, ana karakterin birbiri ardına gelen zorluklarla baş etmesini izlememizi sağlayarak genişletir.

İzleyicinin ve belki de ana karakterin de bir şeyler öğrenmesini sağlar. Neyse ki, her hikâye kazananlar üzerine değildir, özellikle komedide.



Şekil 20-1 Chris Marker'ın *La Jetée* adlı filmi, 3. Dünya Savaşı'nda hayatta kalmış birinin, bir zamanlar her şeyin güzel olduğu dünyadaki sevdiği kadına dair anılarının sürekli aklına düşmesi i ve terk edilmişliğini bize hissettirmeyi amaçlıyor.

Hikâye anlatıcıları bir izleyici kitlesinin karşısında kısıtlı zamanlarını genel olarak böyle etkili kullanırlar fakat kısa filmler, herhangi bir hikâye veya şiir gibi, atmosferine, özel olaylarına ve diğer mevzularına bağlı olarak neredeyse herhangi bir anlatı omurgasıyla donatılabilir.

Bu unsurlar neden bu kadar sık kendilerini gösterir? Muhtemelen hikâyeler bizi kendimizle özdeşleştirdiğimiz birine bağlayan ritüeller olduğu içindir. İşlerin ana karakter için iyi gitmesini isteriz fakat birçok hikâye mutsuz sonla biter—*ama yine de tatmin olduğumuzu hissettirir.* Hayatın kumar oynamak olduğu gerçeğinin farkına varırız ve mutsuz sonların mutlu olanlar kadar gerçek olduğunu anlarız. Bu, hem güzel hem üzücü olan şeye *katarsis* denir.

Bunun arkasında, çok eski ve değişmeyen insani bir ihtiyaç yatar, onu da Michael Roemer böyle tanımlar:

> Hikâye, ya da mit, ritüel arasındaki ilişki uzun yıllardır belirtilmiş ve tartışılmıştır. Ritüel de kutsanmışla veya "gerçekle" yüz yüze geleceğimiz, çaresizliğimizi ve sınırlarımızı kabulleneceğimiz, silahlarımızı ve savunmalarımızı bir kenara bırakacağımız, kontrolü elden bırakacağımız, diğerlerini affedeceğimiz ve kendimiz de affedileceğimiz güvenli bir bölge oluşturur. Hem ritüel hem de olay örgüsü özeli genelle birleştirir. Dahası, komedide ve trajedide olduğu gibi ritüelde de, bizi bir araya getiren, büyük oranda korkularımız, zayıflıklarımız ve başarısızlıklarımızdır—yani bizi günlük hayatta birbirimizden uzak tutan sırlar.[1]

Hayatımızda bizi sıkıntıya sokan etkenleri (değer çatışmaları, insani arzulardaki çelişkiler, evrenin güçlerine karşı savaşlar) harekete geçirerek, hikâyeler hayatımızda yarım kalan ve belki de çözümü olmayan şeylerle yaşamamıza yardımcı olur.

Bir kısa film fikri geliştirirken, şunları göz önünde bulundurun:

---

1 Michael Roemer. *Tellling Stories: Postmodernism and the Invalidation of Traditional Narrative* (Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 1995), 7.Bölüm, sayfa 89.

İçinizdeki ses bu hikâye hakkında ne diyor?

Bu hikâyenin ait olduğu tür (janr) hangisidir?

Hikâye hangi ahlaki güçleri ele alıyor ve hikâyenin yapmaya çalıştığı iş nedir?

Hikâyenin yarattığı dünyada ana karakter neyi temsil ediyor?

Bahisler ana karakter için yeterince yüksek mi? (Bunları çoğu zaman hikâyenin inandırıcılığını bozmadan artırabilirsiniz.)

Hikâyenin krizi nedir ve bu kriz hakkında nasıl hissediyorsunuz?

İlerleme kaydeden kimse var mı ve eğer kaydediyorlarsa, bu inandırıcı ve tatmin edici mi?

Hikâyenin özgünlüğünü nasıl değerlendirirsiniz?

Hikâyenin bütününün bıraktığı etkiyi nasıl değerlendirirsiniz?

Ödev 20-1: Özgün Bir Kısa Kurmaca Parçasına Yaklaşım

Otuz dakikalık kurmaca filmi orijinal bir şekilde ele alarak yazın. Tek bir ana karakter üzerine odaklanmasını ve karakterin öznel bakış açısını anlamamız için bizi yönlendirmesini sağlayın. Bu bakış açısının muhakkak katıldığımız veya hoşumuza giden bir bakış açısı olmasına gerek yok. Hikâyeyi başınızdan geçen veya yakından gözlemlediğiniz bir şey üzerine dayandırmaya çalışın fakat güncel herhangi bir şeyi kurgulamaktan kaçının. Bu sizi, gerçeğe sadık kalma konusunda birçok soruyla baş başa bırakacaktır. Yazın:

1. Adım: Hikâyeyi özetleyen bir sahne taslağı.

2. Adım: Hikâyenin anlamı ve amacını tanımlayan geçici bir varsayım.

3. Adım: Sekansların planlanan gösterim süreleriyle birlikte bir listesi. Her bir sekans için süre tutarken tüm sahneleri kendi kendinize oynayarak ve her çekimi gözünüzün önünde canlandırarak gösterim sürelerini kestirmeye çalışın.

Örnekler

Örnek 1: Otuz Dakikalık Özgün Kurmaca Fikri (Michael Hanttula)

Sahne Taslağı. Bugün büyük fakat adı sanı bilinmeyen bir kurumun başkanının zorunlu emekli olduğu gün. Birçok insan, özellikle başkan yardımcıları grubu, başkanın emekliliğinden kazanç sağlamaya uğraşıyordu. Fakat, o bu insanlara itaat etmeyi reddedip ofisini, onu rahatsız edebilecek insanları savuşturduğu, onu mevkisinden etmeye kalkışanların canına okuduğu bir sığınak haline getirdi. Birer birer, alt kıdemli çalışanlar en üst kata çıkmayı başardı ve onun derme çatma sığınağına görevler yağdırmaya çalıştılar. Her seferinde, korkunç bir şekilde yaralanırlar veya bir şekilde aciz bir duruma düşerler. Zamanla, başkan yardımcıları gönderecek sekreter, asistan ve çaycı kalmadığı için birilerini gönderemez olurlar. Her şeyden umudu kesmeden önce, zemin katta çalışan posta odası çalışanı Farrago'yu hatırlarlar.

Aşağıya, onun desteğine fazlasıyla ihtiyaç duyulduğunu ve bu yardımının hiç kuşku yok ki uzun zamandır beklediği büyük terfiyle sonuçlanacağını söyleyen bir mesaj gönderirler. Farrago aceleyle binanın lobisine doğru gider. Burada başkan yardımcıları ve birimlerin yöneticileri bir karargâh kurmuşlardır. Masalar, en uzak duvardaki bir yığın asansöre doğru bakacak şekilde ters dönmüştür. İnsanlar oradan oraya koşturmakla, raporların üzerinden geçmekle, iletişim araçlarına doğru bağırmakla, haritaları ve görevleri belirlemekle meşgullerdir.

Genel başkan yardımcısı Farrago'ya kısaca durumu özetler, başkanın yaptığı tüm şeytani işleri ve onu ofisinden çıkarmanın önemini anlatır. Kadın bunu yaptığı sırada, asansör kapılarından birinden bip sesi gelir ve kapı açılmaya başlar. Herkes saklanmak için masaların arkasına atlar. Bir sekreter elleri ve dizleri üzerinde asansörden emekleyerek yavaşça çıkar. Birçok insan adamın yardımına koşar. Adam bariz bir şekilde ne olduğu belli olmayan yaralardan dolayı ölüyordur. Son nefesinde, en iyi başkan mevkisini birine vermeyi başarır ve başkanın bu mevkiyi iyi koruduğunu ve yönetimi ele geçirmenin imkânsız olacağını söyleyerek onları uyarır. Adam ölür ve Farrago'nun cesareti kırılır. Fakat, genel başkan yardımcısı ona, eğer başkanı koltuktan indirmeyi başarırsa alacağı terfiyi hatırlatır. Farrago bu görevi kabul

eder, malzemeleri ve haritaları toplar ve asansörle yüksek binanın tepesine çıkar.

Asansörün içinde, Farrago, çalışanların geri kalanı tarafından başkanı alt eden kişi olarak takdir edileceği için terfisinin ona getireceği gücü ve prestiji hayal eder. En üst kata geldiğinde asansörden iner ve önünde küçük ofis bölmelerinden oluşan bir labirent bulur. Labirente girer ve bu görevi ondan önce yapmaya kalkışan yenik düşmanlara ve yolculuğunu engelleyen birçok tuzağa rastlayarak etrafı arayıp tarar.

Yol üstünde, başkanı korumaya karar vermiş bir bekçiyle karşılaşır. Bu ikisi kavgaya tutuşurlar ve bekçinin kavgada üstün gelmesi an meselesidir. Fakat Farrago bekçinin elinden kurtulmayı başarır ve labirente aceleyle geri girerek, tuzaklardan birine düşmeye ramak kala durur ve başka bir koridora sığınır. Bekçi, hızlı bir tempoda, koridorun etrafında dört döner ve kendini tuzağın içine atar. Farrago bekçinin işini bitirmek için etrafını sararken bekçinin aslında kendisi olduğunu fark eder. Olduğu yerde durur; bekçi, başkanın iyiliğini överek ve onu koltuktan indirmeye çalışan hain personelleri kınayarak ona başkana yardım etmesi için yalvarır. [Bekçi ölür.]

Farrago, oldukça kafası karışmış bir şekilde, bekçinin ölümünden sonra hala başkanı bulma umuduyla labirentte ilerler. Nihayetinde, onun ofisine rastlar ve başkanı pencereden bakarken bulur. Başkan Farrago'nun varlığının farkındadır fakat harekete geçmiyordur.

Başkan, Farrago'nun neden burada olduğunu belirtir ve kısaca o gittikten sonra belli başlı işlerin kurum tarafından icabına bakılmasını rica eder. Başkan şirket için ilk baştaki umutlarından ve ne kadar çok iyi şeyler yapmak istediğinden bahseder. Fakat bunları yapmayı denediğinde, personeli başkaldırmıştır ve [o zamandan beri de] onu buradan atmaya uğraşıyorlardır.

Bunlar şaşırtıcı bir şekilde, personeli tarafından "insanların arasındaki kötü adam" olarak adı çıkmış birine karşı hissedilen insani duygulardır. Farrago odada etrafına bakınır, hayır kurumları tarafından verilen ödülleri ve teşekkür mektuplarını ve başkanın "yaptığı iyiliklerin" diğer izlerini görür. Genel başkan yardımcısının ve sadık bekçinin sözleri kafasında yankılanır. Başkan, personelinin Farrago'ya yaptığı terfi teklifinden haberdardır ve bunun, onun ilerlemesi için en iyi yol olduğunda hemfikirdir. Fakat, Farrago'ya terfinin getireceği lüks bir yaşama sahip olma hayali, böyle bir güce sahip olduğunda ne tür bir

insana dönüşeceği (personelin şu anki hali gibi) gözünün önüne geldikçe anlaşılması zor hale gelir. Personelin ona verdiği silahı çekerek başkanın üzerine doğru yürür.

Personelin kurduğu karargâhta ise birçok kişi gergin bir şekilde bekliyordur, diğerleri hala büyük bir koşuşturma içindedir (diğer şirketlerle anlaşmalar yapmak, [onlara] başkanın değiştiğine dair güvence vermek). Asansör en üst kattan aşağı doğru inmeye başlar ve kontrol odasındaki gerginlik asansörün indiği her bir katla daha da artar. Sonunda, zemin kata varır ve asansör zili çalar, asansör kapısı aniden açılır. Farrago ve başkan beraber hızlı bir şekilde onlara doğru gelirler.

Hikâyenin Anlamı/Amacı. Bu hikâye gücün yozlaşması ve iyilik yapma mücadelesi hakkındadır. Michael'ın ana karakteri Farrago terfi almayı her şeyden çok ister ve bunu elde etmek için her şeyi yapacaktır, dolayısıyla bu yolda yapmak zorunda kalacağı şeyleri hiç düşünmez. Önce, personel onu terfi ve güç vaatleriyle manipüle eder. Daha sonra, başkanı ararken, bekçi ne yaptığını düşünmesini sağlamak için onunla karşı karşıya gelir. Başkanın yanına vardığında, şirketin başının herkes gibi bir insan olduğunu, personelin anlattığı gibi bir canavar olmadığını anlar. Farrago, başkanın ona daha fazla hitap eden değerlere sahip olduğunu görmesi üzerine, başkan yardımcılarının "diktatöre" karşı savaşlarında yardımcı olma isteğini kaybeder. Fakat, başkana yardımcı olarak terfi fırsatını kaçıracağını fark eder. Karakterin ikilemi, bu sebeple, kariyerini geliştirmek ve iyi bir insan olmaya çalışmak arasında yapacağı seçimdir. Sonunda, personelin isyancı güçleri karşısında savaş hazırlığında olan başkanın yanında yer alır.

Sekans Listesi

1. Karargâhta meydana gelen olayların başlıkları altında fotomontaj. Arka planı (başkanı alt etmek için yapılan önceki girişimler, personelin posta odası çalışanına başvurma kararı vermesi) vermek için dış ses ve ses tasarımı kullanımı—45 sn.

2. Yığınlarca düzenlenmemiş mektubun arasında posta odasında (bodrum katı) harıl harıl çalışan Farrago'ya yukarı çağrıldığını ve bir terfi konusunda başkan yardımcılarıyla görüşmesini belirten mesaj gelir—45 sn.

3. Farrago'nun lobiye/karargâha girişi, olayın kısaca ona anlatılması, asansörden çıkan adamın başarısız girişimine tanık olması, oraya git-

meyi kabul etmesi, asansörle yukarı gönderilmesi—4 dk.

4. Farrago asansörde, parlak geleceğinin hayalini kurarken. Asansör en üst kata ulaştığında silkelenerek hayalinden uyanır—30 sn.

5. Önünde labirenti görür ve labirentte ilerlemeye başlar. Karşısına çıkmazlar, ölü sekreterler ve tuzak çukurları çıkar—2 dk.

6. Bekçiye rastlar, kavga eder, kaçar, saklanır, bekçi yaralanır, konuşurlar, Farrago yoluna devam eder—3 dk.

7. Başkanı bulur, ofisine girer, hikâyesini dinler. "İyi bir hayat standardı" ve "iyi" bir hayat sürmek arasında [yapacağı seçimi] hayal eder. Kararını verir—4 dk.

8. Farrago ve başkan lobiye döner, personeli şaşkına çevirerek saldırırlar—1 dk.

Yaklaşık süre: 16 dakika

Her *tür* (janr) kendi içinde yararlı fakat sınır çizen kurallara sahiptir. Bu kurallar izleyiciyle bir yakınlık kurar fakat her zaman bir eseri tahmin edilebilir kılma tehlikesini içerir. Mükemmeliyet içeren herhangi bir şey kuralı zorlayacak ve hatta düzenini bozacaktır, bu da her hikâyenin ihtiyacı olan gerilimin bir kısmını yaratmaya yardımcı olur.

Monty Python tarzında olan bu nefis komedi, türüne ait tüm kuralları yerine getirir. Söylediğimiz gibi her tür (taşlamalı komedi olsun, kara mizah olsun, tuhaf komedi olsun, tarihi kurmaca olsun, arkadaşlık filmleri olsun veya psikolojik gerilim olsun) sanatçının hem kullanabileceği hem de yapısal olarak düzenini değiştirebileceği bir dizi izleyici beklentisini beraberinde getirir (bkz: ek bilgi kutusu)

Bazı sekanslar Michael'ın tahmin ettiğinden daha uzun sürse de, bütününe bakıldığında yine de istenen otuz dakika sınırının altında kalacaktır. Yani yalnızca gösterim süresi açısından bakıldığında, eserin hiç şüphesiz geliştirilmeye ihtiyacı vardır. Başta taslak halinde verilen durum (başkanı yakalamak üzere bir bir gönderilen astlar) arka plana yerleştirilmiş olarak kalmak için, ki doğası gereği biz sadece bunun hakkında bir şeyler öğreniyoruz fakat filmde

bunu görmüyoruz, fazlasıyla önemli ve potansiyel komediyle dolup taşan bir durum gibi görünüyor.

Belki de hikâye daha önceki evrelerden birinde başlamalı, mesela kahramanımızın hala bodrumdaki posta odasında gözlerden uzak bir eleman olduğu zamandan. Bu noktadan itibaren, bazı hikâye unsurları eksik gibi gözüküyor. Böyle bir şey hissettiğinizde, mitteki, efsanedeki veya tarihteki en yakın karşılığıyla karşılaştırarak saklı olan potansiyeli çoğunlukla ortaya çıkarırsınız. Michael'ın hikâyesi bir krallık hakkında, kurumun başkanı kral ve labirent gibi olan bina da kralın kalesi. Kral kuşatma altında ve baronları da onu tahttan indirmek üzere. Bu, liderin yaşından, hastalığından, ölümcül hatalarından veya yolsuzluğundan dolayı gücün elinden alındığı bir saray devrimidir. Burada lider, gücü emekliye ayrılamayacak kadar çok seviyordur ve astları da yeni hiyerarşide bir yer kapmak için birbirlerini yer. Binanın tepesinde dünyadan elini eteğini çekmiş lider ondan aşağı olanlardan saklanır, siyasal yapı dengesiz ve anarşik bir hale gelir ve emri altındakilerin artık tek istediği onun gücünü ele geçirmektir.

Halk hikâyesi açısından bakarsak, Farrago rütbece düşük uşak veya aşçı yamağıdır. Herkes başarısız olduğu için göreve koşulan Farrago'nun saf bir görünümü vardır fakat bu görünüş aldatıcıdır ve kendi amaçlarına hizmet eder. Devasa bir sıçrayışla bir kerede ilerleme kaydetmeyi amaçlar, aptal bir şirket merdivenini karış karış tırmanarak değil. Farrago gerçekten saf mıdır yoksa astlarını kurnaz bir şekilde savaşta ölmeye yollayan lobideki başkan yardımcıları gibi fırsat mı kollar? Farrago'nun içinde bulunduğu ahlaki belirsizlik hikâyenin geriliminin artmasına yardımcı olur ve bunun üzerinde daha da fazla durulabilir. Adeta sokaktaki bir adam gibi bu yolculuğa başlayan Farrago, ahlaki kazancını galip gelmek için kazanmaz, bu yüzden hikâye şansın ondan yana olmasına izin vermedikçe, geciktirilen sonuç da şüpheyi ve dramatik gerilimi o kadar uzun süre elinde tutacaktır.

Farrago ödülünü bir an için gördüğünde, bir dolu tuzak ve yenik savaşçılarla dolu olan labirente doğru atılır. Çok zaman geçmeden, hatırı sayılır her labirentte bulunan bir şeye, efsanevi minotor gibi orada duran bekçiye rastlar. Şans, pratik zekâ ve dayanıklılık gibi testleri geçtikten sonra, Farrago şimdi de iç kısımdaki kutsal yerdeki bekçinin, kurnazlığıyla üstesinden gelmelidir. Bu testi de geçerek, bilgi kazanma hakkına sahip olur (başkanın aslında iyi bir insan olduğu), ki bu bilgiyi de akılsızca davranarak göründüğü gibi kabul eder.

Bu problematiktir çünkü dramatik gerilimin daha ileri gitmesini engeller. Onu başka bir tuzağa düşürebilir ihtimaliyle bu bilgiye güvenmemesini sağlamak daha iyi olurdu. Diğer büyük problem ise bekçinin "aslında kendisi" olmasıdır. Michael bu yansımalı kimliği bütün metnin temelinde yarattıysa, bu aslında ilginç bir psikolojik bulmaca olabilirdi ama bu sadece tek bir yerde görülen olayı ne başka bir olay takip ediyor ne de sonradan bu durum başka bir yerde kullanılıyor. Belki de, örneğin, Farrago sonradan başkanın da kendisi olduğunu keşfettiği için olabilir. Bu aracın bir sefer kullanılması tutarsızlık ve yanlış yönlendirmeyle sonuçlanıyor, bu yüzden hepten bırakılmasını tavsiye ederim. Bunun yerine, belki de sahne, ölen bekçi Farrago'ya son bir tuzak kurmak üzere tekrar ortaya çıksın diye oynanmalıdır.

Bunlara ek olarak bekçi bir *şekil değiştiren* olarak karşımıza çıkar. Başlarda bir düşmandır fakat sonradan kendini gizlemiş bir yardımcı olduğu ortaya çıkar. Tam tersine, yardımcı olacakmış gibi görünüp bir tuzak kuruyor da olabilirdi -bu da onu bir *hilekâra* dönüştürürdü. Gerilimi korumak için, Michael, Farrago'nun bekçinin hilekâr olduğunu düşünmesini sağlayabilirdi ve sonra da iç kısımdaki kutsal yerin ölümcül bir tuzak olduğuna dair ipuçları verebilirdi. Gerilimi artırmak için, Farrago yol boyunca tehlikeli görünen birçok durumu araştırabilirdi, tıpkı Dorothy ve arkadaşlarının Oz Büyücüsü'nün ürkütücü kalesine vardıkları kısım gibi.

Başkanı savunmasız bir şekilde bulması, ani bir sürpriz bekleyişinde olduğumuz için, yine şüphe içeren bir durum olabilirdi.

Başkan iyi bir insan olduğunu iddia ettiğinde, Farrago ilk başta ona inanmamalı. Bizi merakta bırakmak için, Farrago önce başkanı sorguya çekmeli, belki her şeyden elini ayağını çekmesinin nasıl olduğunu kafasında oturtmak veya başkanın neden emekli olmak istemediğini sorgulamak üzere. Faustus gibi, Farrago da başkanın yanlış anlaşılmış bir adam olduğu konusunda kendini ikna ederken şeytanla pazarlık ediyormuş gibi görünebilir. Buna inanarak daha kötü bir tehlikenin içinde olabilirdi. Ondan ne istiyoruz?

Michael'ın yazdığı sonda, Farrago güç durumda olan başkanla işbirliği içinde asansörden çıkar. Bunun işe yaraması için, Farrago'nun seçenekleri asansörün kapısı açılana kadar ve kötü ikili silahlı partnerler olarak kendilerini gösterene kadar muallakta kalmalı. Fakat bu hileli bir son gibi görünüyor. Partnerler gerçekte şimdi ne yapacaklar? *Bonnie and Clyde* filmindeki gibi bir çatışmada mı ölecekler? Başkan, bir dönüm noktası anında, ahmak Farrago'yu tutarak ve o batan güneşe doğru gözden kaybolurken Farrago'yu bir kalkan gibi kullanarak hakiki şeytani yüzünü gösterebilir.

Ama eğer ortaklıkları gerçekse ve motivasyonları güçlüyse, başkan yardımcılarını bir şekilde kurnazlıklarıyla yenmeli ve artık yardımsever olan ve tamamıyla fildişi kuleden yükselen liderliği yeniden yerine koymalılar. Kapsamlı komedide mutlu sonlar beklendiği doğrudur fakat bu hikâyenin çözümlenmemiş doğası arkasında rahatsız edici bir soru bırakıyor: İyi bir adam, mevkisinde gereğinden fazla kalıp da nasıl hala takdir edilir? Bir şeyler öğrendiğini göstermek için bunun karşılığını öder mi veya pişmanlık duyar mı? Hiçbir şey olmamış gibi davranamayacağı kesindir.

Çalışanlar eski düzenin güçlenmesini kabul edeceklerse, hikâye boyunca ahlaki ikilemde kaldıklarını daha fazla sergilemeleri gerekecektir. İtaatkâr ve düşük rütbeli çalışanların arkalarında

yalnızca orta kademe yönetimdeki doyumsuzlar bırakılarak canına okunduğu düşünülürse bunu yapmak zordur. İyi adamlarınızın hepsini savaşta öldürürseniz, üzerine bir de kötü adamların bir değişim geçirmesini sağlarsanız, inandırıcılığı zorlamış olursunuz. Hayatta bunu çok nadir görürsünüz, komedi de ise hiçbir zaman.

Farrago ve başkan için bir başka son da, kaçmanın bir yolunu bulup yepyeni bir yerde yeni bir şirket kurmak üzere gün batımına doğru beraber koşmaları olurdu. Böylece hem komedinin mutlu sonlarına hem de kurumsal hayattaki hainliklere sadık kalınırdı fakat bu, parçanın merkezi bir varsayımını ihlal eder -hikâyedeki kurumun, mücadelenin ölüm pahasına yapıldığı etrafı çevrili bir dünya olduğu. Seçtiğiniz tür (janr), ahlak üzerine olan hikâyenizi anlattığınız mekân, hepsi karakterlerin takip etmesi gereken beklentileri oluşturur.

Özetle, Farrago'nun kahramanlık yolculuğunu ve bodrum katından binanın yükseklerine ve tekrar lobiye inişini kısaca anlatması orada durdukları sürece tutarlı görünüyor. Labirentin içindeki yolculuğunun güçlendirilmesi gerekiyor ve ölmekte olan bekçinin daha belirsiz olması gerekiyor. Başkanın ofisindeki zorlu sınav daha fazla basamak, gerilim ve belirsizlikten yararlanabilirdi -özellikle başkan sonradan saf iyilik dışında hiçbir şey yansıtmadığı için. Lobideki final kısmının da üzerinde tekrar çalışılması lazım.

Benim önerilerim yalnızca hikâyenin nasıl geliştirilebileceğine dair birkaç olası şey ve bunların yalnızca benim çözümüm olduğunun farkına varmakta fayda var. Başkaları muhtemelen farklı gelişmeler önerirdi. Herhangi bir eleştirmen bununla birlikte Farrago için bahisleri artırmayı denerdi, onun daha fazla mücadele etmesini sağlar, önüne daha fazla engel koyar ve yapması için daha zor seçimler sunardı.

Bu daha şimdiden fazlasıyla gelişme demek olur ve hikâyeyi verilen otuz dakikanın ötesine kolay bir şekilde taşıyabilir.

Örnek 2: "Eggs Benedict" (Michelle Arnove)

Özet. "Eggs Benedict" Meg Benedict adında mücadeleci bir öğrenci hakkında acı tatlı bir komedi. Ciddi finansal sıkıntılar altındayken, bir tüp bebek merkezine gider ve yumurtalarından birini para karşılığında bankaya bağışlar.

Genç bir çift, Kevin ve Mary Donovan, hamile kalma konusunda sıkıntı çekiyorlardır ve bu merkezi ziyaret edip yapay dölleme yolunu denemeye karar verirler, dolayısıyla Meg'in yumurtasını alırlar. İki yıl sonra Mary trajik bir şekilde bir araba kazasında ölene kadar her şey iyi gider. Kevin'in dünyası başına yıkılır fakat derin kederini aşması için ona yardımcı olmaya çalışan ailesi ve arkadaşları tarafından sevgi ve şefkat yağmuruna tutulur. Yaklaşık üç yıl sonra, Kevin çocuğunun yarı biyolojik annesinin düşüncesiyle takıntılı bir hale gelir ve onu bulmak için yola koyulur. Bir dizi bağlantı aracılığıyla Meg'e ulaşır ve onun bekâr, çekici olduğunu ve gazetecilikteki etkili kariyeri dışında başka bir şeyle ilgilenmediğini görür. Niyeti başta duygusal bir şey yaşamak değildir fakat Meg'le karşılaştığında cazibe ve şehvetle yanıp tutuşur. Kafası karışık ve korkmuş bir şekilde türlü numaralarla onunla arkadaş olmayı başarır. Kevin birkaç kez buluşana kadar Meg'in peşine düşmesinin gerçek sebebini açıklamaz—açıkladığında ise Meg önce kızar ve kafası karışır, daha sonra ise Kevin ve bebeğe hayran kalır. E zaten gerisi malum ...

Hikâyenin Anlamı/Amacı. Hikâyenin altında yatan anlam ve amaç, bir kere daha, kaderi ve ölüm ile yaşamın döngüsel olduğu fikrini öne sürüyor. Mary'nin ölümü trajik olsa da bebeğin doğumu ve Kevin ve Meg'in sonunda ortada buluşması kaçınılmaz. Buluşmaları tesadüf eseri değilken bu buluşmaya yol açan olaylar bir nevi kader anlayışını akla getiriyor ve bu da "kazaların" ve beklenmedik olayların her zaman bütünüyle olumsuz bir sonuç demek olmadığı üzerine iç ferahlatan bir his veriyor.

Sekans Listesi

1. İÇ. MEG'İN DAİRESİ: Meg'in kafası endişelerle dolu. Dergilerden doğurganlık klinikleri ve yumurta bağışını anlatan makaleleri buluyor-7 dk.

2. DIŞ. DOĞURGANLIK KLİNİĞİ: Meg kliniğe girerken tereddüt ediyor-2 dk.

3. İÇ. KLİNİK: Meg oradan ayrılırken, lobide Kevin ve Mary'nin yanından geçer, fakat her iki taraf da birbirini görmez-2 dakika.

"İKİ YIL SONRA"

4. MARY EVDEN ÇIKAR-1 dk.

5. MARY'NİN ARABA KAZASI-1 dk.

6. İÇ. KEVİN VE MARY'NİN EVİ: Kevin yas tutuyor-2 dk.

7. İÇ. MEG'İN OFİSİ: Meg, haber yapabileceği harika bir hikâyeyle ilgili telefonla aranıyor-2 dk.

8. DIŞ. DIŞARIDA BİR KAFE: Meg Kevin'le buluşuyor-3 dk.

9. DIŞ. MONTAJLAR: Kevin ve Meg şehri turluyor, akşam yemeği yiyip beraber arabaya biniyorlar-6 dk.

10. İÇ. KEVİN'IN EVİ: Kevin, Meg'e mektup yazıyor-2 dk.

11. DIŞ. MEG'İN ÖN KAPISI: Kevin gelir ve Meg onu şefkatle karşılar-2 dk.

Yaklaşık süre: 30 dakika.

Karşınızda bir başka komedi. Fakat materyalleri oldukça eksik, özellikle Michelle'in bebekle ilgili çok önemli materyalleri dışarıda tuttuğu sekans listesi. Buna rağmen, hikâye gelecek vadediyor ve bence altında yatan felsefeye dair yaptığı içten yorumlardan doğuyor -ki zaten komedi bunun için mükemmel bir araç. Michelle diyor ki, hayat döngüseldir ve kaderin ağır bir adalet anlayışı vardır: bir yerde elinden alınan şey bir başka yerde geri verilecektir.

Michelle komedisini acı tatlı olarak tanımlar ve bunu da düşünüp taşınarak yapar çünkü ana karakterlerinden birini oldukça erken öldürür. Bu sorunlara yol açabilir çünkü yazar, ana karakterinin üzerindeki baskıyı yıkmak için tesadüfe başvuruyormuş gibi görünür. Bu kara mizah olmadığı için, bir de tür problemi vardır. Romantik komedide ölüm olması bize yabancı olmasa da risklidir. *Seinfield* bölümlerinden birinde, George kazara nişanlısını *öldürmeyi* başarır ve izleyici bunu komik bulur. Buna rağmen

kahkahaları muhtemelen sadakâtleri ve dizi boyunca zamanla artan beklentilerine dayalıdır.

Michelle'in hikâyesi daha mütevazı yollarla aynı sonuçlara ulaşabilir miydi? Mary başından beri uçarı bir tip olsaydı, önceki sevgililerinden birine dönebilir ve Kevin'i kucağında evliliklerini kurtaracağını düşündükleri bebekle arkasında bırakabilirdi. Ölümden dolayı değil de karakter meselesinden dolayı onun hikâyeden çıkmasını sağlasaydı, Michelle tuhaf bir dönüşümü engelleyebilirdi. Bu durumda Kevin, Mary'nin terk etmesini, onun yerine geçecek bir anne bulma arayışıyla telafi edebilir. Bu, eğer Kevin'i sevmeye devam edeceksek onun layıkıyla geçmesi gereken bir sınavdır. Fakat eğer Mary'nin ölmesi gerekiyorsa, o zaman düzgün bir insan olduğunu göstermek için bütün Kubler-Ross yas sürecinin evrelerinden geçmesini isterdik. Bu komik olmaktan çok uzaktır ve hikâyenin temel amacının önünü keser, bu amaç da bir babanın çocuğunun biyolojik annesini bulmasını sağlamaktır. Bu yüzden, Mary'nin ömrünü doldurmaktansa kaçıp gittiğini kendimizden emin bir şekilde söyleyebileceğimizi düşünüyorum.

Filmin geri kalanı aşılması güç zorluklar içerir çünkü bu, üstünlüğün avda olmasından ve avcının da cazibesini, samimiyetini ve bebeklerinin gizli silahını yem olarak kullanmasından dolayı aslında kaçma kovalamada bir farklılık yaratır.

Meg'in kendini anneliğin ilk cazibesiyle karşı karşıya kalmasıyla sınanan bağımsız düşünme gücüne sahip bir feminist olarak görmesi hikâyenin merkezindedir. Ne ile karşı karşıya olduğunu tam olarak anlayamadan, aklı ve kalbi arasında, kariyer ve annelik arasında seçim yapması gerekir. Buradaki tuzak ne mi? Çocuğun babasını ve ailede anne olarak rolünü kabul etmediği sürece çocuğuna sahip olamayacak olması.

Artık hikâyenin gitmek istediği yeri biliyoruz, onu bölümlere ayırabilir ve başka neye ihtiyacı olduğu üzerine kafa yorabiliriz:

1. Perde

Birinci evre ana karakterler üzerinde baskı kuruyor ve baskı altındayken nasıl davrandıklarını göstererek karakterlerini açığa çıkarıyor. Meg'in gelecek vadeden kariyerine ulaşması için ekonomik olarak ayakta kalması gerekiyor. Bunun önemli olduğunu biliyoruz çünkü bunun için olağanüstü bir şey yapıyor: vücudundan ve soyundan bir parçayı satmak. Kevin ve Mary çocuk istiyorlar, fakat eğer Mary giderse, Kevin bekâr bir baba olarak kalacak. Bir eşe duyduğu ilkel ihtiyaç onu çocuğunun biyolojik annesini bulmaya itiyor.

2. Perde

Artık Kevin'in sorunu ortada, film, onu dürtüyle hareket eden bir yuva kurucu yaparak cinsiyet rollerini tepetaklak edebilir. Kevin'in Meg'in kalbini çalmaya uğraşması gerekiyor ve Meg'in de buna güçlü bir şekilde karşı koyması gerekiyor. Bu, parçanın tatmin edici yanıdır. Sonuç muhtemelen kaçınılmaz olsa da, yazarın bizi ve Kevin'i mümkün olduğunca merakta bırakması gerekiyor. Peki nasıl? Belki de Meg kariyerinin en iyi haberinin peşine düşen parlak bir gazetecidir. Belki Kevin, Meg'i yabancılaştırır düşüncesiyle bir hatayla önce bebeği gizler, halbuki bu onunla tanışması için en sağlam nedendir. Belki Meg hikâyesini yazarken Kevin'in planlarını suya düşürecek feminist prensipleri veya fikirleri ortaya atacak.

Ne pahasına olursa olsun, hikâye birbiriyle çatışan ihtiyaçları arasındaki çekişmeyi korumalı; tercihen, filmin kriz noktasına kadar olan bütün yolu tırmanmalı—yani Meg'in, Kevin'in dünyalar tatlısı bebeğinin aslında onun da bebeği olduğunu fark etmesi.

Her hikâyenin kendi içinde bir kimliği ve ihtiyaçları vardır. Bir hikâyenin nereye gittiğini göremeden ve daha ne olduğunu bile anlamadan onu meydana getirebilmelisiniz. Aklınızı "... olursa ne olur" sorularıyla meşgul ederek ilerleyin. Hikâyeye hizmet etmek ve onun emirlerini yerine getirmek, yazara özgü bir zevktir.

Bahisleri artırmak için, belki Meg'in peşinde olduğu hikâye vekil ebeveynlikle ilgilidir ve ironik bir şekilde bu hikâye, durmak bilmeden onu arayan adamın bebeğinin aslında onun bebeği olduğunu gün yüzüne çıkarır. Bu leziz bir şekilde kurulmuş dolambaçlı olay örgüsü seçenekleri ve bebeğin cazibesinin Meg'in aklını çeldiği ve onu geriye dönüş yapmaya zorladığı bir dönüm noktası sunar.

Olay örgüsü, içeriğe şekil veren kalıptır. Olay örgüsü bölümleri, karakterleri düşmanca mücadelelere iten bir neden-sonuç zinciri oluşturur. Her sahnenin kaçınılmaz bir şekilde en sonuncuyu takip etmesini sağlamak epey maharet gerektirir.

3. Perde

Mary ölü değil de ortada olmasaydı, bir başka ironi mümkün hale gelirdi: Meg ve Kevin bir araya geldikten sonra, Mary geri dönebilir, fakat döndüğünde yalnızca Kevin'in karısı olarak yerini kaybettiğini görür. O zaman en son soru şu olabilir: Mary, üçünün birlikte yaptığı bu çocuğu görmek isterse, Kevin ve Meg onun bu son arzusunu yerine getirecek kadar iyi kalpli olabilirler mi? İşte şimdi gerçek anlamıyla modern bir aşk hikâyesi oluşturdunuz.

İrade gücü dramanın etkin gücüdür, komedi, trajedi veya kurgu olması fark etmez. Çoğu karakter, istediklerini düşündükleri şeyden onları alıkoyana karşı mücadele etmek zorundadır.

Komedi Üzerine

Karşınıza çıkan hikâyelerde bakış açısının nasıl ele alındığına dikkat edin. Michelle'in hikâyesi, bir sonraki bölümün ödevinde göreceğiniz gibi, biri diğerine ağır basmayan iki tane bakış açısı karakterine sahip.

Karakterlerinizin tüm potansiyelini kullanmak için, onları ince eleyip sık dokumalısınız, ki bu da devamlı çalışmanızı ve kendinizi buna adamanızı gerektirir. Komedinin, özellikle karakter odaklıysa, buna ihtiyacı vardır. Karakterleriniz, inandıkları ve ihtiyaç duydukları şeyler için anlamlı bir mücadele verebilsin diye yüksek risklere ve tehlikelere ihtiyaç duyar. Mücadeleleri ilginç ve etkili olduğunda, içlerinden biri mutlaka önemli bir oranda değişecek ve gelişecektir. Bunu doğru bir şekilde yaptığınızda alacağınız ödül izleyicinizden gelen kahkahalar olacaktır.

Karakterlerinizi ve onların dünyasını tanıyın. Kurgu, yazar, yönetmen veya oyuncular ana karakterlerle yalnızca yüzeysel olarak ilgilenirse başarısız olur. Onları tanımak, her yönlerini ve meselelerini yorulmak bilmeden derinlemesine araştırmak demektir. Bunu kapsamlı bir şekilde yaparsanız, gerçekten yarar sağladığını göreceksiniz.

Hikâye gelişimi her unsuru (karakter, dürtü, durum, yükseliş, kriz ve çözümleme) diğerleriyle ilişkili olarak düzenleme işidir. Ancak o zaman her sekans gerilimini koruyacak ve bir diğer sekansta çözümlenecektir. Okuyucuların eserin tastamam olduğunu düşünmelerini talep etmeden önce bir yığın taslak yazmanız gerekiyor. Formlar arasında en talepkâr olanı komedidir.

Her hikâye, hangi türü veya gösteriliş tarzını benimsemiş olursa olsun, doruk noktasına bireysel ve ahlaki güçler arasındaki gerilimi koruyarak ulaşır. Gelişmiş bir hikâyede, karakterler ve onların kimliği, dürtüleri ve eylemleri, her şeyin doğru hissettirdiği, her şeyin birbiriyle ilişkili olarak *kaçınılmaz* hissettirdiği bir baskı dengesi içerisinde var olur. Bu denge olmadan, izleyici ana meselenin ayakta kalamayacağını bilir. Örneğin, Kevin, Meg'e kur yapmanın başarısızlıkla sonuçlanacak bir plan olduğunu görürse, hikâye başarısızlığa uğrar.

Hayat zorlama, rastlantısal ve esrarengiz şeylerle dolu olsa da, sanatın bu faktörleri kullanıp buna rağmen inandırıcı kalmak için

çok çaba harcaması gerekir. Komedi hepsi arasında en zorlayıcı olanıdır çünkü hataya veya adaletsizliğe neredeyse hiç tahammülü yoktur. Bu onu yazmayı büyüleyici, zahmetli ve tatmin edici kılar.

Eseriniz baştan aşağı anlamlı gelmeye başladığında, zorlu bir işi iyi yapmanın heyecanını hissedersiniz.

Hız Denetimi

Bir tür olarak komedi gerçek hayattan daha hızlı ilerler çünkü karakterlerin daha etkileyici, daha eğlenceli, daha yaratıcı ve daha zeki olmalarını bekleriz. Komik öğelerin fazlalığı, niteliğin kaçınılmaz dalgalanmalarına karşı güvence verir, fakat izleyicinizin ille de bu ağır işin altında ezilmesine neden olmak istemezsiniz. Bu yüzden, eğer bir komedi yönetiyorsanız, montaj sırasında hız denetimi üzerinde daha fazla kontrolünüz olacak şekilde çekmeniz akıllıca olur. Çeşitli izleyici kitleleri üzerinde denemeler yaparak işinizi sağlama alabilirsiniz. Hızı nerede artıracağınız veya düşüreceğiniz film yapımında hayati önem taşır. Tiyatroda, oyuncular izleyicinin tepki zamanını hissedebilir ve buna göre hızlarını değiştirebilirler.

21

Uzun Metrajlı Film

Herkes başarılı bir uzun metrajlı film senaryosu yazarak köşeyi dönmek ister fakat en yalın taslakta bile, bu büyük bir girişimdir. Bir izleyici kitlesinin doksan dakika boyunca dikkatini çekmek nihayetinde kapsamlı bir şekilde detaylandırılmış karakterler ve bolca olay ve alt plan gerektirecektir. Temaların gelişmesi, bağlanması ve bir anlam derinliğine ulaşması gerekir. Eksiksiz, tamamlanmış uzun metrajlı bir film senaryosu yazmak neredeyse bir roman yazmakla aynı çabayı, anlatı materyalini ve planlamayı gerektirir.

Dağın yalnızca eteğine ulaşabilecek olsak da ilk taslağı yazmak önemli ve heyecan vericidir. Otuz dakikalık kurmaca ödevi sizden bir karakterin tecrübelerini incelemenizi isterken, aslında şunları istemektedir:

İki karakterin de eşit derecede ilginç olmasını sağlayarak her ikisinin gelişimini ve maceralarını tasvir edin.

İzleyicinizin, en azından bir bakış açısına (sizin şahsen karşı olduğunuz)yakınlık duymasını sağlayın.

"İnsanla ilgili hiçbir şey bana yabancı değildir."[1] İnsanların yaptığı her şeyi insani olarak kabul etmek yürek ister. Kendi değerlerinize bile zıt olan şeyleri kucaklamak ve bunlara saygı duyarak, anlayışla ve peşin hükümlü olmayarak muamele etmek demektir. Bunu yapmak için akıl öncülük ettiğinde, kalbiniz nihayetinde aklınızın hızına yetişir.

Bu, siz yazdıkça, genelgeçer kuraldan uzaklaşmanızı sağlayarak artık yalnızca tek bir karakterle özdeşleşmenizin önüne geçer. Bunun yerine, onların gözünden bakarak algılarını (kusurlu ve tiksindirici olanları bile) hayal ederek, iki farklı karakter oluşturmak üzerine çalışırsınız. İnsan hayatının yönlerini ve insanlık hallerini işlemek artık sizin göreviniz, tıpkı savaş meydanındaki bir doktorun müttefik ve düşman askerlere eşit şekilde muamele edip onları tedavi etmesi gibi (bkz: ek bilgi kutusu, "İnsanla ilgili hiçbir şey bana yabancı değildir.")

Ödev 21-1: Uzun Metrajlı Film İçin Fikirler (İki Bakış Açısından Yararlanarak)

Sunumunuz için, aşağıdakileri yazın:

1. Adım: Sahne taslağı biçiminde tretman

2. Adım: Hikâyenizin ele aldığı temaların tanımları

3. Adım: Sekansların bir listesi ve tahmini süreleri, bunun toplamda yaklaşık doksan dakikaya denk gelmesi gerek.

Değerlendirme

Uzun metrajlı film fikrinizi geliştirirken, bunları dâhil etmek isteyebilirsiniz:

Sezgileriniz hikâye hakkında size neler söylüyor?

Hikâye hangi türe ait ve bundan ne kadar iyi faydalanıyor?

Hikâye hangi ahlaki güçleri ele alıyor ve nasıl bir tematik çalışma yapmaya çalışıyor olabilir?

İki ana karakter, filmin kendi evreni içinde neyi temsil ediyor?

Bahisler her bir ana karakter için olabildiğince yüksek mi?

Her birinin karşısına çıkan engeller, neyden oluştuklarını göstermek için yeterince iyi mi?

Hikâyenin krizi nedir ve bunun hakkında nasıl hissediyorsunuz?

İlerleme kaydeden kimse var mı ve eğer varsa, bu nasıl gerçekleşiyor ve inandırıcı ve tatmin edici mi?

Her iki karakter de tarafsız bir biçimde ele alınıyor mu?

Hikâyenin özgünlüğünü nasıl değerlendirirdiniz?

Genel bir izleyici kitlesi üzerindeki kapsamlı etkisini nasıl değerlendirirdiniz?

Örnek

Aşağıda göreceğiniz daha önce karşılaşmadığımız bir tür: tarihi kurmaca. Göreceğiniz gibi, birçok etkileyici mesele, tartışmayı uzun soluklu kılacak.

Örnek: Uzun Metrajlı Film Fikri (Paul Flanagan)

Tretman Taslağı. Henry, on dokuz yaşında iri yarı bir tütün çiftçisi, ve John, yirmi bir yaşında yalnız bir kovboy, Delaware'de bir çadırın içinde Albay'ın karşısında dikiliyorlar. Amerikan Devrimi'ne destek olma umuduyla ordusuya henüz katılmışlar. Albay masasına oturup konuşmaya başladığında onlar hazır olda duruyorlar. Onlara, önlerinde bekleyen zor zamanlardan ve isyanın gidişatından bahsediyor. Tarih 29 Aralık ve General George Washington ve onun bölükleri Valley Forge, Pensilvanya'daki ordugâhlarında acı çekiyorlar. Dondurucu bir soğuk var, asgari miktarda yiyecekleri var ve neredeyse hiç kıyafetleri yok. Ayrıca bayrakları da yok çünkü Brandywine'daki savaş sırasında kaybedildi. Fazlasıyla önem arz ettiği için, Albay, bayrağı Valley Forge'dan Washington'a ulaştırsınlar diye Henry ve John'u görevlendiriyor. Albay gidebileceklerini söylediğinde askerler kıpırtısız duruyorlar.

John ve Henry çadırlarında eşyalarını topluyorlar. John açıkça bu görevi istemiyor. Görevin savaşmakla bir alakası yok. Henry de bu göreve bayılmıyor fakat savaşacağı zamanın geleceğini biliyor ve bu sırada gayet tabii emirlere uyabilir.

Gençler Philadelphia'ya varıyor ve şehri inceleyerek geziyorlar. John, tamamen şaşkına dönmüş bir şekilde nereye gittiğini biliyormuş gibi gözüken Henry'yi takip ediyor. Kalabalık sokaklar ve seyyar satıcı-

ların arasından aceleyle geçerek bir köşeyi dönüp gidecekleri yere varıyorlar.

İki genç, oldukça düzenli ve muntazam bir evde ayakta dikiliyorlar. Her şey pırıl pırıl cilalanmış ve yerli yerinde. Betsy Ross adlı yaşlıca bir kadın, elinde katlanmış bir Amerikan bayrağıyla beliriyor. Ayaküstü hoşça muhabbet ediyorlar, Henry bayrağı bir omuz çantasının içine koyuyor ve kibarca ayrılıyorlar.

Bayrağı aldıktan sonra, Henry ve John şehirden çıkıp önlerinde uzanan devasa kırsala doğru gidiyorlar. Birbirleriyle konuşarak ve coşkularını canlı tutmaya çalışarak, onlara saatler gibi gelen bir süre boyunca yürüyorlar. Henry çantayı yanında sallandırarak ağır ağır yürüyor, bir kere çantayı ağaca çarpıyor ama farkına varmıyor.

Büyük bir dereye varıyorlar ve ucunda duruyorlar. John karşıya geçmeleri gerektiğinin farkında olarak istemeyerek de olsa bele kadar gelen suda yürümeye başlıyor. Islanmak zorunda kalmasına üzülerek, karşıya olabildiğince hızlı geçmeye çalışıyor. Henry onu suya soktuğu için John'a bağırarak onu takip ediyor.

Karşıya geçtikten sonra, Henry John'un yer yön bulma becerilerinden şüphe ediyor ve tartışıyorlar. Geceyi orada geçirmek için bitkin bir biçimde kamp kuruyorlar. John etrafta volta atarken Henry ateşe yakın oturarak biraz yiyecek ısıtıyor. Henry bir türlü rahat edemiyor ve sırt çantasını koltuk minderi olarak kullanıyor. Yemek pişince John da oturup ona eşlik ediyor. Yemeklerini yiyorlar ve kendilerini gece için olabildiğince sıkıca sarmalıyorlar.

Sabahın köründe uyanan John birden ayaklanıyor. İlerleyecekleri yolun yönünü bulmak için etrafı araştırıyor. Eyvah! Bunca zaman yanlış yoldan gidiyorlarmış. Henry'yi uyandırıyor ve bayrağı taşıması sırası John'da ama ona hiç sahip çıkmıyor. Dere tepe aşıyorlar, hendeklerden ve daha çok dereden geçiyorlar, ta ki John'un takati kalmayıp yıkılana kadar. Benden bu kadar! Ve John çantayı başından atıyor. Bunca zaman kendilerini paraladılar. John yerden kalkmıyor. Soğuktan uyuşmuş ama bu umurunda bile değil. İki sağlam adam aptal bir teslim görevinde harcanıyor. Henry verilen emri hatırlayarak bayrağı yerden alıyor fakat o da yere çömeliyor. Titremelerini az da olsa kontrol edebilene kadar biraz süre geçiyor. Bir saniye! O da neydi öyle! İngiliz askerleri! John ve Henry sendeleyerek doğruluyorlar ve oradan sıvışıyorlar. Balta girmemiş ormanda, neredeyse önlerindeki

her şeye takılarak ilerliyorlar. Küt! John bir dala çarpıyor. Tüfekleri atışa hazır bir durumda koşmaya devam ediyorlar. John arkadan gelen bir atışla kolundan vuruluyor. Yere düşüyor. Yapabilecekleri hiçbir şey yok. Etrafları çevrili.

Yakalanıyorlar. Hırpalanıyorlar, eziyet görüyorlar ve birkaç dakika sonra küçük bir İngiliz kampına götürülüyorlar. Neredeyse kampın tam ortasına kadar gelmişler. İki ayrı ağaca bağlanan delikanlılar, kumandanlardan biri tarafından Washington'ın nerede olduğuna dair sorguya çekiliyorlar. Ağızlarını bıçak açmıyor.

Tüfekleri ve teçhizatları onlardan alınmış ve kenara koyulmuş. Adamlar askerlerin eşyalarını araştırıyor ve bayrağı buluyorlar. Adamlar alay edercesine bayrağı havaya kaldırıp, fırıl fırıl döndürüp fırlatınca birden ortalık karışıyor. Özellikle içlerinden biri kendini bayrağa sarıp yerde yuvarlanıyor.

John ve Henry, daha önce hissetmedikleri bir duygu içerisinde, ipleriyle boğuşuyorlar. Henry biraz daha uğraşsa serbest kalabilecek. Bir asker tüfeğiyle yanlışlıkla dizini dürtmeseydi kalabilirdi de. Sonunda dalga geçmeyi kesiyorlar, bayrak bırakılıyor ve gece boyunca yalnız bırakılıyorlar.

Gece çöküyor ve Henry serbest kalıp John'u da çözüyor. Bayrağı, bulabildikleri tüm yiyecekleri kapıp ustaca oradan sıvışıyorlar. Korkmuş bir halde koşuyorlar, koşuyorlar ve koşuyorlar. John kolundan ölümcül derecede yaralanmış görünüyor. Kolunu kıpırdatamıyor bile. Bir ağaca dayanarak dondurucu soğukta geceyi ayakta geçiriyorlar.

Ertesi sabah ağır ağır yürümeye başlıyorlar. Ormanın içinde gözlerden uzak bir ahşap kulübeye rastlıyorlar. Daha önündeki basamağa gelmeden, kafalarına nişan almış bir tüfekle göz göze geliyorlar. Bu genç bir kadın, Clair. Silahtan cin çarpmışa dönen John'un yanaklarından damla damla yaşlar süzülmeye başlıyor. Yarayı gören Clair tüfeğini indiriyor ve onları içeri alıyor.

Ev ferah bir şekilde ve ince bir zevkle döşenmiş. Duvarın arka planında bir Amerikan bayrağı var. On yaşlarında üç küçük çocuk adamların etrafını sarıyor. Göründüğü kadar sert olmayan bir delikanlı yanında bir tüfekle kenarda dikiliyor.

Clair ve çocuklar yarayla ilgileniyor ve iki adamı da battaniyelere sarıyorlar. Bir şeyler atıştırdıktan sonra, Henry ve John ne yaptıklarını

ve başlarına neler geldiğini anlatıyorlar. Washington ve bölüklerinin sonbahar zamanı yakınlardan geçtiklerini ve Clair'in aslında onunla tanıştığını öğreniyorlar. Toprağa bulanmış ve kanlı bayrağı gören Clair, kendi bayrağıyla onlarınkini değiştiriyor. Eğer bayrak General Washington'a götürülecekse temiz olmalı.

Şafak vaktinde oradan ayrılıyorlar. Henry John'un ilerlemesine yardımcı oluyor. John evde olmakla ilgili bir şeyler mırıldanıyor ve Clair'lerde kalabilmeyi ne kadar çok istediğini söylüyor.

Kısmen kendilerine gelmiş genç adamlar güçlükle yürüyorlar. Kar yağmaya başlıyor ve birkaç kilometre yürüdükten sonra kar neredeyse otuz santimetreye ulaşıyor. Daha fazla ileriye gidemeden duruyorlar. Brandywine Nehri'nin kıyısında oturuyorlar ama çok üşüyorlar. Henry, nehrin karşı tarafında, çıkıntı yapmış bir kayanın oluşturduğu bir sığınak görünce ayaklanıyor. Buz gibi su yüzünden ölmeleri olası fakat oldukları yerde kalırlarsa nasıl olsa kesinlikle ölecekler. Birbirlerine çaresizlikle baktıktan sonra, süratle akan nehri geçmeye başlıyorlar. Henry yolun yarısında düşüyor. Ayakta durmaya çalışırken, sırt çantasının olmadığını fark ediyor. Çanta akıntıda sürükleniyor! Henry ardından ileri atılıyor. John karaya varıyor ve kıyıda koşmaya başlıyor. Kar hızlanıyor. Henry suda kayboluyor. John onu bulamıyor.

Suya atlıyor! Arıyor tarıyor, buldu bulacak derken bir kol yakalıyor. Yüzüyor ve çekiyor. Diğer taraftaki kıyıya erişiyorlar ve kayanın altına sığınıyorlar. Boylu boyunca uzanarak kıllarını bile kıpırdatmadan birbirlerine bakıyorlar. Eşyaları kayıp. Bayrakları artık yok. Ölümün kıyısındayken ve soğuktan donarken gece çöküyor.

John ve Henry sırt üstü yatmış biçimde uyanıyorlar. Battaniyelere sarınmışlar, sedyelerde taşınıyorlar. Meğer Valley Forge'un tam dışındalarmış da farkında değillermiş.

Etraf cehennem gibi görünüyor. İnsanlar donmak üzere, bazıları ölü, bazıları ölmekte. İki adam kampa getiriliyor ve sığınağa bırakılıyor. Bölükler, dün gece hayatta kalmayı başarmış bu iki adamın taşınmasını şaşkın gözlerle izliyor. Bölükler, kendilerinden geçmiş ve neredeyse donarak ölmenin eşiğindeki Henry ve John ile ilgileniyor.

Ertesi sabah, John uyandığında yanında Henry'den başka kimsenin olmadığını görüyor. Onu uyandırıyor ve onlar için bırakılmış yemeği yiyorlar. İkisi de konuşmuyor. Bayrağı getirmediler. John kalkıyor

ve çadırın girişine yürüyor. Orada kıpırdamadan dikiliyor. Henry John'da bir değişiklik olduğunu fark ediyor ve sonunda konuşuyor. John'un neye baktığını görmek için kalkıp yanına gidiyor. Valley Forge'un adamları kendi bayraklarını yapmışlar, hem de sırtlarındaki giysilerden.

Ele alınan temalardan birkaçı:

Çocukların erkekliğe geçiş serüvenleri. Tüm hikâye bunu simgeliyor.

Umut ve mücadele temaları. Genç adamlar akıl almaz şanssızlıklarla yüz yüze geliyorlar ve yol boyunca mücadele ediyorlar. Valley Forge'un bölükleri de ayrıca mücadele ediyor çünkü onlar da son yılların en kötü kışlarından birinde çile çekiyorlar.

Hikâyenin sonunda bölükler kendi bayrağını yapınca da umut temasını görüyoruz, bunu sırtlarındaki giysileri çıkararak uğruna savaşacak bir şeyleri olsun diye yapıyorlar.

Hikâyede şefkat de bir temadır: Clair'in onlara duyduğu şefkat ve onların birbirine duyduğu şefkat.

Sekans Listesi

1. Çadırda emir almaları—10 dk.

2. Eşyalarını toplayıp kasabadan çıkmaları—5 dk.

3. Philadelphia'ya varmaları ve Betsy Ross'tan bayrağı teslim almaları—10 dk.

4. Ormanlığa doğru ilk günkü yolculukları. Dereyi geçerler—15 dk.

5. İlk geceki kampları. Yemek pişirirler, tartışırlar ve soğuktan titrerler—5 dk.

6. Uyanırlar ve ikinci günlerine devam ederler. John bayrağı taşır—5 dk.

7. John sendeler ve pes etmek ister—5 dk.

8. İngiliz askerleriyle olan kaçma kovalama sahnesi—5 dk.

9. Yakalanırlar ve İngiliz ordugâhına geri götürülürler. Tüm ordugâh sahneleri—15 dk.

10. İngilizlerin elinden kaçarlar—5 dk.

11. Gece kampı—5 dk.
12. Clair'in evine varırlar ve içeri alınırlar—10 dk.
13. Oradan ayrılırlar ve bayrağı kaybederler—10 dk.
14. Valley Forge'a götürülürler ve bakımları yapılır—10 dk.
15. Ertesi sabah uyanırlar ve el yapımı bayrağı görürler—5 dk.

Yaklaşık süre: 120 dk.

> Hadi bir kez daha söyleyelim: *iyi drama ortaya sorular atar.* Bizi sanatsal bir şekilde karakterlerinin yaşadıkları zorluklara dâhil ederek, birbiri ardına gelen sorunlarla nasıl başa çıktıklarına önem vermemizi sağlar. Drama bizi becerilerimizi ve yargılarımızı uygulamaya iter. Böylelikle, kendi hayatlarımızdaki krizler için prova yapmış oluruz.

Bu fikrin sağlamlığı, iki gencin geçmesi gereken, aksi takdirde görevlerinin yarıda kalmasına yol açacak yetişkinliğe geçiş sınavlarının ele alındığı arketipik bir serüven filmi olmasından gelir. Bana göre, hikâyenin önermesi, "Ateş, altının; yaşanan sıkıntı ise güçlü insanın geçmesi gereken sınavdır."[2]

Yeni ortaya çıkan ulusları gibi, bu tecrübesiz taşralı çift (Amerikalı hemşerilerine göre "devrimciler", çileden çıkmış sömürgeci İngilizlere göre "isyancılar") olgunlaşmaya giden yolda yokluk çekmeye ve hayal kırıklığına uğramaya katlanmalıdır.

Parçanın ne gibi sorular yönelttiğini sorabiliriz. Bu onun işlevini, "açıklama"dan (dramatik niteliği olmayan bilgi) seçeneklere ve ikilemlere taşır. Burada birçok sahne John ve Henry'nin gücünü, dayanıklılığını ve becerisini ölçen sınavlardan oluşur:

a) *Zorlu görevi kabul etmek*—Bu iki acemi asker görevi yerine getirmeyi başarabilecek mi?

b) *Davranışlar*—Bu iki ahmak bir hanımefendinin oturma odasında düzgün davranabilecek mi ve şehirdeki yolculuklarında başarılı olabilecek mi?

2 Lucius Seneca (MÖ 4-MS 65)

c) *Dayanıklılık*—Buz gibi kırsaldaki bitmek bilmez yolculuğun üstesinden geliyorlar mı, özellikle dereden yürüyerek geçtikten sonra sırılsıklam olmuş ve donmuş bir haldeyken?

d) *İşbirliği*—Yol bulma konusunda ve amaçlarının değeri üzerinde aynı fikirdeler mi?

e) *Beceri*—Yemek pişirebiliyorlar mı ve biraz da olsa rahatlık sağlayabiliyorlar mı?

f) *Dayanıklılık*—Kaybolup bitkin düştüklerinde bile görevlerini tamamlamakta ısrarcı olacaklar mı?

g) *Sadakat*—İngilizlerin alaylarını ve zorbalıklarını göz önünde bulundurarak, Washington'ın nerelerde olduğuna dair sessizliklerini koruyabilecekler mi, özellikle John böyle yaralı ve savunmasızken?

h) *Beceri*—Onları esir eden kaba saba adamlardan kurtulmayı başaracak kadar uyanıklar mı?

ı) *Dayanıklılık*— John ciddi bir şekilde yaralıyken, gittikçe kötüleşen soğukta bedenleri ve ruhları hayatta kalabilecek mi?

j) *Şans*—Onların peşinde olanlardan kurtulduklarında, bir sığınak bulmayı hak ediyorlar mı?

k) *Gurur*—John, bir kadının önünde ağlamanın verdiği utançtan kurtulabilir mi?

l) *Yitik cennet*—Clair'in sığınağından ayrılıp görevlerinin getirdiği kasvetli dünyaya dönebilirler mi, özellikle John duygusal olarak dağılırken?

m) *Dayanıklılık*—Diğer tarafında sığınak olup olmadığından emin olmadan bir nehri daha (bu sefer gerçekten tehlikeli olan) geçebilirler mi?

n) *Başarısızlık*—Nehirde ölümün eşiğinden döndükten ve değerli bayraklarını kaybettikten sonra devam etmek için bir sebep bulabilirler mi?

o) *Erdem*—Görevlerinin aslında hiçbir zaman gerekli olmadığı gerçeğine gözlerini açmanın üstesinden gelebilirler mi?

Orson Welles'in *Citizen Kane* (Amerika, 1941) adlı filminde, Kane'in sarf ettiği son söz olan "Rosebud" ismi, ileri gelen bir gazetecinin Kane'in çocuklukta kaybettiği şeyi araştırmasında merkezi

bir hale getirmiştir. Paul'un filmi ise bunun tersine işler: El yapımı bayrak, devlet olmanın ve bağımsızlığın halk arasındaki sembolüdür. Onu güvenli bir şekilde taşıyarak, iki çocuk, kendilerine layık olmayan vatanlarının meydan okumasına yardım eder ve kolonilerini vatan olma yolunda ileri götürürler.

Bayrak genç adamların uğruna canını vereceği bir şeydir, bu yüzden Paul, sembolleri bir minder haline geldiğinde; neredeyse terk edildiğinde; toprağa bulanıp kanlandığında; düşman tarafından saygısızlığa uğradığında ve son olarak nehirde kaybolduğunda bayrağa güzel bir yorum getirir. Özellikle ironik olan; çocukların bunca eziyeti çekmesinin bir hiç uğruna olmasıdır. Filmin çözüm noktası: "zor durumu atlatması" gereken, sembolün anlamıdır; herhangi fiziksel veya belli bir amblem değil.

Mecazlı dil. Hikâyenizin dünyasında, soyut fikirleri akla getircek görsel unsurlar arayın (Şekil 21-1). Anahtar objeler ve imgeler, alt metinsel kalabilecek şeylere görünür bir form kazandırabilir. Böyle bir şiirsel bir dil aşağıdakileri içerir:

- Sembol—maddi bir şey genel kabul ile soyut bir fikri temsil eder (kumun akması=zamanın geçmesi)
- Metafor veya imgesel örnekseme (trafiğin akış sahnesinden sonra kan dolaşımının tıbbi şeması nın gösterilmesi)
- Benzetme, bir şeyi bir diğerine benzetir (siyasetçinin şikâyetleri saptırdığı sahneden sonra ördeğin sırtından akıp giden suyun gösterilmesi)
- Simge, şeyleri temsil eder (bir hançerin etrafını saran iki yılan tıbbi uzmanlığı temsil eder)

Paul bazı sekanslar için fazla zaman ayırmıştır. Birincisi beş dakikaya denk geliyor fakat gözlerinizi kapatıp çocukların emirleri aldığı anı hayal etmeye çalışın. Bunun gibi durağan, açıklamalı bir sahne, bu zamanın yalnızca onda biri kadarını alır. Genelde ilk taslak derinlikten ve inceliklerden yoksundur ve yalnızca öngördüğümüz tematik potansiyeli sezdirir.



Şekil 21-1 Gazap Üzümleri (Amerika, 1940) filmindeki kırık dökük, aşırı yüklenmiş arabalar, insanın başına gelen talihsizlikler içerisinde geçirdiği belirsiz sürecin metaforu haline gelir.

Ayrıca henüz ortada olmayan şey, her iki çocuk için de (John ve Henry) bireyselliktir. Aralarında o kadar az ayrım yapılmıştır ki çok da bir şey kaybetmeden tek kişi olarak kabul edilebilirler. Karşılaştıkları yardımcı karakterler ayrıca sabit karakterler olarak kalır, özellikle Clair. Derinliğin böylesine yoksun olması başlangıç taslağı için gayet normaldir.

Paul, ana karakterlerinin birbiriyle çatışan mizaçları, geçmişleri ve ihtiyaçları üzerinde çalışarak, onlarla daha fazla mesafe kaydedebilir. John'un evli olduğunu ve evde onu bekleyen karısı ve bebeğine özlem duyduğunu hayal edin. Henry bekâr olsaydı, yolculuğa kendine bir eş bulup bulamayacağını düşünerek endişeli, gıpta ederek ve içine kapanık bir şekilde başlardı. O sırada

Dramatik bir olay örgüsünde *zorluklar*, bir insanın karakteristik özelliklerini baskı altına sokan sorunlar, engeller ve dikkat dağıtıcı şeylerdir. Hayatta öğrendiklerimizin çoğunu zor yoldan öğreniriz, bu, hem komedi hem de trajedi için yararlı bir doğrudur.

Clair ona içten bir şekilde cazip gelebilirdi, ki biz bunu sırf "bahisleri yükseltmek" (bahisleri artırmak) için ulaşılmaz bir hale getirirdik. Hadi şimdi de onlara birbirine uymayan kişilikler vererek deneyelim, biri "her şeyi yapabilen" bir dediğim dedik, diğeri ise aşırıya kaçmamak için dikkatli. Bu, her zorlukta birbirlerini kızdırsınlar diye aralarındaki mesafeye sorumluluk yükleyecektir. Bazı koşullar hızlı tepki vermeyi, diğerleri ise titiz bir ön planlama gerektirdiği için, her biri nihayetinde bir diğerinin özelliklerine değer vermeyi öğrenecektir.

Bunun gibi zorluklar, insanlara özgü, onları şekillendiren meseleler ve ikilemler ortaya atacak ve ikinci sahnede gerekli olan *zorlukları* sağlayacaktır. Olgunlaşma—bu hikâyenin vurguladığı nokta—paylaşmak, diğerlerinden bir şeyler öğrenmek ve sizden farklı olduklarında bile onları kendinize denk görmek demektir.

Onları geliştirerek, sadece onlara bakmakla kalmayız, onların bakış açısı *aracılığıyla* dünyaya bakarız. John'un Henry'yi nasıl gördüğünü, Henry'nin de John'u nasıl gördüğünü görürüz. Sabit, tarafsız, ilahi yazar bakış açısındansa, her karakterin yaşadığı ana sırayla sızıp ikilemlerini ve hislerini paylaşmalıyız. Bu, gerçek hayatın tüm çıkmazlarını, hayal kırıklıklarını ve mükâfatlarını yakından görmemizi sağlar.

Hayatın bir taklidini değil sanat yaptığımız için, her şey kısa, öz ve akıcı olana indirgenmelidir. Oyun yazarı Arthur Miller'ın taslaklarının ilk uzunluğunun sonuncuların iki katından daha fazlası olduğu söylenirdi, ki Miller bu son hallerine uzun bir düzelti ve kısaltma sürecinden sonra ulaşmıştı.

Kısa filmler ve öyküler genelde tek bir ana karaktere odaklanır fakat roman ve uzun metrajlı film karakterleri ve *alt planları* zengin bir dokuyla geliştirilebilir. D.W. Griffith, eşzamanlı olay örgülerini birlikte örmeyi Charles Dickens'ın romanlarından öğrendiğini söylemiştir (Şekil 21-1). *Paralel hikâye anlatıcılığı* olarak adlandırılan bu hareketli teknik, hikâye anlatıcısının zamanı kısaltmasına

ve ayrıca karşılaştırma, farklılık ve tempo yaratmasına izin verir.

Burada bunu deneyebilir miyiz? Aşağıda delikanlıları neredeyse her sahnede birlikte göreceğiz fakat alt planlar onları ayırabilir ve diğer karakterlerle ilişkili olarak gösterebilir. Yalnızca ikincil karakterleri içeren yazar tarafından geliştirilmiş alt planlar da olabilir. Örneğin:

> Betsy Ross'un kendi bayrağını dikmesiyle iki genç adamın emirlerini alma sahnelerinin *eşzamanlı gösterilmesi.*
>
> Clair'in kocasına veda etmesi.
>
> Clair'in bir dul olmasına neden olan kocasının ölüm haberi.
>
> Clair'in iki genç adam ayrıldıktan sonraki hayatı ve onların devam eden yolculuğunun *eşzamanlı gösterilmesi.*
>
> Washington'ın bölüklerinin bayraklarını kaybetmesi, daha sonra acı çekerek ve bayraksız bir şekilde devam etmeleri.

Bir *alt plan,* hâlihazırda var olan bir başka hikâyeyle nihayetinde kesişecek bağımsız bir hikâye anlatısıdır. Ana olay örgüsüyle ters düşebilir, onu tamamlayabilir veya daha fazla hareket ve karmaşa sağlayabilir. Alt planlar aşağıdakilere imkân verir:

- Konudan ayrılma. Durumlar, karakterler ve diğer meseleler ana hikâye konusunun dışında gelişebilir. Ana karakterleri başka ilişkilerde gördüğümüzde onların başka yüzlerini de görürüz.
- Gerilim. İzleyici ya hikâyeyle ilişkili ya da "dikkati başka yöne çekmeye çalışan" karakterler ve meselelerle bağ kurar.

Paralel hikâye anlatıcılığı aşağıdakilere imkân verir:

- Anlatının kısaltılması. Süregelen hikâyeler arasında gidip gelerek, her birinin özünü elde edebilirsiniz.
- Hayal gücü. Film içinde geçen farklı hikâyeler, izleyiciyi değerlendirmeye, yorum yapmaya ve tahminin gücünü keşfetmeye davet eder.
- Aktif katılım. Cevaplanmamış soruları ortaya atan her hikâye, izleyiciyi pasif alıcı değil de aktif katılımcı olmaya davet eder.



Şekil 21-2 D. W. Griffith, *Birth of a Nation* (1915) filmindeki hikâye anlatısı tekniklerinden bazılarını Dickens okuyarak öğrenmiştir (filmden bir kare).

> Washington'ın adamlarının belirtilmemiş bir amaç uğruna kıyafetlerini yırtmaları üzerine soğuktan titremeleri—daha sonra bu amacın kendi bayraklarını yapmak olduğu açığa çıkar.

Paralel hikâye anlatıcılığı iki ana karaktere yoğunlaşmaya yardımcı olur fakat bunu tamamen sağlamaz. Öncelikle avantajları gözden geçirelim: Belki de filmin amacı, kahramanların paylaştığı zorluklardan kaçmamıza izin vermemek olmalı. Bunun için alt plan kullanımını elememiz gerekebilir. Bu, ne de olsa, bir yol filmidir, o zaman neden onlarla birlikte yolda olmayalım? Elbette yaşadıkları yoğunlaştırılabilir ve daha fazla tarihi araştırma kesinlikle daha fazla olasılığı beraberinde getirecektir. Film, zaman dilimini, konuşmaları ve politik meseleleri öylesine gerçekçi bir hale getirmeyi amaçlayabilir ki bir tarihçi bile ayakta alkışlayabilir.

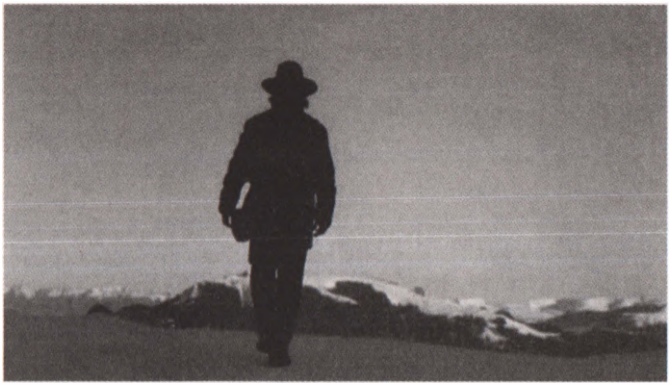
Eleştiri Alma ve Yazma Sürecinin Katmanları Üzerine

Bir yazarın ilk taslağını eleştiriyor olduğumuz için, bu konuya parmak basmalıyız. Paul dinler, notlar alır ve önerilerin arkasındaki fikirlerin üzerine düşünmek için yalnız kalırdı. Birkaç gün boyunca kesinlikle bir şey yapmaması ve sonra da yalnızca aklında ikna edici ve heyecan verici olarak kalan fikirleri dâhil etmesi akıllıca olurdu.

Yazarlar temelde *yeniden* yazmakla uğraşırlar. Her yeni taslakta, problemlerin en üst katmanından daha fazlasını ele almamak akıllıca bir şeydir. Özellikle eğer eleştiriye fazla tepki verirseniz, kendinizi kolaylıkla toptan satıştaki değişiklerin çılgınlığına kaptırabilir ve eserinizin sanatsal bütünlüğüne farkında olmadan ihanet etmiş olursunuz. Bir sanatçı özgün fikrin bütünlüğüne inatla tutunmalıdır. Bunu yapmak için, kapsamlı herhangi bir eleştiri seansı yapmadan önce güncellenmiş geçici bir varsayım yazmanız iyi olur. Bu, dalgalar size çarptığında, sizi bir kayaya demirleyecektir.

Yazmak aslında yeniden yazmak demektir. Birkaç püf noktası:

- Yeni bir taslakta, her şeyi düzeltmeye çalışmayın. Yalnızca sorunların en önemli olanlarını düzeltin.
- Bu sorunları düzeltene kadar onların peşini bırakmayın. Problemlerin her zaman ikincil katmanları olacaktır ve eninde sonunda dikkatiniz daha ince detaylara doğru kayacaktır.
- Geçici varsayımınızı belirli aralıklarla gözden geçirin, aksi takdirde çalışmanızın temel prensiplerinin nasıl değiştiğini gözlemleyemezsiniz.
- Durmaya hazır olun. Eğer hiçbir ilerleme göstermiyorsanız, yeni bir bakış açısı ve yenilenmiş bir enerjiyle geri dönene kadar başka bir şeyle meşgul olun.
- İhtiyacınız olur diye önceki taslakları tutun. Mükemmeliyetçilik, obsesif kompulsif bozukluktan bir adım kadar uzaktır. Durmayı başaramayan yazarlar çoğunlukla eserlerini bozarlar.



Şekil 21-3 Charles Frazier'ın 1997 tarihli romanı ***Soğuk Dağ***, 2003'te filme, 2015'te de operaya uyarlanmıştır (görsel filmdendir).

Sanat eseri bir çadıra benzer: Gergi iplerinden birini değiştirin, diğer hepsini düzeltene kadar çadır biçimsiz duracaktır. Dramatik bir eser de buna benzer. Sorular yönelterek ve eksikleri ele alarak uyumlu bir bütüne olabildiğince yaklaşana kadar, katman katman onu düzenlersiniz.

Taslaklar Halinde Çalışmak Neden Önemlidir?

Taslaklarla olabildiğince uzun bir süre çalışmak, sizi hikâye anlatıcılığınızı görsel ve davranışsal yollarla ileri götürmeye zorlar, çalışmak için hangi kanalı seçtiğinizin bir önemi yoktur. Sahne taslakları diyalogları dışta tutar, yani karakterler kendilerini eylemleriyle, görünüşleriyle ve kendini gösteren gündemleriyle oluşturmalıdırlar. Bu, itibarını sessiz olduğu zamanlarda kazanan filme özgü değildir. Yazınsal eserler de karakterlerinin göze çarpan eylemleri ve olabildiğince az olan diyaloglarından kazanır. Charles Frazier'ın İç Savaş döneminde geçen, yaralı bir Müttefik askerinin hayatının aşkına Homerosvari bir dönüş yaptığı romanı *Soğuk Dağ*'ın altı yıl içinde (Şekil 21-3) filme daha sonra da bir operaya dönüştürülmesi hiç de şaşılacak şey değildir.

5. Kısım

Birlikte Yaratmak

Bu kısımda, ortak yazarlık (tek başına yazmaktan daha az tercih edilir) üzerine iki deney uygulanıyor. Yalnız başınıza yazdığınızda, karakterler ve onların dünyaları çoğu zaman bunun acısını çekerler çünkü hepsi tek bir bireyin hassasiyetinden doğar. Daha dayanıklı sanat aslında başka yollarla meydana gelmiştir. Yüzyıllar boyunca insanlar, belli bir yazar veya yönetmen olmadan kitlesel bir şekilde hikâyeler, oyunlar ve epik şiirler yarattılar. Yunan mitolojisi, İskandinav destanları ve Arthur efsaneleri birçok elin beraber çalışmasından doğmuştur ve ortaya çıkan sonuçlar günümüzde hala kültürümüzün birçok alanında güçlü bir etki yaratarak gücünü korur. Ortaklaşa yazmanın bugünkü karşılığı "ortaklaşa yaratım"da görülebilir. Bu tür tiyatro, kökleşmiş düzensel yöntemleri yeniden keşfetmekten ibarettir. Aşağıda bir katılımcının bu konuda ne düşündüğüne bir bakalım:

> Topluluğumuz, bir oyun yazarı olmadan, elimizde sadece bizi yönlendirecek bir tema ile sıfırdan bir oyun yaratmak gibi görünürde imkansız bir görevle karşı karşıya kaldı—ve o tema da ... kopan ilişkiler. ... Bana göre, *Missed Connections* oyuncu seçimi ve bir dizi doğaçlamayla başladı. ... Kendimizi saatlerce materyalleri derinlemesine incelerken bulduk. Ve sonunda, şu soruyu soran seksen dakikalık bir şovu kabaca bir araya getirdik: Her zaman olmayı istediğiniz insan olmak için tek bir şansınız olsaydı, ne yapardınız? Bu tema bizi kendine çekti, kumpanyamız iletişim kurmayı ve uzlaşmayı öğrendi ve heyecan verici bir şey yarattık. [1]

1 A. Desaulnier'in Washington, DC'deki bir yapımda çalışmasını anlattığı 13 Ağustos 2012 tarihli blog yazısı (http://theatrewashington.org/content/devised-theatre-art-impossible).

Film yapmak, uzmanların işbirliğinden meydana gelen bir şeydir fakat bazı yönetmenler, senaryo yazma ve kavramsal süreçlerde oyuncularından olağandışı bir şekilde yararlanarak bir adım ileri gider. Birazdan göreceğiniz ödevler, size, geleneksel bir yazar yerine bir katalizör ve editör olduğunuz iki deney sunar. Bu deneyler, sonuçlarında tiyatroya ve sinemaya işaret ediyormuş gibi görünüyor fakat bu yöntem biyografi, kurmaca ve kurmaca olmayan türlerde de kullanılabilir.

22

Dramayı Harekete Geçirmek

Günümüzde, Richard Linklater'ın Oscar kazanan filmi *Boyhood* (Amerika, 2014) gibi enerjik sinema tarzı, geleneksel senaryo yazarının yalnız çalışmasından değil de oyuncu merkezli üretken yöntemlerle ortaya çıkıyor. Teksaslı bir çocuğun büyüyerek genç bir adama dönüşmesini kronolojik bir şekilde anlatmak için, Linklater on iki yıl boyunca aralıklı olarak çekim yaptı, doğaçlanmış sahnelerde aynı oyuncuları kullandı. Filmde, insanlar görünür bir şekilde yaşlanıyor ve fiziksel olarak gelişmelerinin yanı sıra mental, davranışsal olarak değişiyor ve ilişkilerinde de gelişme gösteriyor. En dokunaklısı anne ve oğul arasındaki gelişmedir, Patricia Arquette bu rol sayesinde Akademi Ödülü kazanmıştır.

Oyuncu merkezli kurmaca film onlarca yıl öncesine dayanır. Oyuncularıyla İsveç Ulusal Tiyatrosu'nda çalışmış olduğu için onları iyi tanıyan Ingmar Bergman, film yapmaya başladığında üretimsel süreçte onlara önemli bir yer vermiştir. Bir fikirden veya inançtan yola çıkarak, sorularını, anılarını ve rüyalarını ayrıntılı bir öyküye dönüştürmüştür. Bunu, oyuncularına daha kapsamlı tartışmalar ve yenilikler için teşvik amaçlı sunmuştur. Kendi hayatlarından ve meselelerinden yararlanan oyuncular sayesinde, yaşanmış tecrübenin tüyler ürpertici yoğunluğundan karakterler ve ilişkiler var olmaya başlar. Sonrasında ise altında yatan metafiziği dengelemek ve odaklamak için, Bergman ortaya çıkan materyale ve diyaloğa dair tuttuğu notları bütünlüklü bir senaryo yazmak

için kullanırdı ve bu senaryo, oyuncularının tüm kalbiyle oynayabileceği türden olurdu.

1950'lerde, New Yorklu oyuncu/yönetmen John Cassavetes, Hollywood kurgusunun yapaylığından hoşnut olmadığından doğaçlamaya döndü. En başında, insan karakterinin sabit, içsel ve yalnızca açığa çıkarılmayı bekleyen bir şey olmadığına inandı. Daha çok, diğer insanlarla duygusal ilişkilerimiz içerisindeki müzakerelerde sonuca bağladığımız esnek ve olgunlaşmamış bir şeydir.

Uyuşturucu, alkol ve psikiyatr New York hayatında önemli bir yere sahip faktörlerken, Cassavetes itiraf ve ikilem uç noktaları aracılığıyla insani gerçeği yakalamayı amaçladı. Belgesel için geliştirilmiş, yeni ve kolayca taşınabilir film ekipmanlarını kullanarak, *Shadows* (1959) ve *Faces* (1974) gibi büyüyen, yoğun, asabi işler ortaya çıkardı. Daha sonra, eksiksiz bir çevirim takımıyla *A Woman Under the Influence* (1974) gibi filmler yaptı. Bütün eserleri gibi, bu film de kaba ve tutkulu bir enerjiyle dolup taşar ve insana dair açığa çıkardığı çarpıcı gerçeklerle ün salmıştır.

Youtube'da, Cassavetes hakkındaki *A Constant Forge* adlı belgeselde kendisini oyuncu kadrosunu nasıl güzelce, büyük bir hâkimiyetle ve yılmaz bir baskıyla yönettiğini izleyebilirsiniz.[2]

Ödevler

Şimdi yapacağınız bu iki ödev sahne canlandırmaya farklı bir şekilde yaklaşıyor, her biri Pandora'nın kutusunun ardındaki sır perdesini sizin için aralamayı amaçlıyor. Birincisinde, yönetmen/yazar tematik bir fikirden oyuncularla geliştirilmiş bir sahneye geçiş yapıyor.

2 https://www.youtube.com/watch?v=Iwhmt1eeZ8A

Ödev 22-1: Bir Temadan Oyuncularla Doğaçlanmış Bir Sahneye

Bergman ve Cassavetes'in kompozisyonel yöntemlerinin ruhuna sahip bu ödev, "2. Kısım - Yaratıcılığın Kökenleri"nde yazdığınız fikirlerden, anılardan, rüyalardan, izlerden ve temalardan yararlanıyor.

1. Adım: *Bir tecrübeniz sonucunda sizde oluşan derin bir "iz"i ele alın.* Bunu, ortaya dökebilir ya da gizli tutabilirsiniz. Onu farklı şekillerde uygulayabileceğiniz bir tema yaratmak için kullanın (Örneğin, "hapsedilmişlik hissinden kurtulma ihtiyacı" veya "dilencinin seçme hakkı yoktur").

2. Adım: *Size atanan iki sınıf arkadaşınızla potansiyel oyuncular olarak çalışın* ve onların rolünü yapmasını istediğiniz sahne türünü betimleyin. Onlardan benzer tecrübelerle ilişki kurmalarını isteyin ve oyuncularınızın öneri ve çağrışımlarından en alakalı olanı ve en iyi olanı birleştirerek dört dakikalık bir sahne için fikirler geliştirin.

3. Adım: *Önerdiğiniz sahnenin içeriklerini sunun,* sonra da oyuncularınızla birlikte sahnenin evrimsel sürecini kısaca anlatın.

Ödev 22-2: Oyuncular Tarafından Var Edilen Karakterlerden Teması Olan Bir Sahneye

Burada oyuncu kadrosunun geçmişi, kişiliği ve yaratıcılığı, karakter odaklı bir hikâye yazması için yönetmen/yazara yardım eder. Yönetmen oyunculara tanıdıkları güçlü karakterleri sorar, sonra bir araya konulduğunda bir kişilik çatışması yaratan bireysel karakteristikleri oluşturmaya yardım eder.

1. Adım: Yönetmen iki sınıf arkadaşını oyuncu olarak görevlendirir (veya seçer), oynayabilecekleri karakterler, ayrılabilecekleri noktalar ve üzerinde çatışacakları meseleler hakkında ön notlar alır.

2. Adım: Yönetmen şimdi de her oyuncuyla ayrı ayrı mülakat yapar ve onlardan aşağıdakileri ister:

- Oyuncunun hayatındaki üç ya da dört sağlam, etkileyici karakterin betimlemeleri
- Her karakterin hayatındaki "temel" sorunu ve gündemi hakkında fikirler
- Oyuncunun o karakteri oynasaydı, dikkatini neye vereceği

3. Adım: Yönetmen, en gelecek vadeden karakteri ve her bir oyuncu yardımıyla karakter meselelerini seçtikten sonra bir durum ve sahne geliştirir. Oyuncular ve yönetmen/yazar birlikte eğlenceli, üzüntülü, kızgın veya herhangi başka bir duygusal çağrışım taşıyan bir ikilem sahnesi geliştirirler.

4. Adım: Yönetmen sahneyi sınıfa sunar ve evrimini ve bu belirli hikâye yapım sürecinin algılanan güçlü ve zayıf yanlarını kısaca anlatır.

İngiliz film yönetmeni Mike Leigh (bir başka tiyatro mezunu), sağlam oyuncu kadroları seçer, sonra kadronun üyelerinden her biri kendisinde inandırıcı bir izlenim bırakana kadar onlarla bireysel olarak çalışır. Her bir oyuncuyla haftalarca veya aylarca çalışarak, Leigh azimli, oldukça bireysel ve gündemleriyle takıntılı bir karakter kadrosu yaratır. Daha sonra, karakterlerinin ihtiyaçlarını ve farklılıklarını belirginleştirmeye ve yoğunlaştırmaya yardımcı olan doğaçlamaları yöneterek onları bir araya getirir. Elindeki en iyi materyali bütünlüklü bir senaryoya dönüştüren Leigh, neyin



Şekil 22-1 Happy-Go-Lucky: Birlikte bir arabada tıkılıp kalan neşeli bir iyimser ve kontrol manyağı bir sürücü eğitmeni (filmden bir kare).

iyi drama edeceğini anlamak için editoryal yönünü kullanır. Filmi çekerken, oyunculardan önemli dramatik bilgileri gizler, böylelikle sahnelerini, tıpkı hayatın kendisinde olduğu gibi sahnelerin içeriklerini ve yönlerini bilmeden oynarlar.

Leigh kentsel kesimlerden uzak, karanlık ve ihmal edilmiş bölgelerde yaşayan "sıradan" insanları anlatmada uzmanlaşmıştır. Alaycı mizah anlayışı ve keskin toplumsal gözlemleriyle bilinen filmleri, genelde tahmin edilemeyen ve tuhaf bir şekilde katartik olan sonuçlara varır. Yeteneğini gösterdiği film *Çıplak* (1993)'tır. Film, Mrs. Thatcher'ın kıyasıya rekabetle dolu 1980'lerin İngiltere'sinde harap olmuş, çaresiz İngiliz alt sınıfının yaklaşan felaketinden görüntüler sunar. *Happy-Go-Lucky* (2008, Şekil 22-1) ise bundan çok farklıdır. Bu film de amansız iyimser Poppy'nin öfke kontrolü sorunu olan, bastırılmış bir karaktere sahip sürücü eğitmeni Scott'tan gamsız bir şekilde araba kullanmayı öğrendiği bir komedidir. Scott'ın en sonunda sinir krizi geçirmesi sinematik bir yetenek gösterisidir.

Değerlendirme

Ortaklaşa hikâye yaratma tecrübenizden aşağıdakiler hakkında neler öğrendiniz:

Farklı işbirliklerinde kim nasıl katkı sundu?

Sizce nerede işler yolunda gitmedi ve katılımcılar bu durumu kurtarabildi mi?

Bu süreç, bireysel fikirleştirme yöntemleriyle kıyaslandığında nasıldı?

Bu tecrübeden ne öğrendiniz?

6. Kısım

Yazarlığı Geliştirmek

Hikâyeler anlatmak ve onları dinlemek tam olarak yaşadığımızı hissetmek için gereklidir—bir yazarın, muhtemelen Henry Miller'ın, zamanında dediği gibi "hayatını bir hikâye anlatıyormuşçasına yaşamak."[1] Yazma eylemini sıradışı kılan şey, insan aklının kendi işleyişi üzerinde düşünmesini ve sonra da onun ötesine geçmesini sağlamasıdır. Arkadaşım Lois Deacon, "Ben yazana kadar hiçbir şey gerçek değildir."[2] dediğinde, çok şey ifade etmiştir çünkü yazmak hayatın bulmacalarıyla içli dışlı olmanızı ve kendi hayatınızın özünü bulmanızı sağlar. Ünlü Amerikalı romancı Paul Auster oldukça etkileyici bir söyleşisinde yazmak ve yaşlanmak hakkında şöyle der:

> Elli yaşına geldiğimizde, çoğumuza hayaletler musallat olur. İçimizde yaşarlar ve yaşayanlarla konuşarak geçirdiğimiz zaman kadar ölülerle de konuşuruz. Genç bir insanın bunu anlaması zordur. Yirmi yaşında biri öleceğini bilmediği için değildir fakat yaşlı bir insanı bu kadar derinden etkileyen başkalarını—ve kendiniz tecrübe edene kadar bu kayıpların birikip size ne yapacağını bilemiyorsunuz. Hayat çok kısa, çok kırılgan ve çok gizemli. Sonuçta, bir yaşam süresi boyunca ne kadar insanı gerçekten seviyoruz? Yalnızca çok azı, hem de çok. Çoğu bu dünyadan gittiğinde, iç dünyanızın haritası değişir. Arkadaşım George Oppen'ın bir zamanlar bana yaşlanmak hakkında söylediği gibi: Ufak bir çocuğun başına gelebilecek ne kadar da tuhaf bir şey.[3]

---

1 Bunun izini sürmeyi başaramadım fakat Henry Miller'in bir yazar olarak sesini bulmaya çabaladığı New York'taki ilk zamanlarını anlattığı otobiyografik romanı *Tropic of Capricorn* (1939)'tan hatırlıyor gibiyim.

2 Lois Deacon ve Terry Coleman, *Providence and Mr. Hardy* (Hutchinson, 1966).

3 *Paris Review*'de Michael Wood tarafından röportaj yapılan Paul Auster, The Art of Fiction No. 178. (http:/www.theparisreview.org/interviews/121/the-art-of-fiction-no-178-paul-auster).

Şimdi siz de bir yazar haline geldiğinize ve tecrübe ettiğiniz çalışmalarınız olduğuna göre, muhtemelen dört başı mamur bir esere dönüştürmeyi arzuladığınız ve çok sevdiğiniz bir taslak vardır. Bunu yapmadan önce, başlangıç niteliğinde birkaç şey önereceğim. Bunlardan bir tanesi sanatçı kimliğinizi yeniden ziyaret edip kontrol etmeniz; diğeri ise taslağınızı son ve zorlayıcı bir kalite kontrole tabi tutmanız.

23

Sanatçı Kimliği ve Kariyeri

2. Kısım'da, ilk kez kendinizi inceleyip sanatçı kimliğinizin tahmini bir profilini çıkarttınız. O zamandan beri, bu kitaptaki ödevleri yapmak, tercih ettiğiniz türlerin yanı sıra, sizde en çok merak uyandıran ilgi alanlarının, karakterlerin ve zorlukların sağlam delillerini ortaya koydu. Bir dolu uygulanabilir problemi çözmeniz üzerine, yaratıcı kimliğinizin nabzı ve dayanıklılığı artık ortada, yani artık gözden geçirme zamanı.

Ödev 23-1: Sanatçı Kimliğinizi Yeniden Ziyaret Etmek

1. Adım: *Ödev 3-1: Kişisel Bir Keşif (İzler ve Temalar)* kısmında çekinerek tanımladığınız temaları yeniden özetleyin.

2. Adım: Bu temaları, bunu takip eden çalışmanızdan ortaya çıkan kalıplar ve ortak paydalarla karşılaştırdığınız bir ödev yazın. Hatırlatma amaçlı olarak, ödevler ve bölümlerin listesi şöyle:

- Bir Çocukluk Hikâyesi (Bölüm 13)
- Aile Hikâyesi (Bölüm 14)
- Bir Miti, Efsaneyi veya Halk Hikâyesini Tekrar Anlatmak (Bölüm 15)
- Rüyadan Hikâyeye (Bölüm 16)
- Bir Öyküyü Beyaz Perdeye Uyarlamak (Bölüm 17)

- Haberden Esinlenilmiş On Dakikalık Hikâye (Bölüm 18)
- Bir Belgesel Konusu (Bölüm 19)
- Otuz Dakikalık Özgün Kurmaca (Bölüm 20)
- Uzun Metrajlı Film (Bölüm 21)

Ödev 23-2: Nereye Gidiyorum?

Hikâye tercihleriniz hakkında keşfettikleriniz üzerine kısa ve öz notlar hazırlayın, sonra altı dakikalık sözlü bir sunum yapın. Aşağıdaki cümlelerden yararlanabilirsiniz:

- Başlangıçta, tercih ettiğim temalar şunlardı: .....
- Ortaya çıkardığım esere bakılırsa, ana temalarım şunlar: .....
- Sanırım izleyicimin farkına varmasını istediğim şey şu: .....
- İzleyicimin, ... hissetmesine uğraşıyorum.
- Yazdığım şeye bakılırsa, yeni gelişen hayat görüşüm şu: .....
- Diğer yazarlarla işbirliği halinde çalışmaktan öğrendiklerim şunlar: .....
- Bundan sonra yazmayı düşündüğüm şey muhtemelen ..... olacak. (kısaca konusunu, türünü ve diğer detayları açıklayın)

Değerlendirme ve Geriye Dönüş

Bireysel olarak veya grupça, geriye dönüp neler yaptığınıza bakmanın ve hevesle ileriye gitmek için birtakım sonuçlar çıkarmanın zamanı geldi. Aşağıdakiler üzerine düşünmeyi deneyin:

Ödevlerin sonucunda sizi en çok etkileyen veya değiştiren şey neydi?

Sınıf/grup süreci hakkında sizi en çok etkileyen şey neydi?

Diğerlerinden ileride kendiniz için kullanmak üzere ne kaptınız?

Çeşitli kısa formlarda yazmaktan ne öğrendiniz?

Uzun formlara geçtiğinizde farklı olan neydi?

Kendinizinkiyle ilişkili olarak, diğer insanların sanatsal süreçlerinde kendini gösteren şey neydi?

Yazarlık Kariyeri Üzerine

Yazar hayatı sizi çağırıyor mu? Yazmayı işiniz yapıp onu arzuladığınız kariyeri yaratmak için kullanabilir misiniz? Eğer cevabınız evetse, o zaman faturalarınızı ödemek için muhtemelen öncelikle başka işlere ihtiyacınız olacak. En başarılı oyuncuların, hayatlarının garsonluk veya taksi şoförlüğü yaparak geçen dönemlerine değindiği olur. Aynı zamanda, oynayabilecekleri rolleri ve karakterleri hayattan bizzat öğrendikleri ve onları deneyimli yetişkinlere dönüştüren ilişkiler içindeydiler. Yazarlar da benzer yollarla öğrenirler.

Gerçekte kim veya ne olduğunuz sizi hiçbir zaman endişelendirmemeli çünkü neyse ki sürekli evrilen ve müzakere içinde olan dinamik varlıklarız. Tam anlamıyla insan olmak için hızlandırılmış bir yol olmadığından, yazarlar (veya herhangi bir sanatçı için) zaten bir hız şeridi yoktur. Seçtiğiniz sanat için titizce çalışın, dolu bir hayat sürdürün ve istediğiniz şey bir şekilde, bir yerlerde sizi bulacaktır.

Yaratıcılığınızın Yönü

Peki, bir sonraki durağınız neresi olmalı? Gelişmiş yazı becerilerinizle ne yapmalısınız? Bu, kaderin ağlarını ördüğü andır çünkü birçok insan:

Gelecek için umutludur ancak aktif bir plana sahip değildir

Kendini yönlendirmesi için eğitilmeyi veya bir işi bekler

Bir sonraki adımın ne olacağını şansa bırakır

Diğer olasılıkları ezip geçerim korkusuyla her tür uzmanlaşmadan kaçınır

Önüne gelen işi kabul eder ve bilinçli bir şekilde seçilmemiş çevrelere ve işlere kendilerini kaptırır

Birçok insan hayatının savunmasız bir anında kenara çekilip şansın ve koşulların geleceğini belirlemesine izin verir. Size pişmanlık dolu bir tonla hitap ediyorum çünkü birçok arkadaşımın yanında benim de gençlik yıllarım buna benzer bir yol izledi.

Bazı insanlar yeteneğin insanları başarılı kıldığını ve eğer kendi yeteneklerine inanırlarsa, diğerlerinin de onlarda bu yeteneği göreceğini düşünür. Fakat bu yalnızca bir hayaldir. Yıllarca öğrencilerin mesleklerine başlamalarını izlemek, beni yeteneğe değil de bir insanın potansiyelini bulması ve geliştirmesi gerekliliğine inandırdı. Diğer bütün alanlarda olduğu gibi sanatta da kendi gelişiminize enerji, cesaret, inanç ve mizah yatırdığınız için o alanda başarılı olursunuz (veya onu yapmanız için para alırsınız). Genelde, bir şeyde çok başarılı olan bir insan:

Elde etmek istediği sonucu zihninde canlandırır ve sonra onu var etmek için çalışır

Şimdiki sınırları hakkında gerçekçidir ve onların üstesinden gelmek için planları vardır

Ortaya çıkan sonuçtan olduğu kadar, çalışma sürecinden de zevk alır

İftihar duymayı erteleyebilir

Olanaklardan, derslerden, akıl hocalarından ve işbirliğinden faydalanmak konusunda heveslidir

Ona yardımcı olacak ve tavsiyelerde bulunacak iletişim ağlarını kullanır

Partner olarak enerjik ve hırslı olan insanları arar

Arkadaşlarının onayına bağlı değildir

Oldukça karşı konulmaz bir yol var ki, şiddetle uzak durmanızı öneririm—sevdiğiniz bir tematik meseleyi ele alıp onu *açıklamak* için yazmak. Bu genelde sizi sınırlandırılmış ahlak derslerine yöneltir. Bildiğinizi öğretmek ne kadar cazip gelse de, bunu hayata geçirmek garip bir şekilde verimsiz ve yorucu hale gelir. Bunun sebebi basittir: Yaratım stresi altındayken bundan heyecan duyarız ve bu da yalnızca *bilmediğimiz* bir şeyi ele aldığımızda gerçekleşir, asla bildiğimiz değil.

Ama diyebilirsiniz ki anlamadığım şeyin peşine düşersem o zaman herhangi bir temanın veya anlamın ortaya çıkacağından nasıl emin olabilirim? Size yalnızca, dürüstçe yapılan yaratıcı girişimin sadece temel kaygılarınızı serbest bırakmakla kalmayıp onları anlamada ilerlemenize yardımcı olacağını temin edebilirim. Çalışmaya devam edin, gözlerinizi dört açın ve zaman içinde olacaklara şaşıracaksınız.

24

Taslak Düzeltisi Yapmak

Sanatçı kimliğinizi yeniden ziyaret ettiğinize göre, artık en iyi taslağınızı tamamlamayı düşünebilirsiniz. Yine de, öncelikle geride kalan problemleri ortadan kaldırmak için son kez üzerinden geçin çünkü genelde acemi biri taslak uzatılarak tam bir esere dönüştürüldüğünde sorunların kaybolacağını düşünür. Kendinizi en yakın kalorifere kelepçeleyin ve taslağı genişletmeyi biraz daha erteleyin çünkü daha ona eklenecek birçok yararlı şey var.

Sahne kartları. Her sahneyi numaralandırın ve anahatlarıyla bir dizin kartına geçirin. Kartları bir masanın üstüne dizerek onların yerlerini değiştirmeyi, birbirleriyle birleştirmeyi veya bazılarını elemeyi deneyin.

Sahne Kartlarını Kullanmak

Bir taslağın uygulanabilirliğini onu *sahne kartlarına* dönüştürerek ölçebilirsiniz (bkz: ek bilgi kutusu). Bu, çalışmanızı her biri kendi işlevine sahip taşınabilir parçalara böler, böylelikle karmaşık bir projeyi sunmanız gerektiğinde oldukça işinize yarar. Özellikle eğer izleyicinizin projeye aşina olmadığını ve şüpheyle yaklaştığını hissediyorsanız, önemli sorunlar gün yüzüne çıkacaktır.

Bir hikâye konferansında sahne kartlarından donanmış bir şekilde, fikirlere ve açıklamalara odaklanabilirsiniz. Eleştirmenlerinizi hikâyeyi tekrar düzenlemeye ve alternatif bir versiyonu

"üzerine konuşmaya" davet edebilirsiniz. Bu, sizin yapısal alternatifleri hemen orada göz önünde bulundurmanızı sağlar, ki bu da yalnızca eser kompakt bir taslak halinde kaldığında mümkün olan bir şeydir.

Yapısal Seçenekler Aramak

Hikâye yapısını değiştirmek, birçok farklı seçeneği de beraberinde getirir. Aşağıdaki soruları cevaplamayı deneyin:

Çalışmanızda zaman nasıl ele alınıyor?

- *Kronolojik olarak.* Gösterim süresi olayların kronolojik sırasını takip eder.
  Kronolojik değil. Hikâye, (a) bir karakterin olayları nasıl algıladığı ve hatırladığına, veya (b) filmin hikâye anlatma yönteminin önceliklerine bağlı olarak anlatılıyor.

Kimin bakış açısı hikâyeye hâkim?

Hikâyedeki bir karakter. Bu kişi Forrest Gump veya Scarlett O'Hara gibi biriyse, gariplikleri veya limitleri, nasıl gördüklerini açık bir şekilde öznel kılabilir.
Birden fazla karakterin farklı bakış açıları. Algının insandan insana değişmesini ve öznel farklılıkları göstermek için yararlıdır.
İlahi. Filmin gözü ve kulağı her yere gider, her şeyi ve herkesi görüp duyar. Bu "Tanrısal bakış açısı" hiçbir karakterin tanık olamadığı karmaşık olaylara sahip epik hikâyelerde kullanışlıdır.

Chris Columbus'un *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001) filminde olduğu gibi, doğrusal bir hikâye, Harry'nin yolculuğu nasıl bir sırayla ilerliyorsa onu takip eder. Kronolojik ve kronolojik olmayan anlatılar ayrıca doğrusal ve doğrusal olmayan anlatılar olarak da adlandırılır ve bakış açıları, hikâye anlatımını gerçekleştirmesi için kimin zihinsel sürecini kullanmayı seçtiğinize göre değişir. Doğrusal veya kronolojik bir hikâye anlatmak:

Mantıklıdır ve sizi uğraştırmaz. Bu, karmaşık veya fantastik bir hikâye konusunda bile size yardımcı olabilir.

Olayların, sanki tarihsel bir şekilde ve uzaktan bakılıyormuşçasına tarafsız bir şekilde doğru görünmesini sağlar.

Kendi içinde var olan sınırları vardır çünkü sekansların sırasını değiştirmek, olayların belirgin olan sebep-sonuç ilişkisini değiştirebilir.

Bir "rüya" veya "anı" sekansını, bizi geçici olarak zamanda geriye götürmek için kullanabilirsiniz veya bir "hayal kurma" ya da "bu olsa nasıl olurdu" bölümü ile zamanda ileriye götürebilirsiniz. Fakat, anı ve hayal gücünün öznelliğini çalışmanızın merkezine yerleştirmediyseniz, yalnızca kolaylık olsun diye kullandığınız geçici anlatılar gibi görüneceklerdir.

Bakış Açısını Değiştirirseniz Zamanı da Farklı Biçimde Ele Alabilirsiniz

Kronolojik bir şekilde anlatılmış, ilahi bakış açısıyla yazılmış bir hikâyeyi, iki ana karakterinin çatışan, öznel algıları tarafından anlatılan bir hikâyeye dönüştürürseniz, her yönden farklı, yeni bir alternatif elde etmiş olursunuz. Ne kazanırsınız, ne kaybedersiniz? Doğrusal olmayan hikâyeler cazip bir şekilde rastlantısal görünebilir fakat çok nadir öyledirler çünkü genelde bir tür mantığa uyarlar. David Lynch'in *Mulholland Drive* (2001, Şekil 24-1) filmi, izleyiciye mükemmel bir samimiyet ve öznellik sunar fakat izleyiciden fazla şey—bazıları gereğinden fazla olduğunu söyler—talep eder. "Gerçekte ne olduğuna" karar vermek için, sebep ve sonucu ne yönetiyorsa sonrasında onu ararız. Hangi mantıkla olaylar bu kadar parçalı bir hale gelir? Nihayetinde, Lynch'in hikâyesinin çağrışımsal parçalı yapısı, Irene'in hafıza kaybının sonuçlarından ileri geldiği görülür.



Şekil 24-1 David Lynch'in *Mulholland Drive* filmi gibi kaotik gözüken bir gizem, mantığını izleyicinin çözmesi gereken bir örüntüden alır (filmden bir kare).

Geçişlerin Önemi

Çekimden çekime veya sekanstan sekansa olan geçişler farklı yollarla gerçekleşir ve bunların yan yana yerleştirilmesi farklı anlamlar taşır. Aşağıdakileri temsil edebilirler:

Devamlılık, yani aşağıdakilerde bir gelişme yaşandığını işaret eden çekimler veya sekanslar arasında bağlama (kesme):

- Bilgi veya açıklama (bir binanın yıkılma evrelerini gösteren görüntüler ya da yeni filizlenmeye başlayan bitkilerden sonra toplanmaya hazır üzümlerle dolu sarmaşıkların gösterilmesi)
- Eylem (adamın sandalyeden kalkmasını, aşağıdaki arkadaşına seslenebilsin diye pencereyi açmasına bağlama)
- Zaman (bisiklet üzerinde bir kadını acil servise yaklaşan ambulansa, onu da koltuk değnekleriyle yürüyen kadına bağlama)

Karşılaştırma, yani aşağıdakileri karşılaştırmanın özel bir anlamı varsa:

- Eylemler (A'nın kaşını sildiği sahneden B'nin arabasının ön camını silmesine bağlama)

Görüntüler (gece vakti araba farlarının yaklaşmasından avlanan bir kedinin gözlerine bağlama)

Sesler (trafik sekansını bir konserde alkışların patlamasına bağlama veya yavaş geçiş)

Diyalektik, yani birbiriyle çelişen aşağıdaki unsurlar arasında ciddi gerilim varsa:

- Eylemler (nehrin kızıp kabarma görüntüsünden kasaba halkının kum torbalarıyla umutsuzca baraj inşa etmesine bağlama).

  Sesler (ormandaki kuşun huzurlu şarkısından tersane gürültüsüne bağlama).

  Atmosferler (talim sırasında acemi askerlere bağıran çavuştan harıl harıl boyama yapan küçük çocuğa bağlama. Veya, ışıl ışıl bir mağazada Noel alışverişi yapanlardan karanlık bir duvarın dibinde soğuktan titreyen evsizlere bağlama).

  Ölçek ve boyut (devasa kamyonlardan yolun karşısına geçmeye çalışan tırtıla bağlama).

Sahne kartlarını, bir sahneden diğerine geçme sonucu oluşan farklı çağrışımların üzerine düşünmenize yardımcı olması için de kullanabilirsiniz. *Occurrence at Owl Creek Bridge* (Robert Enrico, Fransa, 1962) adlı nefis kısa film, çoğu zaman film karelerinin tasarımlarını veya çekilen kişinin hareketlerini karşılaştırır ve film, bu karşılaştırmalar sayesinde ilgimizi kolaylıkla üzerinde tutar. Daha uzun bir eser genelde daha geniş ve kapsayıcı bir tasarıma ihtiyaç duyar. 1950'lerin ve 1960'ların Alain Robbe-Grillet, Nathalie Sarraute ve Michel Butor gibi *nouvelle vague* (yeni dalga) Fransız romancıları, yazınsal biçimde ve yapıda cesur denemeler yaptılar ve o dönemin sineması da eşit derecede yaratıcı olmuştur. Nicholas Roeg'in gizem filmi *Don't Look Now* (1973, Şekil 24-2), tam bir öyküsel ve yapısal araç sözlüğüdür. Büyük bir psikolojik baskı altındaki insanların, olayların gerçek düzenini algılamak için mücadele verirken zamanın veya açlığın neredeyse hiç farkında olmamasından yararlanır.



Şekil 24-2 Don't Look Now, Nicholas Roeg'in Venedik'in çıkmazlarındaki hikâyeyi anlattığı ustalıklı seti (filmden bir kare).

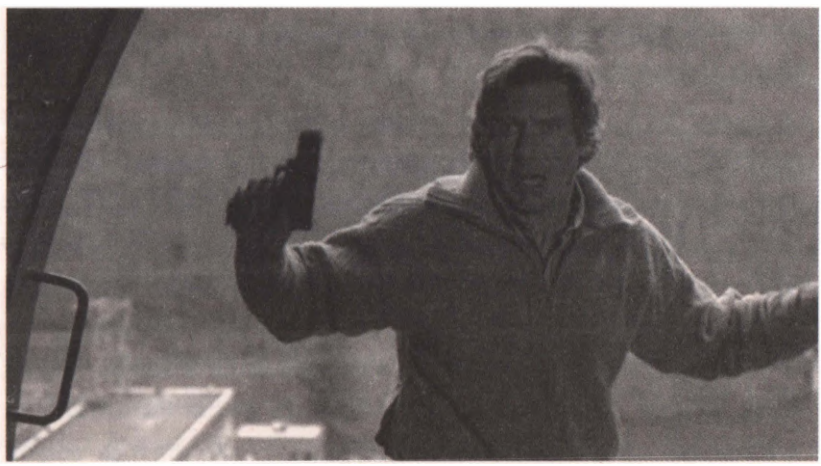
Bir Ana Karakterin Ruhsal Durumunun Anlatı Düzenini Etkilemesi

Bir adamın anahtarlarını ve cüzdanını çantasında bulamadığını hayal edin. Onları son gördüğünden beri olan olayları kronolojik bir sırayla hatırlamıyor. Panik anında, aklı en önemli olan şey neyse ona kayıyor ve vücudu da aklının ona dayattığını körü körüne yerine getiriyor. Önce kaybolan eşyaları bulmak için hızlıca ceplerini yokluyor. Sonra, birinin, evrak çantasını açabileceği bir an olmuş mudur diye hatırlamak için hafızasını zorluyor. Geçici olarak üç olası durum hatırlıyor, daha sonra da her durumu, hızlı ve bariz bir cevap bulma umuduyla kabaca yeniden inşa ediyor. Hiçbir cevap bulamayarak, her durumu detaylıca, hafıza hataları yaparak ve onları düzelterek, "olmuş olabilecek" anları hatırlayarak ve olasılıkları arasında karşılaştırma yapmayı deneyerek didik

didik ediyor. Zafer kazanmışçasına, kendisinden garip bir ifadeyle yüzünü çeviren birinin yanında oturduğunu hatırlıyor. Suçlu o olabilir mi?

Duygular; zaman, mekân ve hafızada hayal gücümüze dayanarak yaptığımız yolculukları etkiler. Bilindik dünyanın çoğunu zihnimizden uzaklaştırabilir ve çevremizi tanımamamıza neden olabilir veya bizi içsel odaklı önceliklere doğru yönlendirebilir. Zamanı uzatabilir (var olmayan bir otobüsü beklemekten gelen sıkıntı) veya onu kısaltabilir (aniden kaybolan bir cüzdan, kapıya doğru koşan adam, kahramanın "Dur hırsız!" diye bağırması -biri hırsızı yakalar fakat o elinden kurtulur).

Öznellik böylesine baskın olduğunda, olayların sekansı ve ritmi, bakış açısına hâkim karakterin ruhuna açılan pencereler haline gelir. Andrew Davis'in *The Fugitive'i* (1993, Şekil 24-3) gibi bir macera filminde, aksiyon ve reaksiyon, Dr. Richard Kimble'ın öncelikleri, hisleri ve zayıflıkları hakkında bilmemiz gereken çoğu şeyi tek başına söyler.



Şekil 24-3 The Fugitive gibi olay odaklı bir hikâyede, ana karakteri karşısına çıkan zorlukları ele alma şeklinden anlarız (filmden bir kare).

Bakış Açısı ve Bilinç Akışı

Kameranın apaçık tarafsızlığına rağmen, bir beyazperde için yazılmış bir hikâye aslında insan bilincinin akışıdır, bu da bakış açısının ve gösterilen zamanın ayrılmaz bir şekilde iç içe geçmesini sağlar. Bakış açısı bir karakterde başlayabilir fakat bir diğerine taşınabilir. Hikâye anlatıcılığının kendisinde, biz filmin kendi dünyasıyla ilgili görüşünü kapsayan aklı (veya kolektif aklı) takip ederken, bakış açısı gezinebilir ve bunu, görünmeyen hikâye anlatıcısının bilinç akışı olarak düşünmeye başlayabiliriz. Çünkü her film, bir hikâye anlatıcısına işaret eder.

Hiçbir hikâyenin, popüler gerçekçiliğin sıkıcı kronolojik kalıbında biçimlendirilmesi gerekmiyor. Yapı ve akım, bunun yerine, ruh hali ve içerikten, benzer hikâyelerle çağrışımlardan veya karakterlerinin, onların psikolojilerinin veya ruh hallerinin mantığından meydana gelebilir. *Film, bilincin taklidi olduğu* için, her karakter iç ve dış baskılara bağlı olarak düşünüyor veya davranıyor olabilir. İç ve dış, uyum içinde veya birbiriyle çatışıyor olabilir. Son sözün sahibi, elleriyle hikâyenin kendisini yaratan hikâye anlatıcısıdır. Aşağıdakilerin üzerinde düşünmeyi deneyin:

> *Konunun ihtiyaçları, çoğunlukla kendisine uygun bir formu ve yapıyı zaten gösterir:*
>
> > Karmaşık tarihsel bir kurguya dayanan bir dönem işi sizden, öncelikle etkili bir aksiyona girişmenizi, ardından aksiyon düzgün bir şekilde ilerlemeden evvel karakterleri, olayları, dönemi ve arka planı kurmak için zamanda geriye dönmenizi gerektirebilir.
> >
> > Bir arkeolog hakkındaki bir film, kronolojik olarak geriye doğru gidebilir. Bu durumda geçmiş zamanın katmanlarına doğru metaforik bir çukur kazarak olaylara yön veren o önemli başlangıç noktasında durulur.
> >
> > Binaları gizli gizli ateşe veren psikopat bir itfaiyeci hakkındaki gerçeküstü bir hikâye mekân, karakter ve atmosfer arasında kâbus gibi geçişler sağlayabilir.

Doğduklarında birbirlerinden ayrılmak zorunda kalan tek yumurta ikizleri hakkında bir hikâye, ikizler yıllar sonra birbirleriyle tanışmadan önce rastlantı eseri gerçekleşmiş benzer olayları göstermek için paralel hikâyeler anlatabilir.

Filmin dili, tezatları yan yana yerleştirebilir:

Travma sonrası halüsinasyonlara sahip bir askeri anlamaya çalışan kafası karışık bir psikiyatr olarak, anlatı, farklı bakış açıları arasında geçiş yapabilir. Hasta, hayali veya yanlış hatırladığı kaotik korkuları veya olayları üstünden atmaya çalışırken, doktor şimdiki zamandadır.

Tür, hikâyenin yapısını etkiler:

Hindistan'da geçen bir hikâye, birbirini takip eden bir dizi atmosfer inşa ederek, Hindistan'a özgü dramatik repertuardan yararlanabilir.

17. yüzyılda cadı oldukları düşünülerek işkence edilen kadınlar hakkındaki bir hikâye, dönemin resimlerini taklit eden bir dizi tablo olarak düzenlenen sahneler kullanabilir.

Hangisini seçerseniz seçin, izleyicinizin hikâyenin yapısını ve dilini, karakterlerine, anlatı tarzına, konusuna, türüne veya mesajına dayandırıldığını görmesi gerekir.

Sorun Giderme

Burada sorunlardan kurtulmak ve çözüm bulmak için daha fazla yol bulacaksınız. Onları önce bir taslağa uygulayabilirsiniz, ayrıca tamamlanmış taslak evresine geldiğinizde, yani detaylar üzerine endişelenip büyük resmi göremediğinizi hissetmenin yaygın olduğu bir evrede de bunu uygulayabilirsiniz.

Hikâyeniz nasıl başlarsa başlasın, bir "*anlaşma*"ya işaret eder. Hikâyenin ele alacağı şeyi ve nasıl ilerleyeceğini hemen ima etmek akıllıcadır. Etkili bir anlaşma (*kanca* da denir), izleyiciyi esere çeker ve şüpheyi bir kenara bırakmaları için onları ikna eder.

Hikâyeye Başlamak

İzleyicinin hikâyenin ne hakkında olduğunu hemen bilmesine izin verin. Eğer odak noktasının ne olduğuna dair hiçbir ipucu vermeden dakikalar hızla geçiyorsa, hikâyeniz kaçınılmaz bir şekilde yetersizdir. Bu, garsonun menü vermediği bir restoranda aç bir şekilde oturmaya benzer. Çeşitli uzun metraj filmlerin ilk dakikalarını izleyerek, diğerleri eserlerini ele alırken sahneyi nasıl kurmuş inceleyin. Romanlara da aynı şekilde bakın. "Mutlu aileler birbirine benzer. Her mutsuz aileninse kendine özgü bir mutsuzluğu vardır," diye başlar *Anna Karenina*. Tolstoy'un argümanı şudur: İlginç aileler, çatışmalarıyla hayat bulur. Onlara katılmasanız bile, okumaya devam edersiniz.

Açıklamanızı gizleyin. Yazarın bize özet yaptığının farkına varmak, kuklacıyı iş başında yakalamaya benzeyebilir, bu yüzden açıklamanızı, onu görsel olarak oluşturarak gizleyin. Döneme, mekâna, arka plana, ilişkilere, karakterlere ve onların gündemlerine dair detayların hepsi tercihen olaylar sırasında yavaş yavaş açığa çıkmalıdır.

Bilgi vermeyi en az seviyede tutun ve boşluklar bırakın. İzleyicinizin yeni durumları algılaması ve yeni karakterlerle tanışması gerektiğinde, o anki durumun dışında kalan her bilgiyi daha sonraya saklayın aksi takdirde izleyicinize fazla bilgi yüklemesi yaparak sıkmayı riske atabilirsiniz. Gerçekten lazım olana kadar, her öğeyi elinizde tutun.

Önemli açıklayıcı bilgi için hikâyeyi iki kez kontrol edin. Temel prensiplere aşina olan yazar için hayati önem taşıyan bir şeyi çıkarmak fazlasıyla kolaydır. Kendinizi yeni dâhil olan birinin bilgi eksikliğiyle okumak üzere eğitin -ki bu başlı başlına temel bir disiplindir.

Karakter Meseleleri

Bizi ana karakterle en kısa zamanda tanıştırın. Bizi engebeli manzarayla yavaş yavaş tanıştırmakla, bir atmosfer yaratmaya çalışmakla ve bunun gibi şeyleri yapmakla boşuna zaman harcamayın. Yavaş bir tempo, ellerinde fazladan zamanı olan 19. yüzyıl okuyucuları için iyiydi ve tiyatroda, konser salonunda veya sinemada tutsak edilmiş izleyiciler üzerinde hala işleyebilir. Fakat genelde cesur bir şekilde dikkatlerini çekmedikçe, izleyiciniz başka şeylere dönecektir. Karakterleri zorlayıcı bir duruma tabi tutan olaylarla bizi sürükleyin. İzleyicinizle yaptığımınız "anlaşma" işte bu. Hikâyeye hızlı bir şekilde başlayın—

geçindirmesi gereken koca bir tiyatro topluluğuyla çalışan Shakespeare'in çok iyi bildiği bir şeydir. Çoğu zaman oyunları, yakalamak için nefes nefese kaldığınız bir hengâmeyle başlar.

Yeni karakterler sahneye girdikçe hikâyenin hareketini korumasını sağlayın. Cazda, biri soloya girdiğinde ritim bölümü nadiren durur. Yani, yeni karakterle tanışalım diye aksiyonu durdurmayın. Hikâyenizin hızını koruyun.

Her karakteri yaşayın. Ayrı okumalarda, parça boyunca her seferinde kendinizi tek karakterin gerçekliğiyle özdeşleştirmeyi deneyin. Karakterin öznel ihtiyaçlarını, hislerini ve algılarını keşfederken, onun iç diyaloğunu doğaçlayın. Bu, sabit karakterleri cansız folyolar olmaktan kurtarabilir ve değişken karakterlerin gelişen bir gündemle hareket etmesini sağlar.

Olay örgüsündeki bir sorunu çözmek için yeni bir karakter yaratmayın. Eğer bu karakter kaçınılmazsa, ona olay örgüsünde hayati bir rol oynatmadan önce hikâyenin işleyen bir parçası olduğundan iyice emin olun.

Karakterlerin yeteri kadar ters ve çelişen özelliği olduğundan emin olun. Çünkü çelişki tüm dramanın merkezindedir, karakterlerinizin mizaç, toplumsal arka plan, alışkanlıklar, sevdikleri, sevmedikleri ve gündemleri gibi konularda birbirlerinden ayrılmasını sağlayın. Bu, dramanın ihtiyacı olan kırılmayı oluşturacaktır. İlginç karakterler, dış çatışmaların yanında iç çatışmalar da yaşamaya yatkındırlar ve bu, onların hayatta yarım kalmış işlerine işaret eder. Hayattaki arayışımızın bir parçası olarak, çoğumuz bize zıt insanlarla evleniriz.

Karakterlerinizin ne elde etmeye veya yapmaya çalıştığını bilin. Bir karakterin baskın motivasyonuna karar verdikten sonra, o karakterin ne kadar az olsa da gelişmeye devam etmesini sağlamayı unutmayın. Herhangi bir şeyi yeniden yazarken, şunu sormayı bırakmayın: "Bu karakter şimdi ne elde etmeye veya yapmaya çalışıyor?" Yeni cevaplar bulmak, karakterlerinizi canlı, arayışta ve dinamik tutacaktır.

Karakterlerinizi geliştirin. Bir formüle razı olmayın: her biri eşsiz olsun diye karakterleriniz için karakter biyografileri yazın. Her bir insanın hayatı hakkında tam olarak nasıl ve nerede bilgi aldığınızı görmek için sözde sıradan olan insanlar hakkında olan belgesel filmlerini izleyin.

Bakış Açısı

Bu kimin hikâyesi? Kimin bakış açısıyla hikâyeyi anlattığınızı kontrol edin ve kiminkinin hikâyeye hâkim olması gerektiği üzerine düşünün. Diğer olası bakış açılarını deneyerek, onlara öncelik vererek seçiminizi kanıtlayın. Hala karar veremiyorsanız, muhtemelen parçanın kim ya da ne hakkında olduğuna henüz karar verememişsinizdir.

Dramatik Gerilimi Korumak

"Onları güldürün, onları ağlatın fakat aynı zamanda bekletin." Striptiz gibi, hikâye anlatmak da izleyiciyi beklenti içinde tutmalıdır. Giysilerinizi çok hızlı veya çok yavaş çıkarırsanız, yaptığınız şey başarısız olur. Hikâye ilerledikçe, izleyicinizin cevaplamak için soruları, değerlendirmek için ikilemleri ve tartmak için çelişkileri olduğundan emin olun. Akıllarının ve hayal güçlerinin o muhteşem beklenti durumunda sıkı çalışması için, merak etmelerini sağlayın.

Bahisleri artırın fakat inandırıcılıklarını da koruyun. Çoğunlukla bir karakteri amaçlarına ulaşmaktan alıkoyan şeyi yoğunlaştırabilirsiniz. Onların daha fazla çalışmasını, daha çok acı çekmesini ve daha yüksek bahisler için oynamasını sağlayın. Sakin, maddi anlamda güvenceli hayatlar süren dertsiz tasasız orta sınıf insanlarını konu alan bir drama, heyecan uyandıran bir unsuru içine katıp bahisleri artırmadığınız sürece durağandır. Gerçek hayatı öğretmeniniz olarak kabul edin: Sıradan insanların yaşamlarında gerçekten ne gerilim yaratır?

İzleyicinizi etkileme biçiminizi değiştirin fakat onlardan talep ettiğiniz şeylerin yoğunluğunu sabit tutun. Amatör kurmaca çoğunlukla tekdüzedir, bunun nedeni sahnelerin tarz, ritim veya içerik olarak çok benzer olmasıdır. Çeşitlilik ve tezat bizi canlı tutar. Tutarsızca yüksek veya alçak şeyler talep emeyin; bazen karmaşık bir durumu sıkıştırıp veya kısaltıp vererek izleyiciyi fazla yormaktan, bazen de gecenin geç saatlerinde yapılan anlayış dolu tartışmalarla veya baharın gelişiyle alakalı sanat dolu montajlarla izleyiciyi sıkmaktan kaçının. Parçanızı elinizin altındaki "yoğunluk ölçer"le tarayın ve her sahnenin izleyiciden beklediklerini değerlendirin. Onları 1 ila 10 arasında oylayın. Şimdi de tüm sekansların nasıl oynandığını planlayan bir grafik çizin. Eğriniz yüksek ve alçak yoğunluklar arasında "gidip gelmeli"ve genel dizaynda mantıklı bir yerde artış göstermeli.

Eğer yapmıyorsa, sahneleri yeniden düzenleyin ve bunu başarana kadar yeniden yazın.

Doruk noktalarının iyi yerleştirildiğinden emin olun. Hikâyenizin tamamı için hazırlayacağınız bir barometrik şema, her sahnede yatan yüksek noktaların nerede olduklarını ve yeteri kadar yüksek olup olmadıklarını gösterecektir. Bu rastlantısal doruk noktaları ne kadar iyi dağıtılmış? Bir araya mı toplanmışlar? Sizi çok fazla yükselen eylemle baş başa bırakarak, hikâyede çok mu erken kendini gösteriyorlar? Sahne kartlarının yerini değiştirerek, bu doruk noktalarını yeniden dağıtmayı deneyin. Bir kriz, tüm hikâyenin dönüm noktası olarak kendini gösterir. Bunu bir kere öğrendikten sonra, doğru bakış açısı karakterini kullanıp kullanmadığınızı, hikâyeye çok erken ya da çok geç başlayıp başlamadığınızı veya karakterlerin sorunlarını oluşturmak için çok zaman harcayıp harcamadığınızı gözden geçirin.

Herhangi yeni bir durumda, geçici varsayımınızı yeniden yazın. Bu sıkıntı veren bir iş olsa da büyüleyicidir.

Ayak Bağı

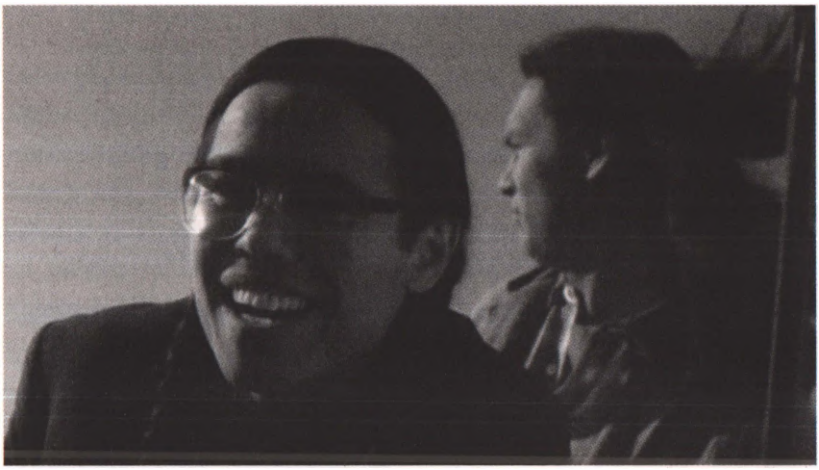
Sevdiklerinizi öldürün. Hikâyenin genel işleyişine bir katkısı olmayan her sahne, yazar için istediği kadar değerli olsun, yine de ayak bağıdır. Karakterler için de aynısı geçerlidir. Her zaman azı karar, çoğu zarar. Şunları çıkarın:

Anlamını eylem yoluyla verebileceğiniz diyaloglar

Kesin surette gerekli olmayan karakterler veya sahneler

Açıkça tanımlanmış dramatik bir işleve sahip olmayan her şey

Hikâyenizin bitebileceği çeşitli sonları gözden geçirin. Hikâyenizin izleyiciden nasıl ayrıldığı, izleyicinin en çok hatırladığı şeydir. Chris Eyre'ın Hindistan'da Kızılderililer için ayrılmış bir arazideki hayatı anlatan eğlenceli ve sevimli filmi *Smoke Signals*'ın (1998, Şekil 24-4) üç sonu vardır. Bu yaygın hata, hikâyenin en güçlü silahını aniden artırır: giderayak söylediği söz. Çoklu sonlar, hikâye anlatıcıları çok fazla mesaj aktarmaya çalıştığında gerçekleşir. Eserinize dikkatli bir şekilde bakın, tematik omurgayı belirleyin ve gözünüze tek ve en etkileyici gelen sonuç dışındakileri çöpe atın. Temanızı ve en uygun olan sonu belirlemek için geçici varsayımınızı yeniden oluşturun.



Şekil 24-4 Smoke Signals, bir Kızılderili arazisindeki yaşamı konu eden, birden çok sonla yapısı bozulmuş samimi bir hikâye.

Planlarınıza Sadık Kalın

Geçici varsayımınızı sürekli yeniden düşünün. Her yeni taslakta, hikâyenin önermesi belli belirsiz de olsa değişir. Varsayımınızı güncellediğinizde çoğu zaman size işi yokuşa sürüyormuşsunuz ve gereksiz bir şey yapıyormuşsunuz gibi gelir fakat bunu yapmak, en güncel hedeflerinizi görmenizi sağlar. Çoğunlukla bunlar tutarsız bir hale gelmiştir. Ne yaptığınızdan devamlı haberdar olmalısınız ve şunu açık ve net bir şekilde belirtelim, *çoğu insan ne yaptığını bilmez.*

Tekrar okumadan önce, eserinizi birkaç günlüğüne kenara koyun. Yazarın meslek hastalığı, fazla aşina olduğu şeylerle karşılaşmaktan yarı körlük yaşamasıdır. Yeni gelen herhangi birinin çaba sarf etmeden eserinizde ne gördüğünü siz de görebilin diye eserinizle aranıza yeteri kadar mesafe koyun.

İzleyici tepkisi ve geribildirimi peşinde koşun. Bu bir izleyici mecrası, bu yüzden onları dinleyerek, izleyicinizi efendiniz haline getirin. Açık sorular sorun ve tartışmaya veya açıklamaya kalkmadan cevapları dikkatlice dinleyin.

Dramatik Geleneklere Cevap Vermek

Dış güçlerin hikâyenizin yönetimini ele geçirdiğini hissediyorsanız, haklısınız. Dramatik gelenekler otoritelerini kabul ettirmeye çalışırlar—bunlar, tıpkı ayın okyanusları etkilediği gibi eserinizi etkileyen anlatının insani deneyiminden gelen güçlerdir. Bir taslağı genişletmeden önce, geleneğin nasıl böylesine istilacı bir otorite uyguladığına hızlıca bir göz atalım.

Her yazar, bilerek ya da bilmeyerek, dahil olduğu sanat formunun soyunu devam ettirir. Bu gelenekler, anlatı amaçlarını kolaylaştırmada kullanışlı oldukları için hayatta kalır ve başarılı olurlar. Bizi heyecanlandıran her yazar, oyuncu, dansçı, şarkı yazarı veya komedyen hem eskiden hem de yeniden ustaca yararlanır. Türler ve yapısal formlar, bu kültürel bağıntılar kitinin parçalarıdır ve eserinizi başka bir sanat formunda sizinkine benzer bir taneyle karşılaştırarak çoğunlukla fikir edinebilirsiniz. Dramatik gelenekler bir eserin aşağıdaki yönlerini etkiler:

Uzunluk. Farklı uzunluktaki eserlerden farklı şeyler bekleriz.

Dil. Zenginleştirilmiş bir dilden ilginç bir anlatım bekleriz. Metafor, sembol, benzetme, karşılaştırma ve ritimlerin hepsi izleyici ve sanatçı arasındaki diyaloğun, tıpkı bir şarkıda olduğu gibi bir parçasıdır.

Tür (Janr). Belli iş ailelerinin belli konuları belli yollarla ele almasını bekleriz. Türün ayırdına vardığımızda hikâyeye girişimiz hızlanır ve hikâyenin önemli noktalarına kolayca odaklanabiliriz.

Mecra. Şiire, şarkılara, öykülere, animasyon filmlerine, belgesele, deneysel filmlere, avangart tiyatroya, televizyona, modern dansa vb. karşı farklı beklentiler içindeyizdir. Mecra ayrıca verilen mesajdır.

Olay örgüsü. Bireysel irade ve evrenin kuralları arasındaki çekişme, dramatik gerilimi sağlayan şeydir. Çoğu zaman bunun yaratıcısı, izleyicinin güncel kuşkuları, inançları ve ilgi alanlarıyla alakadar olmaya çalışır.

Üslup. Biçimsel tercihler ruh haliyle, ritimle, bakış açısıyla, dilin ağırlığıyla, şiirsel imalarla ve kişiye özgü ifadeyle (bireysel ses) ilgilidir. Sonuncusu tercihten çok içsel bir şeydir.

Erdem ve ahlaki değerler. Çoğu sanat eseri, iyi ve kötüye dair bitmeyen ilgimiz gibi insan zihnindeki önemli ikilikleri inceler. İyiye karşı iyi, iyiye karşı kötüden çok daha ilginçtir.

Taslağınızı genişletirken, izleyicinizi belirli şeyleri tahmin etmesi için yönlendirirsiniz. Beklentileri altüst etmek; şaşkınlık uyandırmak veya dramatik gerilimi korumak için sık kullanılan bir yöntem olduğundan onlara umduklarını bütünüyle vermeyebilirsiniz. Beklentileri zorlamak veya altüst etmek için türleri ve anlatım tarzlarını birbirine ekleyerek, her şeyi canlı tutabilirsiniz. Gelenekler, eski olsalar da, sürekli değişim halindedir ve devamlı müzakere edilir. Tıpkı konuşma dili gibi, etkili ve kullanışlı olarak kalmak istiyorlarsa değişmeliler.

Yüksek Sanat ve Alçak Sanat

Geniş bir izleyici kitlesinin dikkatini çekmek bir ikilem yaratabilir. Anlatıcı, izleyicinin aşina olduğunu şeye çok yaklaşırsa, bize büyüklük taslayabilir, hikâyenin özgün kaynağıyla iletişimini koparabilir ve kendi "sesini" tehlikeye atabilir. Diğer taraftan, içe dönük kişisel meselelere odaklanan anlatıcı, aşina olduğumuz veya önemsediğimiz herhangi bir şeyi bize göstermekte başarısız olabilir. Bu uç noktaların arasında, heybetli bir beklenti yatar—derinlik ve evrensellik taşıyan hikâyeler bireysel tecrübeler, meseleler ve bireysel bir bilinçten doğar. Kalplerimize dokunarak, hikâye anlatıcıları aramızdaki varoluşsal boşluğu küçültür.

Kültürel snoplar, sanatı yüksek veya alçak olarak ayırır fakat "iyi" ve "popüler" arasında hiçbir içsel çelişki yoktur. En büyük şair ve oyun yazarı olan Shakespeare, zamanının en çok satılan yazarlarındandı ve hala öyledir. Derinlemesine tanıdığınız kültürle çalışarak, abartılı bir komedinin temelini bile, insanlık durumuna sağduyulu ve eğlenceli bir şekilde yaklaşan bir ciddilik üzerine kurabilirsiniz.

25

Çalışmayı Son Haline Getirmek

Artık sağlam, titiz bir şekilde test edilmiş taslağınızı ister öykü, roman ya da oyun isterse de belgesel önerisi veya kurmaca senaryo olarak son haline getirebilirsiniz. Olay odaklı işler için, fikirleştirme evresinde zorlu zihin çalışmasının çoğunu zaten yaptınız fakat karakter odaklı olanlar ve çoklu karakterleri ve alt planları olanlar, ilk beklentilerden büyük ölçüde sapacaktır. Örneğin, yazınsal kurmacadaki güçlü karakterler, yazarlarını bir kenara itip hikâyenin yönetimini ele almak gibi kötü bir üne sahiptir. Beklendiği üzere, romancılar bazen gerçekte ne hakkında yazdıklarını keşfetmek için yazdıklarını itiraf edeceklerdir. Taslağınızın uzun, evrimsel bir süreçten geçerek ilerlemesini bekleyin. Yeni fikirlerin yüzeye çıkmasını, bu fikirlerin önyargılarınızı zorlamasını ve ilk konsepti aşmasını bekleyin.

Elden geldiğince kendi kaynaklarınızdan yararlanarak çalışın ve yalnızca inatçı sorunlarla karşılaştığınızda kılavuz arayın. Bazen canınız istemese de, her gün yazın. Düzenli bir şekilde yapılan iş genelde düzensiz maratonlardan daha fazlasını başarır. Özellikle albenili fakat düzensiz olan sahneleri ele almaktan korkmayın. Herkes farklı bir şekilde çalışır ve ilham, kendinize özgü bir şekilde çalıştığınızda ve sürecin içinde size en çok güç veren şeye sarıldığınızda daha uzun sürer.

Belli ödülleri veya festivalleri hedefe koyarak, başarmak istediğiniz şeyi zihninizde canlandırın ve oraya ulaşmak için bir proje programı hazırlayın (Şekil 25-1). Canınız istediğinde yazmak ve bir şeyi bu şekilde bitirip bitiremediğinizi görmek, alışılagelmiş

olan yoldur ve pasif bir sanat meraklısının yaklaşımıdır. Cesur olun ve tasarladığınız eseri gerçekleştirmek için kurmanız gereken köprüyü bir zaman çizelgesine oturtun. Sizi motive etmek haricinde, çeşitli evrelerin ne kadar sürdüğünü size gösterecektir—ki bu, profesyonel durumlarda kendinizi tanımanızı sağlar, bu da paha biçilemez bir şeydir.

Birazdan okuyacağınız genel bilgiler, birçok anlatı formuna uygulanabilecek püf noktalarından oluşuyor. Eğer gözünüze üstünkörü geldiyse, bu şekilde verilmesinin sebebi daha kapsamlı bir şeyin sizi boğacağındandır. İnternet üzerinde yazarlar tarafından ve yazarlar için sağlanan bolca yardıma ve tartışmaya ulaşabilirsiniz. Sadece sorunuzu bir arama motoruna girin ve kendinizi karşılaşacağınız bilgi seline hazırlayın.

Beyazperde İçin Yazmak

Bahsettiğimiz şey sinema, dolayısıyla bu mecrayı gerçekten kullanmaya hazırlanın. İlk olarak sessiz film için yazdığınızı hayal edin, böylece çok yanlış yapmazsınız. Ayrıca, film yapmak için düşük maliyetli şeylerin dışına çıkmayın: Film şimdiki zamanda geçsin, mekânlarınız ulaşılabilir olsun ve küçük bir oyuncu kadronuz olsun. Sanatsal olarak bu sizi hiçbir şekilde sınırlandırmayacaktır.

Estetik:

Hikâyenizi sözlü olarak değil görsel olarak anlatın.

Sinema, yan yana yerleştirilen unsurlar barındıran ve hatta melodramatik bir görsel mecradır. Davranışları, görüntüleri, eylemleri ve reaksiyonları yazın. Başka bir şey mümkün olmadığında diyalogları yazın.

Bakış açısı kavramını aklınızdan çıkarmayın. Böylelikle karakterlerin ve onların hikâyesini anlatanların öznelliğini bize aktarabilirsiniz.

İzleyiciyi fazla bilgilendirmektense, az bilgilendirerek onların hayal gücünü genişletin.

İzleyicinin türe dair bilgisini ve beklentisini kullanın.

Proje	Adım	Başlangıç	Bitiş	Yapılacaklar
Başlık	1	15/01/17	10/02/17	Fikirler sun, taslak geliştir
_____	2	25/01/17	1/02/17	Mekân, insan, dekor vs. araştır
(10 dakikalık kurmaca film projesi)	3	6/02/17	1/04/17	Senaryoyu yaz ve sonra yeniden yaz
	4	07/03/17	20/03/17	Oyuncu kadrosu oluştur, ekibi bir araya getir
	5	15/03/17	19/03/17	Yer belirle, izinlerin alındığından emin ol
	6	22/03/17	29/03/17	Oyuncu kadrosunun performanslarını geliştir
	7	10/04/17	15/04/17	Filmi çek
	8	11/04/17	10/05/17	Montajla, başvurulacak film festivallerini araştır
	9	12/05/17	25/05/17	DVD ve basın kiti hazırla
	10	14/05/17	15/07/17	Yirmi film festivaline katıl, ödüller kazan

Şekil 25-1 Bir kısa film projesi için örnek gündem

Görselleştirme:

Görsel ve davranışsal bakımdan güçlü olmalarına göre konuları, karakterleri ve dekorları için seçin.

Her sahne için özel, güçlü ve farklı bir atmosfer yaratmak için çalışın.

Görüntülerin yan yana yerleştirilmesi, sembolik imgeleme ve metafor yoluyla bizi alt metinler için uyarın fakat bunu yalnızca hikâyeniz ve onun dünyasında doğal olanlarla yapın.

Diyalog ve ses:

- Doğal konuşmayı, laf kalabalığından değil de gerçekçiliğinden yararlanarak taklit edin.
  Her karakterin sizinkiyle değil, kendi sesiyle konuşmasını sağlayın (farklı karakter tiplerini araştırken bir kayıt cihazıyla ses kaydı yapın ve sonrasında dediklerini yazıya dökün).
  Sesin anlatabileceği şeyleri ve sahip olduğu duygusal çağrışımları kullanın. Ses, atmosfer yaratmada güçlü bir unsurdur (kullanacağınız mekânları araştırın).

Ekonomi:

Mümkün olduğunca yerel ve günümüzde geçen dekorlar ve durumlar kullanmaya çalışın.

Oyuncu kadrosunu küçük tutun.

Özel efektlerden kaçının.

Dönem kostümleri, setleri veya set donanımlarından kaçının.

İşbirliği:

- Sinema, yönetmene, oyuncuya ve teknisyenlere bağlıdır. Onların uzmanlıklarına güvenin ve okuyucuyu onların nasıl katkı sunmaları gerektiğiyle ilgili düşüncelerinizle boğmayın.
  Bir şeyi bitmiş olarak piyasaya sunmadan önce, ısrarla birçok başka insanın tepkisini gözlemleyin.

Standart Senaryo Formatı

Sektördeki senaryo standardı (Şekil 25-2), en üst seviyede kullanım kolaylığına sahiptir ve hiçbir profesyonel bundan başka bir şeye bakmayacaktır. Standart düzende, bir sayfa, gösterim süresinin yaklaşık bir dakikasına denk gelir. Senaryo ciltlenmemiştir, sol üst köşesinden maşa raptiyeyle sıkıca tutturulur. Bu, ilgili bir grubun senaryoyu diğer okuyuculara dağıtma amaçlı kolayca kopyalamasına olanak sağlar.

Yazı tipi: Courier, 12 pt, 10 pitch type, orantısız aralıklı yazı tipi. Çeşitleme yok.

AÇILMA:

DIŞ. METRO İSTASYONUNDA AKŞAM

Kasabanın yoksul kesimi, kaldırımda çöpler var. KATIE, 30'lu yaşlarının başında, kısa ama sağlam yapılı, ağır bir alışveriş torbasını taşıyarak güçlükle ilerliyor. YAKLAŞAN TRENİN sesi üzerine, garip bir şekilde koşmaya başlıyor.

KATIE

(kendi kendine)

Kahretsin, yetişemeyeceğim.

DIŞ. METRO PERONUNDA AKŞAM

Katie perona giden basamakları gürültüyle çıkıyor ve giden trenin arkasından bakıyor. Bir adam omzuna dokunuyor. Korkuyla arkasını dönüyor, döndüğünde yüz ifadesi şaşkın bir hal alıyor.

KATIE

Buraya nasıl bu kadar hızlı geldin?

Beni korkuttun.

VADIM, 40'lı yaşlarının başında, koyu renk giysiler giymiş ve ağaran bir sakalı var, ona alaycı bir şekilde gülümsüyor. Alışveriş torbasını alıyor, içine bakıyor ve bir paket krakeri yırtarak açıp kadına ikram ediyor, Katie isteksizce alıyor.

VADIM

(çiğnerken)

Burada olduğumu daha bilmiyorlar mı?

KATIE

Tabii ki hayır! Bu sefer seçim senin, benim değil.

Vadim kabanını açıyor, iç cebinden sarı, yılana benzer bir feret çıkarıyor. Hayvanı boynuna bir atkı gibi sarıyor ve kuyruğunu burnuna sürtüyor. Katie korkarak geri çekiliyor. Vadim her zamankinden çok eğleniyor.

KATIE

Kokuyor! Buradan bile kokusunu alabiliyorum! Ne ki bu?

Vadim hayvanı ona vermek için yanına gidiyor fakat Katie içgüdüsel olarak kendini geri çekiyor.

Şekil 25-2 Standart senaryo formatına bir örnek.

Kenar boşlukları: Sol 1,5 inç. Sağ 1.0 inç. Üstten, sayfa numarasına 0,5 inç, metne 1.0 inç. Alttan, sayfa sonlarının yerine bağlı olarak 0.5 ila 1.5 inç arasında değişir.

Sayfaları numaralandırma ve sayfa başlığı: Sayfaları numaralandırın ve senaryo yazarını ve filmin adını belirtmek için sayfa başlığı koyun.

Satır aralığı: Tek.

Başlık sayfası: Başlık ve yazar ortalanmış ve sayfanın üçte bir aşağısında ve sonra da sayfayı sağa yaslayıp alt kısmına yazarın adını ve iletişim bilgilerini ekleyin.

Sayfa sonları: Sahne başlıklarını sahneden, karakter isimlerini de repliklerinden ayrı sayfada bırakmayın.

Sahne başlıkları (bu üst bilgiler *slug lines* olarak da adlandırılır): Her sahne aşağıdakileri listeleyen sola yatırılmış, büyük harfle yazılmış bir başlıkla başlar:

> İç mekân veya dış mekân (İÇ veya DIŞ olarak kısaltılmıştır)
>
> Mekân betimlemesi
>
> Gün içinde belirli bir zaman (GÜNDÜZ, GECE, GÜN BATIMI, ŞAFAK VAKTİ vs.)

Gövde Metin: Tek satır aralığıyla sahnenin veya eylemin betimlenmesi, atmosfer oluşturulması, sahne yönetimi. Sayfanın genişliğini kaplar fakat sahne başlıkları ve diyaloglarla arasında iki satır boşluk vardır. Bazen *sahne yönetimi* olarak da adlandırılan esas metin aşağıdakileri barındırmalıdır:

> Durumları ve karakterleri en kısa cümlelerle fakat renkli bir dil kullanarak okuyanın zihninde canlandırmasına yardımcı olun.
>
> Alakasız veya kullanışsız olan her şeyi metinden çıkarın.
>
> Bir sahneyi izlenimci bir şekilde kurun, hiçbir zaman bütün boyutlarıyla değil. (Örnek: "Dağınık tek kişilik yatak, dolu küllük, çekmecelerden sarkan iç çamaşırları, duvarda yamuk duran haç.")
>
> Sahne atmosferini cesurca, kısaca ve çağrışımcı bir dille kurun.

("Islak, cansız sokakların üzerinde ağaran gün" okuyucunun hayal gücünü harekete geçirmek ve görüntü yönetmeninin ilham alması için yeterlidir.)

Yoruma açık eylem betimlemeleri verin. ("York sağ elinin işaret parmağını alt dudağının ortasına koyuyor ve kasvetli, gri boyalı merdiven boşluğunun etrafını görmek için yavaş yavaş ilerliyor" değil de, "York etrafına gergin bir şekilde bakıyor.")

Esas metinde karakter isimlerini, yalnızca bir sahnede ilk kez göründüklerinde büyük harfle yazın. Bundan sonrasında da adları küçük harflerle tekrar edin.

Diyalog bölümleri:

Satır aralığı tektir.

Karakterin adı büyük harfle yazılarak başlık atılmış ve yaklaşık 4.0 inç civarında içeri girintili yazılmıştır.

Blok olarak içeri girintili başlar ve daraltılmış kenar boşlukları arasına yerleştirilir (sol 3.0 inç, sağ 2.5 inç).

Öncesinde ve sonrasında bir boşluk gelir.

Diyaloğun sayfa sonunda bölünmesi gerektiğinde özel olarak işaretlenir. Sayfa sonundan hemen önce (DEVAM) ve diğer sayfada karakter adından hemen sonra (DEVAMLA) yazın.

Yalnızca kesinlikle gerekli olduğunda, sahne yönetimi paragraf içinde verilir.

Diyalog aşağıdaki gereklilikleri karşıladığında en etkili halindedir:

- Kısa ve öz.
- Konuşmacının kendi bireysel tarzı ve ritmi belirgin olduğunda.
- Sözlü bir eylem—yani, biri üzerinde etki bırakmak veya bir şeyi gün yüzüne çıkarmak.
- Güçlü bir alt metinle beraber verildiğinde. Filmlerde en ilginç karakterler, tıpkı hayattakiler gibi, ne hissettiklerini veya istediklerini nadiren doğrudan söylerler fakat bunları alt metinsel yollarla dolaylı olarak ifade ederler.
- İzleyicinin göremediğine odaklandığında. (Bir karakterin "Kahverengi tüvit kabanın gerçekten ustalıkla dikilmiş," diye belirtmesi gülünç ve gereksiz olurdu.)

Kamera ve Montaj Yönlendirmeleri

Bunlar, dikkat dağıtan şeylerdir ve bariz bir şekilde amatörlük kokar. Hiçbir zaman kullanmayın.

"Sahneyi ... 'e bağla" veya "... ile sona erdir" gibi geçişleri yalnızca onlar olmadan anlaşılması imkansız olan durumlarda kullanın. Bunları, ya hep sağa ya da sola yaslayarak sahne aralarına tamamen büyük harfle yazarak yerleştirin.

Ses ve Müzik Yönlendirmeleri

Sesleri, yalnızca atmosferi veya anlatıyı geliştirmek için belirtin.

Olay örgüsü için özel bir anlam ifade etmediği sürece, hiçbir zaman müziği ve hatta müziğin nasıl yerleştirildiğini belirtmeyin.

Senaryo formatı tedbirsiz olanlar için bir tuzaktır. Formatın teatral düzeni, filmlerin diyalogla götürüldüğünü düşündürür fakat aslında tam tersi doğrudur: Akılda kalan filmler genelde sözlü olmaktan çok görsel ve davranışsaldır. Bir senaryonun ne kadar kısa olması gerektiğini görmek için, hayran olduğunuz bir filmin senaryosunu inceleyin. Yalnız, bitmiş filmin senaryosunu değil de orijinal senaryoyu okuduğunuzdan emin olun.

Yazı yazdığınız bilgisayar programında girinti ayarını yaparak senaryo yazmaya başlayabilirsiniz. Doğru formatta daha kolayca yazabilmek için, Movie Magic veya Final Draft gibi senaryo yazmaya yönelik yazılım programları alın. Bu programlar senaryoları, dizi bölümlerini, oyunları ve hatta romanları otomatik olarak düzenler. Yazım denetleyicisi, eşanlamlılar sözlüğü ve bir dizin kartını içeren çeşitli muhteşem özellikleri vardır. Göz atabileceğiniz siteler şöyle: www.screenplay.com / www.writersstore.com / www.finaldraft.com. Academic Superstore (www.academicsuperstore.com) gibi eğitimsel yazılım programları, eğitimciler ve öğrenciler için azımsanamayacak indirimler sunar. The Screenwriters Guild of America (www.screenwritersguild.org) ve The Writers Guild of

America (www.wga.org) yazım yazılımlarını yeniden gözden geçiriyor. WGA sitesinde ayrıca örnek sözleşmeler ve daha bir dolu bilgi bulabilirsiniz.

Senaryo yazma hakkında insanın başını döndürecek kadar çok kaynak vardır. Olağandışı formülleri ve yöntemleriyle Hollywood'da başarıyı yakalayacağınızı garantileyen fahiş fiyatlı atölye çalışmalarından sakının. Spike Jonze'nin *Adaptation* (2002) adlı komedisinde bu çalışmalardan biri gösterilir. Senaryo yazarı Charlie Kaufman tarafından yazılmış olan film, *Orchid Thief* adlı gerçek bir kitabı (bir orkide hırsızı hakkında...) uyarlamak için uğraşan Charlie Kaufman adlı senaryo yazarının özdüşünümsel hikâyesini anlatır. Bu özgönderimsel aynalar salonunun ortasında, kendisi gibi senaryo yazarı olan ikiz kardeşiyle birlikte senaryo yazmanın açmazlarını tartışır. Filmden beklentiniz alaycı bir bilgilendirme değil de eğlence olsun.

Senaryo yazımı hakkında bir film yönetmeninin gözünden daha uygulanabilir şeyler öğrenmek için, Michael Rabiger ve Mick Hurbis-Cherrier'in metni *Directing: Film Techniques and Aesthetics* (Focal Press, 2013)'e göz atın. Bir yönetmenin senaryoyu nasıl değerlendirip yorumladığını görmek, burada yaptığınız işi tamamlayacaktır.

Belgesel Film Teklifi

Bir belgesel önerisi, araştırmaya ve bilinçli beklentiye dayalı varsayımsal bir filme dair ayrıntılar verir. Kurmaca bir film etraflıca geliştirilmiş bir senaryoyu yorumlarken, bir belgesel hikâyesi ise yapılan araştırmadan, kavramsallaştırmadan, yönetip montajlamadan sonra kendini bulan, daha dairesel ve kurgusal bir şeydir.

Belgeseller genelde bir öneriyle başlar. Bunu yapmak çok zahmetlidir fakat hedeflerinizi anlatmak ve finansal veya başka türlü bir destek bulmak için kaçınılmazdır. Öneri yazmak ve sonra onu tekrardan yazmak, sözü edilen filminizin tarzı, içeriği, dramatik

yapısı ve tematik anlamı üzerine fikirlerinizi süzgeçten geçirmek için en iyi yoldur.

Belgeselde ne kurmaca filmde olduğu gibi yazarın ayrı bir profesyonel yeterliliğe sahip olması gibi bir şey söz konusudur ne de prodüksiyon detaylarına dair içerden birinin bildiklerini bilmeden bir belgesel hakkında yazmanın anlamlı bir yolu vardır. Bir belgeseli inandırıcı bir şekilde önermek ve belgesel için para toplamak için, ya profesyonelleri iş başında gözlemlemelisiniz ya da biraz belgesel tecrübesi kazanmak için belgesel prodüksiyonu üzerine yazılmış bir rehber okumalısınız. Benim çokça kullanılan *Directing the Documentary* (Focal Press, 2015) adlı kitabım, sizi bu kitapta ortaya çıkardığınız işten daha ileriye götürecektir. Belgesel yapmak, kurgu yazarları ve yönetmenleri için harika bir iştir.

Oyunlar

Tiyatronun gücü, karakterlerin elle tutulur varlığı ve etkileşiminde yatar. Oyuncular, perdedeki gölgeler değil de üç boyutlu insanlar oldukları için, iyi bir canlı performans siz izlerken orada yaratılır. Oyunlar, bizi insanların yaşadığı zorlukların derinliklerine çeken güçlü karakterler tarafından yönetilir ve tiyatro da bu nedenle insan ilişkileri için bir laboratuar işlevi görür. Michael Frayn'in *Copenhagen* adlı oyunundaki nükleer fizikçinin rekabet dolu arkadaşlığı, babasının cinayetine karşı çıkmak için yetersiz kalan Shakespeare'in Hamlet'inin üzüntüsü veya Arthur Miller'in *Death of a Salesman* adlı oyunundaki Linda Loman'ın yorgun kocası intiharın eşiğindeyken, onu oğullarından koruması örnek gösterilebilir. İnsan kalbi hakkında hiçbir şey tiyatronun sınırları dışında değildir.

Oyunlar, zaman ve mekânı işaret etmek için soyut, sadelikten yana dekorlar kullanabilir. Sinemanın gizlice saldıran gerçekçilikle mütemadiyen başa çıkması gerekirken, tiyatro oyunları fotoğrafın gerçekçiliği tarafından zorlanmaz. Modern tiyatro şaşırtıcı

derecede çevik olsa da, eğer sahne Sydney'den Soho'ya geçiş yapıldığını göstermeyi gerektiriyorsa, bazen bir oyuncuyu sahnenin bir tarafından diğer tarafına fiziksel olarak geçirmeniz gerekebilir.

Günümüzde çoğu şehir yeni oyun "atölyeleri" yapacak tiyatro topluluklarına sahiptir—yani, oyuncular bu oyunların tamamını sahnede okuyacaktır, ve izleyici ve oyuncular da sonrasında eserinizi eleştirecek ve problemli yerleri için çözümler önereceklerdir. Bir performans için ne kadar ilkelmiş gibi gözükse de, bir oyunu izleyiciye aktarır ve gelişmesine yardımcı olur. Bunun gibi olaylar ayrıca yeni işlerin tanıtımını yapar. Senaryolar da güzel sonuçlar elde ederek buna benzer bir süreçten geçebilir.

---

2. PERDE

1. Sahne

(Megan ve Art'ın dairesi, gece vakti. Külüstür mobilyalar, yatak odasına giden bir koridor. MEGAN, hamile, eski bir pedallı dikiş makinesinde dikiş dikiyor. ART, henüz uyanmış, dışarıda giydiği ceketi üzerine geçirerek yatak odasından geliyor. Megan'ın başını kaldırıp baktığını görünce göstermelik bir öpücük konduruyor.)

ART

Canım beni bekleme. Tommy'yi görmeye Blackie'lere gideceğim.

MEGAN

Dışarı çıkıyorsun yani? Evde kalacağını söylemiştin...

ART

Tommy'nin şehirde olacağını bilmiyordum.

MEGAN

Çok da fazla dışarı çıkmadığını söylemiştin. Böyle demiştin.

ART

Ama burada Tommy'den bahsediyoruz. Detroit günlerinden en yakın arkadaşım (Megan sessizliğini korur). Biliyorsun işte, *Tommy*.

MEGAN

Ama anneni göreceğimize söz vermiştik.

ART

Başka bir zaman yaparız onu. Sen uyurken Tommy aradı.

MEGAN

Bu anneni ikinci kez atlatışın oluyor.

ART

Yeter artık. Dırdırı keser misin? Bardan ararım ben onu.

MEGAN

Art, kadın ileri evre kanser hastası.

Şekil 25-3 Tipik oyun yazma formatına bir örnek

Standart Oyun Yazma Formatı

Sahne oyuncuları metni bir ellerinde tutarak prova yapmak zorundadırlar, bu yüzden oyun formatında kâğıt üzerinde bolca metin olur (Şekil 25-3). Neyin standart olduğuna dair fikirler değişebilir fakat aşağıda bazı göstergeler bulacaksınız:

Yazı tipi: 12 punto Times veya başka bir sade, okunması kolay yazı tipi.

Ciltleme ve sayfa numaralandırma: Oyun nüshaları kullanımda zorluk çıkarırlar, bu yüzden kendinizinkileri kalın kağıda bastırın ve "dönem ödevi" kapağı ekleyerek maşa raptiyeyle düzgünce ciltleyin. Sayfaları sıralı olarak numaralandırın.

Başlık sayfası: Oyunun başlığı, yazarın adı ve yazarın iletişim bilgilerini içerecek.

İlk sayfalar şunları içermelidir:

- Karakterlerin bir listesi ve her birinin küçük portre resmi
- Oyunun özeti
- Erkek/kadın rollerinin dağıtılması ve hangi kısımların ikili olabileceği (aynı oyuncu tarafından oynanabileceği)
- Setle veya teknikle ilgili her türlü özel ihtiyaç

Diyalog sayfaları aşağıdakileri içermelidir:

Karakterlerin adları: büyük harfle ve repliklerinin bir satır üstünde ortalanarak

Diyaloglar sol kenar boşluğuna hizalanmış, 1.5 satır aralığıyla ve tüm sayfayı kaplayan bir şekilde yazılmalıdır

Sahne yönlendirmeleri, ayrı bir satırda parantez içinde, tek satır aralıklı ve en az bir paragraf başı veya sayfanın yarısına kadar girintili.

Sahneler, her biri numara ve başlık konularak, sonuna gelindiğinde "Sahne Kapanır" yazısıyla belirtilir.

Oyun sonu, "Son" yazılarak belirtilir.

Roman veya Öykü Formatı

Bir kurmaca taslağını nasıl teslim edeceğiniz, yayınevine göre değişir, dolayısıyla ne istiyorlarsa harfiyen uygulayın. Tercih ettikleri format, meşgul bir editörün bitmiş işin sayfa sayısını ve basım maliyetini tahmin etmesine yardımcı olur. Bilgisayarda yazı yazdığınız programın özelliklerini kullanarak, dünya çapında daha sonra farklı yayıncılara teslim etmek üzere kenar boşluklarını, girintileri, yazı tipini veya başlıkları yeniden ayarlayabilirsiniz. Aşağıda kısa talimatlar görüyorsunuz:

Yazı tipi: Yayınevine bağlıdır fakat Courier, 12 pt orantılı aralık alışılagelmiş olandır. Metninizi iki yana—sol kenara yaslayın ve sağda olduğu gibi bırakın.

Başlık sayfası: Başlık ve yazar ortalanmış ve sayfanın üçte biri kadar aşağıda, yazarın ismi onun altında, ortalanmış bir şekilde ve iletişim bilgileri de sayfanın sağ alt köşesine yaslı.

Kenar boşlukları: Sol ve sağ, 1.5 inç. Üst ve alt, 1.0 inç.

Sayfaları numaralandırma ve sayfa başlığı: Sayfaları numaralandırın. Başlığı ve yazarın ismini içeren bir sayfa başlığı yazın. Kağıdın sadece tek bir tarafına çıktı alın ve ağır kağıt (90 gr) kullanın.

Boşluk bırakma: Satırlar arasında çift aralık olsun ama paragraflar arasında fazladan boşluk olmasın.

Paragraf girintisi: 1 inç.

Bölüm numaraları ve başlıkları: Ortalanmış, "1. Bölüm" yazısı bölüm başlığının bir satır üstünde. İlk paragraftan önce çift aralıklı iki satır boşluk bırakın. Yeni bölümler yeni sayfada başlar.

Metinde fazladan boşluk: Eğer fazladan boşluk eklerseniz, diyez işaretiyle (# # #) belirtin, böylece dizgici boşluğun yanlışlıkla olmadığını anlayabilir.

Biçim: Noktalama, boşluk kullanımı, girintileme ve bunun gibi şeyler üzerine bilgilendirme için J. Gibaldi'nin *MLA Handbook for Writers of Research Papers* kitabına göz atabilirsiniz. Her şeyin nasıl gözükmesi gerektiği en ince ayrıntısına kadar yazılmıştır. Bu, dizgicilerin eserinizi en az hatayla kopyalamasını sağlar.

Teslim Etme

Bir gazeteye, yayınevine veya yapımcıya bir şey teslim etmeye hazırlanırken, ürününüzü tercih edilen formatta hazırladığınızdan kesinlikle emin olun. Bilgisayarda yazı yazdığınız programın yazım ve gramer denetimini kullanın ve okuryazar arkadaşlarınızın yazınızı ince eleyip sık dokuyarak düzeltmesini isteyin çünkü hiçbir şey eserinizin yazım yanlışları, harf ve gramer hatalarından daha hızlı gözardı edilmesine yol açamaz.

Düzgünce yapılmış bir iş ve tasarım ilk görüşte saygı uyandırır. Yalnızca okumanın önündeki engelleri kaldırmakla kalmaz, en yüksek standartlara sahip olgun bir usta olduğunuzu ve ciddiye alınmayı hak ettiğinizi gösterir.

İyi şanslar ve keyifli yazmalar!

Hikâye geliştirmeye odaklanan, senaryo ve yazı üzerine olan kitapların büyük çoğunluğu her şeyden önce eserin yazılmasına ilham vermiş o "ilk" fikirden çok az bahseder.

Kurgu Sanatı yazarların yaratıcılıklarını senaryolar, romanlar, öyküler ve oyunlar dahil geniş bir tür yelpazesinde konuşturabilmeleri için pratik düşünsel araçlar ve kaynaklar sunuyor. Ünlü film yapımcısı ve yazar Michael Rabiger sizi adım adım ilerleyen uygulamalı alıştırmalar ve bir grupla veya bireysel yapacağınız ödevler aracılığıyla kendi deneyimlerinizden, rüyalarınızdan, mitlerden ve haber metinlerinden ilham alarak kurgulaştırmak istediğiniz durumları ve temaları nasıl ele alabileceğinizi öğrenmeye davet ediyor.

75 00Z

ISBN 978-605-80700-1-1

TMG 032/569 NRE