SENARYO KİTABI

Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri

Öktem Başol



Yayın Yönetmeni
Raci Şaşmaz

Senaryo Kitabı
Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri
Öktem Başol

Kitap Tasarımı ve Uygulaması
Öznur Açıkalın

ISBN 978-605-5560-00-5

Birinci Baskı
2010 Ocak

Redaksiyon
Yasemin Erturan

Baskı Sorumlusu
Ümit Koç

Baskı ve Cilt
Oluşur Basım Hizmetleri A.Ş.
Yüzyıl Mah. Mas-Sit Matbaacılar Sitesi No:52
Bağcılar-İstanbul
0212 629 06 06

© Pana Film
Teşvikiye Cad. No:39 Nişantaşı, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 241 83 00
Fax: 0 212 241 81 34

Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir biçimde çoğaltılamaz.

SENARYO KİTABI

Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri

PANA FİLM
YAYINLARI

Bana desteğini hiç esirgemeyen ANNEM, BABAM ve ABLAMA
başta RACİ ŞAŞMAZ olmak üzere bu kitaba olan inancını her zaman ifade eden
sevgili BAHADIR ÖZDENER'e, CÜNEYT AYSAN'a ve tüm PANA FİLM ailesine,
tasarım, fikir ve destekleri için ÖZNUR AÇIKALIN ve UMUT AÇIKALIN'a,
değerli okumaları için YASEMİN ERTURAN'A,
güzel fotoğrafları için dostum İLKER CANİKLİGİL'e
ve
çalışmalarımda beni hiç yalnız bırakmayan,
cennetinden bize bakan köpişim GORBİ'ye

SONSUZ TEŞEKKÜRLER!

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 16
1.DOSYA-SENARYO BİLGİLERİ 21
A) TANIMI, ÖZELLİKLERİ 21
-BİR SENARYO YAZMAK 22
-SENARYO BİLGİLERİNE GİRİŞ 23
Tanım 23
Senaryo Nedir? 24
Senaryo ve Seyirci Kavramı 25
Senaryo Bilinci 26
Senaryo Metninin Temel Özellikleri 27
Senaryo İçeriğinin Temel Özellikleri 29
-SENARYO EĞİTİMİ 31
Senaryo Kuramının Gelişimi 32
Sinema Okulları ve ABD 32
Diğer Ülkelerde Senaryo Eğitimi 35
Kitaplar 36
B) SENARİST 38
-SENARİSTİN ÇALIŞMA TEMPOSU 39
Alışkanlıklar 40
-SENARİST ÖZELLİKLERİ 40
Birikim ve Yeni Başlayan Senaristler 40
Araştırma 41
Gözlem 43
Bilgi ve Günlük 44
Fiş, Pano ve Küçük Defterler 45
Dil ve Kesme Becerisi 45
-SENARYO MESLEĞİ 46
Senaristin Mesleğe Girişi 47
Senaristin Jenerik Hakları 48
Senaristin Satış Hakları 49
Senarist Ödeneği 50
Senarist/Yapımcı 52
Senaryo Doktorluğu, Senaryo Okuyuculuğu ve Danışmanlık 54
Senarist/Yönetmen İlişkisi 56
"Auteur" Olmak 60
Senaristin Diğer Meslek Grupları ile İlişkisi 62
C) SENARYO TARİHİ 63
-BAŞLANGIÇ 63
İlk Senaryolar 64
Méliès 65
İlk Senaristler 68
Yaratıcılar Dönemi 69
Sessiz Film Döneminin Sonu 71
Sessiz Dönemde Dünya Ülkelerinde Senaryo 73
-GELİŞİM 75
Sesli Filme Geçiş 75
Hollywood 76
'Major' Senaristler 79
a)Bir Yapım Şirketi Bünyesinde Çalışanlar 80
b)Bağımsız Çalışanlar 81
c)Yazarlar 83
d)Birden Fazla İş Yapanlar 83
Screenwriter's Guild 84
Fransız Altın Çağı 86
İtalyan Sineması ve Senaristleri 88
-SONUÇ 90
Yeni Dalga ve Senaryo Karşıtı Akımlar 92
Yeni Dalga Sonrası 92
Senaryonun Biçimsel ve Kuramsal Gelişimi 95

2. DOSYA-SENARYO YAZIMI 97
-SUNUM 97
-SAHNE 100
-YÜKLEM 105
Geniş Zaman 106
Geniş Zamanın Hikâyesi 106
Şimdiki Zaman 106
Telegrafik Kullanım (Yüklemsiz) 107
Karma 107
-DİDASKALYA VE SES ÖĞELERİ 108
a) Pasif Bilgilendirme 110
1)Işık 110
2)Ses 111
3)Hava Koşulları 113
4)Dekor 113

5)Karakter Tanıtımı 116
b) Aktif Bilgilendirme 119
1)Karakter Eylemleri 120
2)Olaylar 121
-DİYALOG 123
Şive 125
Ses Tonu ve Konuşma Şekli 127
Küçük Jest ve Mimikler 127
Aynı Anda Konuşma (Polilog) 128
Dış Ses-Sahne Dışı Ses 130
Hareketli Dlyalog 131
-SEGMANTASYON 132
-SÜRE BELİRLEME 134
Alternatif Elips Sunumu 136
Geçen Zaman 136
-TELEVİZYON 136
-TELEFON KONUŞMALARI 138
-GERİYE DÖNÜŞ UYGULAMALARI 141
-RÜYA SAHNELERİ 145
-DETAY 145
-DİĞER SENARYO TERİMLERİ 147
Kalabalık 147
Arşiv 148
Aynı Anda 149
Montaj Sekans 150
Devamında 150
-NOKTALAMA 151
-SENARYO YAZIM AŞAMALARI 151
Konu 152
Sahne Dökümü 152
Tretman 153
Sekansiyel 153
Sinopsis 153
Çekim Senaryosu 154
-SENARYO/ÇEKİM SENARYOSU 154
-SENARYO/EDEBİYAT 157
Metaforik Tanımlamalar ve Görsellik 159
Görsel Alıştırmalar 161

3 DOSYA DRAMATİK ANLATIM 165
A) SORUNSAL VE İÇERİK 166
-SORUNSAL/GÖRÜŞ 166
-ÖNERME 167
Önermenin Kullanımı 168
-METAFOR 170
Metafor Belirlenmesi 171
-FİKRİN ORTAYA ÇIKIŞI 172
Fikrin Dışavurumu 173
-SENARYO YAZIM AŞAMALARI 174
Tek Cümle Özeti 174
Area 176
Konu Özeti 177
Döküm 177
Sinopsis 178
-YARATICI DOKUNUŞU 179
Mesaj Kaygısı 179
Sembol 181
a)Baş Karakterin Durumu ile İlgili Semboller 182
b)Sorunsal ile İlgili Semboller 182
c)Öykünün Kurgusu ile İlgili Semboller 183
d)Lokal Görsel Semboller 183
Gönderme 184
Cevher 184
Görsel Dil 185
B) ÖYKÜLEME 186
-ÖZDEŞLEŞME 186
-ARİSTO KURGUSU 188
Gereklilik ve Gerçekçilik 189
Epik Tiyatro 191
-GERÇEK VE İHTİMAL 193
Gerçek 193
İhtimal 194
-YAPI MODELLERİ 196
İlyada/Odisey 196
Kim Yaptı?/Arabada Kim Var? 197
Fokalizasyon 199
-ZAMAN 200
Diyejetik Zaman/Anlatım Zamanı 200
Sahne Zamanı 202
Zaman Geçişi 202
-ÖYKÜ/ANLATIM 203

C) ÇATIŞMA 205
-DIŞ ÇATIŞMA 207
Genel Dış Çatışma 208
Film Başlangıcı ve Lokal Dış Çatışma Öğeleri 209
Tanışma 210
Rutin 211
Reddetme 212
-İÇ ÇATIŞMA 213
Statik İç Çatışma 215
Dinamik İç Çatışma 218
Eylem İkilemi 218
Etik İkilem 219
-İÇ VE DIŞ ÇATIŞMANIN İŞLEVSEL KULLANIMI 222
-ÇİFT AŞAMALI ÇATIŞMA 223
Genel Kullanım 224
Lokal Kullanım 226
-ÇİFT AŞAMASIZ ÇATIŞMA YARATIMI 228
Çift Aşamasız Karakterler 228
a)Yaşlılar 228
b)Engelliler 229
Görsel Elemanlar 229
-KONTRAST 230
Filmin Sunumuna Özgü Kontrastlar 230
Karakterin Zaafı 230
Doğrudan ve Sembolik Görsel Kontrast 232
Paralel Kontrast 233
Niyet/Sonuç 234
Görsellik/Eylem 234
Söz/Eylem 235
Görünen/Görünmeyen 235
-GÖSTERİ/ÇATIŞMA 236
-ÇATIŞMANIN SESSİZLİĞİ 238

4. DOSYA-NARATİF YAPI 240
A) DRAMATİK YAPI ELEMANLARI 242
-DRAMATİK VE TEMATİK YAPILI FİLMLERİN TANIMLANMASI 242
-DRAMATİK YAPI ELEMANLARI 243
-BAŞ KARAKTER 245
Baş Karakter/Kahraman 245
Hayvan 246
Baş Karakter Belirlenmesi 247
Baş Karakterin Ortaya Çıkışı ve Kayboluşu 248
Baş Karakter Kötü Adam 249
Baş Karakterin Ruhsal Dengesi 251
Birden Fazla Baş karakter 251
a) Aynı Olayın İçinde Birden Fazla Baş karakter Olması 252
b) Aynı Olayın İçinde İki Karakterin Olması 253
c) Birbirleriyle Karşılaşan veya Karşılaşmayan ancak Öyküleri Paralel Gelişen ve Aynı Önemi Taşıyan Karakterler 254
d) Bazı Özel İstisnalar 255
-AMAÇ 256
Amacın Özellikleri 256
a)Amacın Tekliği 256
b)Amacın Somutluğu 257
c)Amacın Özgün Olup Olmaması 258
d)Amacın Zorluk Derecesi 259
e)Amacın Çabuk Öğrenilmesi 259
Amaç Örnekleri 260
Gerçek Amaç 261
Çift Yönlü Amaç 262
Her Şey Amaç İçin 263
Belirgin Amaç 263
Sezgisel Amaç ya da Amaçsız Karakterler 264
Amacın Baş Karakter Belirlemesi 265
-NEDENLER VE MOTİVASYON 267
Neden 268
Motivasyon 269
-YOL 272
İvedi Amaçlar ve Lokal Amaçlar 273
Hedef Obje 273
Kültürel Farklılıklar 274
B) ENGEL 274
-ACİLİYET 275
Gerilim 277
Aciliyet'in Gücü 278
-ENGEL KULLANIMI 278
Dış Engel 279
İç Engel 280
İçsel Kökenli Dış Engeller 281
Engellerin Güçsüzlüğü 282
-ANTAGONİST 282

Antagonist Yaratmak 283
Teke Tek 284
-KREŞENDO 285
Alternatif Ritm 285
Engellerin Çok Güçlü Konulması 286
Genel Kullanım 286
Lokal Sahneler 287
Yumuşak Karın 288
Cehenneme İniş 288
Sıra 290
-LOKAL ENGELLER 290
Ana Sekanslar (Whammy) 291
Lokal Engel Alışkanlığı 291
C) DRAMATİK YAPI/TEMATİK YAPI 292
-OLAY ÖRGÜSÜ 292
-AKT'LARA GÖRE YAPI MODELLERİ 293
Syd Field'in Üç Akt'lı Yapı Modeli 293
Robert Mc Kee'nin Beş Parçalı Modeli 294
Linda Seger'in Sekiz Parçalı Modeli 294
Joseph Campbell'in "Monomit" ya da Çok Bölmeli Modeli 294
John Truby'nin Yirmi İki Yapılı Modeli 295
Vogler'in "Kahramanın Yolculuğu" Modeli 296
-İDEAL YAPI MODELİ 297
-DRAMATİK YAPI KURGUSU 298
a)Big Event (Önemli Hadise)'li Yapı 298
1)Sıradan Karakterin Başına Gelen Sıra dışı Olay 298
2)Sıra dışı karakterin başına gelen sıra dışı Olay 299
3)Sıradan karakterin başına gelen Sıradan Olay 300
4)Karaktere Verilen Görev 300
5)Canavar Baskınları ve Felakete Uğrayan Grup 300
b)Amaçlı Yapı 300
c)Mc Gulfin'li Yapı 301
d)Kronik Yapı (Lokal Amaçlı Baş Karakter) 303
e)Amaç Üstüne Amaç 305
-DRAMATİK YAPI ÖZELLİKLERİ 305
Dramatik Sonuç 305
Amaç Kırılması 306
Bayrak Koşusu 307
Kırmızı Rınga 307
Genel Kullanım 308
Diğer Genel Kullanım Örnekleri 309
Lokal Kullanım 311
-DRAMATİK YAPI İÇİNDE TEMATİK YAPI KURGUSU 312
Dramalik Yapı İçinde Tematik değişim ya da İkincil Yapı 312
Dramatik Yapı ve Tematik Yapılı Filmlerin Üç Aktlı Kurgu Modeli 316
Tematik Değişimin Amaç Kırılması Yaratması 318
Kronik ve Biyografilerin Üç Aktlı Kurgu Modeli 318
-AYRI BİR MODEL: TEMATİK YAPI MODELİ 318
a)Bir İnsanla Başka Bir yaratık 319
b)Zor Aşklar 319
c)Özürlü ve Normal İlişkisi 320
d)Savaşçılar 320
e)Etnik Keşif 320
f)Romantik Komedi 321
g)Aykırı Aşklar 322
h)Aşk Üçgeni 322
Tematik Yapı'nın Üç Akt'lı Kurgu Modeli 322
Temalik Yapı Modelinde Tematik Sonuç 323
Karşılıklı Baş Karakter 324
Karakterin Çevresini Değiştirmesi 324
Yabancı 'Nesne' 325
İki Bölümlü Filmler 326
-OLAY ÖRGÜSÜ PROBLEMLERİ 326
Bilgilendirme 326
Ara Sahneler 327
Kültürel Öyküleme Farklılıkları 328
-ANA TEMA VE FON TEMALARI 329
Ana Tema 329
Fon Temaları 329
a)Yıkım ve Savaş 330
b)Göç 330
c)Grup ve Aile Toplantıları 330
d)Tarihi Film 330
e)Salgın Hastalık 331
f)Sanat Çevresi 331
g)Hastane, Huzurevi ve Sanatoryumlar 331
h)Sinema ve Çekimler 331

-BİRLİK 332
Zaman Birliği 332
Mekân Birliği 333

Eylem Birliği 333
Farklı Bir Birlik: Tematik Birlik 334
-LOKAL DRAMATİK YAPI 334

5. DOSYA: SENARYO KURGUSU 336
A) SUNUM 338
-I.AKT 338
Açılış 339
Görsel Mekân Tanımlamaları 339
Arena 340
Zaman ve Diğer Prolog Yazıları 340
Görsel Malzemeler 340
Dış Ses 341
Sunum Monologları 341
Ton 342
Biçim 342
Geçişler 343
Sorunsal 344
Bağımsız Sekans 344
Hamarsiya 345
Önemli Hadise 346
Bağımsız Eylem 348
Sandık ve Künye 348
Künye ve Tanışma 353
Meslek 355
Tarla 356
Tematik Hazırlık 357
I.Akt'ın Uzunluğu 357
Kültürel Sunum 359
-II.AKT 359
II.Akt Olay Örgüsü 360
II.Akt'ın Başı 360
Eylemler Dizini (Peripesi) 361
Dönüşü Olmayan Nokta (Klimaks Medyan) 361
Yumuşak Karın Bölgesi 362
Klimaks ve Dramatik Sonuç 364
-III.AKT 365
III.Akt'ın İşlevi 365
İlginç III.Akt Örnekleri 366
Tematik Sonuç ve III.Akt 367
-ŞOK 367
Şok ve Büyük Sürpriz Farkı 367
Şok ve Kırmızı Ringa Bir Arada 368
Öykü İçinde Şok Üstüne Şok 368
Şok Kullanımı 370
a)Filmin İçinde 370
b)Klimaks'ta 371
c)III.Akt'ta 371
-II. Ve III. AKT DRAMATİK SONUÇLARI 372
a)Birbirinden Farklı İki Dramatik Sonuç 372
b)Birbirinin Eşi İki Dramatik Sonuç 372
c)Arka Arkaya Şoklar 373
Açık Son 373
B) ALTERNATİF YAPI MODELLERİ 373
-GERİYE DÖNÜŞ (F.B.) VE İLERİ GİDİŞ (F.F.) UYGULAMALARI 374
Geriye Dönüş (Flash Back) 374
a)Lokal Geriye Dönüş Kullanımı 376
b)Çoklu Lokal Kullanım Modeli 377
c)Geriye Dönüş'lü Film Modeli 378
d)Paralel Yapı Modeli 379
e)Çoklu Paralel Yapı Modeli 379
f)Parçalı Geriye Dönüş Modeli 380
İleri Gidiş (Flash Forward) 380
-FARKLI KURGULU SENARYOLAR 382
a)Artık Sahne 382
b)Ayrı Bölümlü Filmler 383
Tematik İlişki 384
İçerik İlişkisi 385
c)Tek Zamanlı Öyküler 386
d)Tekrarlı Öyküler 387
e)Aynı Olay-Farklı Görüş 387
f)İlişkiler Yumağı 388
g)Naratif Kaos 388
h)Tümevarım 389
i)Tümdengelim 389
j)Geriye Sayma 390
k)Sarkık Kurgu 391
l)Gerçeküstücülük (Sürrealizm), Quirck ve Yeni Diller 391
C) DRAMATİK İRONİ KURGUSU 392
-DRAMATİK İRONİ'DE TARAFLAR 394

a) İki Karşıt Ana Karakterden Birinin Bilip Diğerinin Bilmediği Bir Olayı Seyircinin Bilmesi- Protagonist/Antagonist Modeli 394
b) Baş Karakterin de Seyircinin de Bildiği Bir Olayı Diğer Tüm Karakterlerin Bilmemesi 394
c) Baş Karakterin, Baş Kötü Adamın ve Seyircinin Bildiği Bir Olayı Diğer Karakterlerin Bilmemesi 394
d) Seyircinin ve Diğer Tüm Karakterlerin Bildiği Bir Olayı Baş Karakterin Bilmemesi 395
e) Seyircinin, Baş Karakterin ve Diğer Tüm Karakterlerin Bildiği Bir Olayı Baş Kötü Adam (Antagonist)'in Bilmemesi 395
f) Seyircinin, Baş Karakterin ve Baş Karaktere Yakın Bazı Karakterlerin Bildiği Bir Olayı Dış Dünyanın Bilmemesi 395
-GENEL DRAMATİK İRONİ 396
Genel Dramatik İroni Kullanımı 397
a)Zamanda Yolculuk 397
b)Üç boyutlu, Gezegenlerarası veya paranormal Yolculuklar 397
c)İkiz veya Benzerlerin Herkesi Aldatması 397
d)Hafıza Kaybı 398
e)Kılık Değiştirme 398
f)Ginsiyet Değiştirme 398
g)Zorunlu Kimlik Değiştirme 398
h)Bilinçli Kimlik Değiştirme 399
i)Giz 399
j)Yalan ve Dolandırıcılık Öyküleri 399
k)Doğruluk İçin yalan Söyleme Eylemleri 400
Dramatik İroni Yapısı 400
Yerleştirme 401
Kullanım 402
Çözümleme 402
Çok Sayıda Dramatik İroni 403
Dramatik İroni ve Amaç Kırılması 404
-LOKAL DRAMATİK İRONİ 405
Lokal Yerleştirme-Lokal Kullanım-Lokal Çözümleme 405
Kül Kedisi 407
Truva Atı 407
Kurt Ağzı 408
Ayı Postu 408
Kiproko/Karşılıklı Dramatik İroni 409
Arka Arkaya Kurbanlı Dramatik İroni 410
Çatışma Yaratımı 410
Sezgisel Dramatik İroni 411
Doğal Dramatik İroni 412
Tek Kareli Dramatik İroni 412
-ESRAR 412
-SÜRPRİZ 414
Sürpriz Kullanım Örnekleri 415
Arka Arkaya Sürpriz 416
-DRAMATİK İRONİ İLE SÜRPRİZİN BİRLİKTE KULLANIMI 417
Sürpriz mi, dramatik ironi mi? 418
A) KARAKTER YARATIMI VE EYLEM 422
-HAREKET 422
Hareketsiz Durumlar ve Hareketin Önemi 423
Jestler 424
Atmosfer ve Hareketli Diyaloglar 425
Empati ve Yerel Hareketler 426
-EYLEM 426
Lokal Eylemler ve Örnekleri 426
Lokal Geçişler 428
-KARAKTER ÖZELLİKLERİ 429
Senarist ve Karakter 431
-BAŞ KARAKTERİN EYLEMLERİ 432
Olay Örgüsü ve Karakter 432
Bağımsız Eylem Sahnesi 433
-GÖRSEL TANIMLAMALAR 436
-KARAKTER BİLGİLERİ 437
Medeni Durum 438
Fizyolojik Durum 439
Fizik 439
Tarz 440
Jest 440
Giyiniş 440
Konuşma 441
Sağlık 441
Sosyolojik Durum 441
Meslek/Kazanç 441
Geçmiş Alışkanlıklar ve Etkileri 442
Din 442
Hayat Şekli 442
Sosyal Konum ve İlişkiler 443

Meslek Hayatı 443
Aşk ve seks hayalı 443
Psikolojik Durum 444
Genel Davranış Biçimi 444
Psikolojik Eğilim 444
Pasaport ve Çift Kutup Özelliği 445
Tepkiler 445
-DİĞER KARAKTERLER 445
Didaktik Karakterler 448
Oyuncu 450
B) HAZIRLIK 450
Hazırlık ve Ödeme 451
-HAZIRLIĞIN İŞLEVİ 451
Deus Ex Machina 451
İstisnai Deus Ex Machina Kullanımları 453
Diabolicus Ex Machina 454
-ÇERÇEVE VE SİMETRİ 454
Tematik Simetri 455
Mekân Simetrisi 456
İçerik Simetrisi 456
Metaforik Simetri 456
Buket 457
-HAZIRLIK VE KATILIM 457
-KATILIM 458
Ad 459
Doğrudan Mesaj/Sonuç 459
Anket 460
Metalorlar 460
Kısa ve Vurucu Adlar 460
Uzun Adlar 460
Tekrar Sözcükler 461
Filmin Temel Eylem ve Mekânı 461
İsim ve Lakaplar 461
Tür Belirleyen Adlar/Türü Belirsiz Adlar 461
İkinci Ayakkabı Kuralı 461
Karakter Hazırlıkları 462
Katılım Tekrar Motifleri 463
-HAZIRLIK 463
Görsel Kodlamalar 464
Sahne, Olay veya Obje Hazırlıkları 464
Hazırlık Tekrar Motifleri 465
-LOKAL HAZIRLIK VE ÖDEME UYGULAMALARI 466
Anons 468
Uyarı 469
Uyarı ve Diğer Dramatik Elemanlar 472
-SAYISAL HAZIRLIKLAR 474
Üçleme 474
a) Konu Üçlemesi veya Tematik Üçleme 475
b) Zaman Üçlemesi veya Aşamalı Üçleme 475
c) Konu ve Zaman Üçlemesi Bir Arada 475
İkileme 476
Sayısal Hazırlıkların Farklı Formları 476
Diğer Sayısal Hazırlıklar 477
C) TAMAMLAYICI ELEMANLAR 477
-JENERİK SEKANSI 478
Jenerik 478
Jenerik, Metafor ve Hazırlık 479
-ELİPS 480
Klasik Elips 481
Dramatik Elips 482
Elips Uygulamaları İle İlgili Bazı Notlar 483
Elips Dili 486
-SAĞMA 487
Mekân/Karakter 487
Obje 488
Meslek 489
-DİĞER DRAMATİK ELEMANLAR 489
Taçlandırma 489
Herkes bir Arada 490
Telefon Konuşmaları 490
Müzik Kullanımı 491
a)Kaynağı Sahnenin İçinde Olan Müzik Kullanımı 491
b)Dış Müzik 491
Özel Şeyler 492
-DUYULAR 493
Göz 493
Burun 493
Kulak 494
Dokunma 495
Tat Alma 495
-KARAKTER TANIMI İÇİN TAMAMLAYICI ELEMANLAR 496

Hatıralar 496
Havlama 498
Lisan ve Dil 499

7. DOSYA-DİYALOG VE DİĞER TÜRLER 501
A) DİYALOG 502
-SİNEMA DİYALOĞU/TİYATRO DİYALOĞU 502
İyi Bir Diyalog Yazımı 504
-DİYALOĞUN İŞLEVLERİ 505
a)Karakterizasyon 505
Şive 505
Argo 505
Şahsa Özel Sözcüklerin Tekrarı 506
Karakter Özellikleri 506
b)Bilgilendirme 507
Bilgilendirme ve Nükteli Karşı Çıkış 507
Bilgilendirme ve Atışma 508
"Kör Göze Parmak" Bilgilendirme 509
"Hep bir Ağızdan" Bilgilendirme 509
Bilgilendirme ve "Birikim" 510
c)Söylem 511
Doğrudan Söylem 511
Metaforlu Söylem (Understatement) 512
Gizli Söylem 513
d)İlişki 514
Hiyerarşi 515
Doğal Hiyerarşi 515
Gerçek Hiyerarşi 516
Eşitlik 517
-DİYALOG ÖZELLİKLERİ 517
Herkes Kendi Derdinde 517
Göbek Bağı 518
Chat'leşme 519
Diyaloğun Görselliği 520
Diyaloğun Aktifliği 521
Klişe 522
Şarkı Gibi ve Saydırma 522
Tekrar ve Farklı Tekrarlar 524
-DİYALOG ÇALIŞMALARI 524
Soru 525
Cevap 526
Tersleme/Tekrar 526
Görüş 527
İroni 527
B) KISA FİLM/TELEVİZYON FİLMLERİ/REKLAM FİLMLERİ 529
-KISA METRAJLI FİLM SENARYOSU 530
Kısa Film Özellikleri 530
Kısa Filmlerde Şok Kullanımı 531
Öykünün İçinde veya Başında 531
Sonda 532
Kısa Film Özeti 532
Kısa Film Sıralaması 533
Kısa Film Sinopsisi 534
Kısa Filmlerde İkileme ve Üçleme Kullanımı 535
-TELEVİZYON DİZİSİ SENARYOSU 536
Dizi Senaryolarının Film Senaryoları ile Karşılaştırılması 537
Biçim 537
İçerik 539
Sitcom 541
Sitcom Karakterleri 542
Dekor 543
Hareket, Eylem ve Durumlar 543
Dramatik İşleyiş 544
Diyaloglar ve Bazı Teknik Notlar 545
Drama 545
Drama Notları 548
-REKLAM FİLMLERİ 549
Reklam Senaryosu Örneği 550
C) DİĞER TÜRLERE GÖRE YAPI MODELLERİ 552
-UYARLAMA 552
Uyarlama Yöntemleri 552
-UYARLAMA TEKNİKLERİ VE ESER SEÇİMİ 553
Eser 553
Uyarlama Özellikleri 556
Piyes Uyarlamaları 558
Biyografi 558
-TEKRAR YAPIM (REMAKE) 559
Tekrar Yapım Örneği: "Aşık Oldum" 560
-BELGESEL FİLM SENARYOSU 561
Belgesel ve Kurmaca 562
İçerik 563

Biçim 566
Kurmaca ve Belgesel Karması Filmler 567
-ÖZEL BİR TÜR OLARAK KOMEDİ FİLMLERİ 568
Trajedi ve Komedi 569
Türün Özellikleri 570
Bürlesk Komedi 571
Romantik Komedi 572
Asker ve Polis Komedileri 573
Absürd Komedi ve kara Komedi 574
-DİĞER BAZI TÜRLERE GÖRE SENARYO ÖZELLİKLERİ 575
Korku Filmleri 575
Bilim-Kurgu 576
Müzikal Filmler 577
Tarihi Filmler ve Savaş Filmleri 578
Melodram ve Psikolojik Dramalar 580
Polisiye/Gerilim 581
Çocuk Filmleri, Çizgi Film Senaryoları ve Animasyon 582
-ATÖLYE 583
Oyunlar 583
a) Anagram 584
b) Mekân ve Obje 585
c) Kar 585
d) Fotoğraf ve Çizgi Roman 585
e) Soru - Cevap ve Diğer Grup Alıştırmaları 586
SÖZLÜK 587
FİLM LİSTESİ 604
BİBLİYOGRAFYA 617

ÖNSÖZ

Senaryo öğrenmeye olan ilgi, şüphe ile başlar. Kendi yazdıklarının değerinden şüphe etmeye başlayan bir insan, o andan itibaren yeni bir arayışa girmiş demektir. Nasıl yazmalıyım? Bu şüphe, hemen her zaman içimizin derinliklerinde başlar ve serpilir. Örneğin çok iyi olduğunu duyduğunuz bir sanatçının filmi samimi olarak hoşunuza gitmiyorsa ama etrafa bu filmin kötü olduğunu itiraf etmekte zorluk çekiyorsanız içinizdeki şüpheler ve ikilemler başlamış demektir. Bu noktadan itibaren filmin dramatik mekanizmaları ve daha geniş anlamda da senaryonun işlevi üzerine kafa yormanız doğrudur. Aslında tüm bu şüpheler bir birikimin ve olgunlaşmanın sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Zira ancak kendi beğenilerini veya düşüncelerini sorgulamayı başarabilenleri olgun kişiler olarak tanımlayabiliriz.

Senaryo yazmak için yalnızca kalem *(ya da bilgisayar tuşları)* ve kağıt gerekir. O yüzden de herkesin yapabileceği bir eylem olduğunu söylemek yerinde olur. Ancak kağıda dökülen her eser edebi olarak nasıl aynı değere sahip değilse, sinemasal olarak da senaryoların teknik değerleri arasında ciddi farklar mevcuttur. Fikir üretme, kabaca öyküleme ve senaryo yazım süreci filmin ilk aşaması olarak karşımıza çıkar. Çekim, kurgu, ışık, görüntü ve ses ise film oluşumunun diğer kalemleridir. Bu disiplinler belirli tekniklere bağlı olarak yapıldığı için sektörün içinde veya okullarda öğrenilebilir. Senaryonun bu disiplinlerden farkı nedir? Bunların öğretilmesine karşı çıkmayan bir takım çevreler, neden senaryo öğrenimine karşı çıkmaktadır? Şu bir gerçek ki halen birçok insanın belleğinde neyin öğretilebileceği veya öğretilemeyeceği konusunda ciddi bir kargaşa vardır. Alim Şerif Onaran ve Bülent Vardar'ın *20. Yüzyılın son beş yılında Türk sineması* adlı kitabında 1994 ve 2000 yılları arasında yapılan çok sayıda Türk filminin dökümü yapılmıştır.[1] Bu filmlere göz atarken bir nokta özellikle dikkatimi çeker. İçlerinden birçoğunun görüntü yönetmeni yabancı olmasına rağmen, bir tanesinde bile yabancı bir senaryo yazarı ya da danışman düşünülmemiştir. Senaryo yazma eylemi doğrudan dil ile ilgili olduğu ve lokal öykülerden yola çıkılması gerektiği için, yabancı bir senaristin kullanılmamış olması makul görülebilir. Ancak senaryo öykülemesi, senaryo öyküsü bulmaktan farklıdır ve son derece teknik bir eylemdir. Bu anlamda da lokal değerlerle ilgisi yoktur. Türk sinemasında danışmanlara çağrı yapılmamıştır ve ısrarla da yapılmamaktadır. Aslında işin gerçeği, herkes kendi öyküsünün ve onu kurduğu biçimin en iyisi olduğuna kendini inandırmıştır. Yarattığı öykü ve kurduğu dünya ile ilgili heyecan duyan her yazar, işin bittiğine, senaryonun en iyi şekilde yazılmış olduğuna ikna olmuştur. Senaryo öyküsü ile senaryo kurgusunun birbirinden bağımsız olduğunu kabul ettirebilmek dahi son derece güç bir iştir. Fransız senaryo eğitmeni Jean-Marie Roth aynı dertten yakınmaktadır: *"Senaryo yazımı dersi vermeye başladığımdan beri yüzlerce kişi beni arıyor ve diyor ki 'Çok iyi bir film projem var. Hangi yapımcıya yollayabilirim?' veya 'Hayatım roman, eminim ki herkesin ilgisini çekecektir.'* "Roth neyin değil nasıl

1) Alim Şerif Onaran-Bülent Vardar: *20 Yüzyılın son beş yılında Türk sineması*, Beta Yayınları, İstanbul, 2005

yapılacağının önemini vurguladıktan sonra ekliyor: *"Maalesef çoğunun unuttuğu şu ki, içinden geldiği gibi yazan senarist yoktur."*[2]

Eğer senaryo yazımı; görüntü yönetmenliği ya da kurgu gibi üretimin herhangi bir aşaması olarak görülürse, belirli kurallara göre uygulanması doğaldır. Bunlar yazım değil, anlatım kurallarıdır ve Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinden beri süregelen dramatik anlatım tekniklerini içerir. Senaryo tekniği denen olgu da işte bu mekaniğin öğrenilmesidir. Yaratı kabiliyetimizi teknikle birleştirmeyi başardığımız ölçüde yazmadaki ustalığımızı ve senaryomuzun kalitesini geliştireceğimiz açıktır. Buradaki "teknik" kelimesi ne çekim ne de yazım tekniklerine karşılık gelmektedir. İfade edilen terim, seyircinin algısına yönelik anlatım tekniklerin karşılığıdır. Ünlü İtalyan senarist Age, anlatım tekniğini bilmeden senaryo yazılamayacağını, tekniğin de ancak tecrübe, öğrenim ve başkalarının yapmış olduklarını gözlemleyerek edinileceğini, bunun hayal gücümüzü besleyeceğini belirtir. O halde öncelikle tekniği yaratıcılığın karşıtı gibi gösteren bu sahte savaşa karşı çıkmak gerekir.

Senaryo kuralları nelerdir? Ya da yalnızca kuralları bilerek çok başarılı senaryolar yazılabilir mi? Elbette hayır. Nitekim bu kitabın amacı okuyana belli reçeteler vererek yazmayı öğretmek değil, sadece bu kuralları tanıtarak her insanda az çok var olan kabiliyete katkıda bulunmak ve onu harekete geçirmektir. Zira her insan ayrı bir dünyadır ve her ne kadar ortak oluşumlar yardımıyla iletişim kursa da kendi kültürü ve terbiyesinden gelen özel öğelerle donanmıştır. Bu yüzden de her eser tektir. Buna karşılık, kuralları hiçe sayan bir sinemacı, sadece kendisiyle aynı özellikleri, aynı duyarlılığı ve aynı bakış açısını paylaşan seyirciler tarafından beğenilir. Belirli bir grubun hoşuna gidebilir ancak farklı kültürleri taşıyan insanlarla ortak bir paydada buluşması veya farklı ideolojileri taşıyan insanları anlattığı konu üzerinde düşündürmesi çok zordur. Üstelik bu tip filmlerin çok değerli olanları dahi kendinden sonra gelen senaristlere bir izlek verme niteliğine sahip değildir.

Gerek kendi öğrenciliğimde, gerekse eğitmenlik hayatımda öğrencilerin çoğunlukla senaryo kurallarına karşı çıkmakla, o sıralarda oturmak arasındaki çelişkiyi yaşadıklarına tanık oldum. Öyle ya... Karşı iseniz neden derse geliyorsunuz? Senaryo hocasına bunların gereksiz olduğunu öğretmek için mi? Öğrenciler senaryo tekniklerine karşı çıkarak aslında iyi niyetle tek bir formata indirgenmiş bir sanata karşı çıkmak istemektedir. Ancak çok bilinen basit bir kuralı çoğu zaman göz ardı ederler: Bozacağımız ya da kullanmak istemediğimiz kuralları, buna bağlı olarak da senaryo kurgusunu kati suretle bilmek zorundayız. Bazıları, senaryo öğrenmenin zorlu süreci yerine *"Senaryo okulda öğrenilmez."* şeklinde, muhtemelen senaryo yazmayı bilmeyen ya da ciddi özgüven sorunu yaşayan kişiler tarafından uydurulmuş söylemleri tercih etme kolaylığını seçerler. Halbuki senaryo kuralları insanları cendereye alan, tek tip yaratma zorunluluğunda bırakan, yaratıcılığı öldüren teknikler değildir. John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser adlı senaristler, ortak yazdıkları ders kitaplarına Fransız yazar Gustave Flaubert'in *"dayanmak"* sözcüğünü her iki anlamıyla kullandığı bir sözü ile başlamışlardır: *"Kurallar, prensipler gibidir, ona dayanın, sonunda çökecektir."*[3]

Uzun yıllar Paris'te yaşadım. Önce Denis Diderot Üniversitesi, sinema televizyon bölümünde yüksek lisans, sonra da Sorbonne Üniversitesi'nde senaryo üzerine doktora

---

2) Jean-Marie Roth: *L'Ecriture des scénarios*, Chiron, Paris, 2002, sayfa 4

3) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario Americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, önsöz

yaptım. Kendimi bildim bileli senaryoyla ilgilenirim. Ancak bu alanda üzerimde şahsi etkisi olan sadece üç kişi olmuştur. İlki Bernard Trémège. Trémège, başkalarının senaryolarında ismi görünmeden çalışan ve özellikle televizyona senaryolar yazan bir senaristti. Paris'de kurduğum bir sinema örgütü çerçevesinde ondan dersler almıştım. Bana ve arkadaşlarıma hem Amerikan tipi senaryo mekanizmasını hem de Fransız filmlerinin senaristik yapısını öğretmişti. Bize her zaman şunu tekrar ederdi: *"Öyle bir film yapmalısınız ki, seyirci poposunu sağdan sola döndüremesin!"* Öğrenim hayatımda önemi olan ikinci insan Sorbonne'daki bölüm hocam Jean Paul Török'tü. Engin sinema bilgisini eğitmenlikle birleştirmeyi başarmış ilginç bir kişilikti o.. Hoca-öğrenci ilişkimizin dışında sıkı bir dostluğumuz vardı. Tez raporlarımda en ufak bir yanlış olsa, sanki dünyanın en kötü şeyini yapmışım gibi bağırmaya koyulur, bir dakika sonra da sanki hiç bir şey olmamış gibi sevecen konuşmasını sürdürürdü. Senaryo konusunda doğrudan bir şeyler öğrendiğim üçüncü kişi ise, tabii ki üzerine tez yaptığım ve bence Fransa'nın en önemli bir kaç senaristinden biri olan Jean-Loup Dabadie'dir. Aynı zamanda şarkı sözü yazarı olan Dabadie, gerek biçim gerekse içerik yönünden yakın dönem fransız senaryosunu derinden etkilemiştir.

İşte tüm deneyimlerimi ve birikimimi toparlayacağım bir senaryo kitabı yazma fikri bu üç değerli senaristle geçirdiğim birkaç yıldan sonra oluştu. Senaryonun içerikle ilgili, biçimsel ve kuramsal özelliklerini harmanlayan, bununla birlikte doğrudan üretime yönelik yani senaryo yazmak isteyenlerin pratik bir şekilde yararlanabilecekleri nitelikte bir kitap yaratmaya çalıştım. Kitapta anlatılanları, senaryo yazmak isteyen herkesin anlayabileceği basitlikte yazmaya da gayret ettim. Zira sinema dramatürjisinin kuramsal altyapısı için bu kitabı okuyanları mutlaka teatral anlatımla tanıştırmak, onlara Antik Yunan oyunlarını anlatmak ve şekspiryen referanslar vermek gerekir. Halbuki benim amacım, dramatürjik anlatımı kuramsal ağırlığından kurtarıp vulgarize edebilmek ve senaryo yazmak isteyenleri üretimin gerçek yüzü ile tanıştırmaktır. Üretmenin en iyi yolu alçak gönüllü olmaktan ve çalışmaktan geçer. Zira ancak o zaman birşeylerin bize gelmesinin değil, bizim birşeylere doğru gitmemizin doğru olduğunu kavrarız. Ve yine ancak o zaman bir süredir anlatmak istediğimiz öyküyü doğru bir şekilde kağıda dökebiliriz.

Kitabı yazarken üzerinde durduğum ya da vurgulamaya çalıştığım bazı noktaları sıralamak okuyucu açısından açıklayıcı olabilir:

Senaryo ile ilgili bir çalışmanın başlıca amaçlarından biri bu disiplini ülkemizde henüz var olmayan bir terminolojiye kavuşturmaktır. Kitapta anlatılan dramatik elemanlardan veya kurallardan bazıları herhangi bir sinema kuramcısı tarafından farklı şekilde adlandırılmış olabilir. Ancak senaryo jargonunda kullanım bu kitapta geçtiği gibidir. Burada hedeflenen nihai sonuç, sektörün her dişlisindeki insanın senaryo terimleri ve kavramları hakkında ortak bir dille konuşabilmesini sağlamaktır.

Kitabın senaryo anlatımına yaklaşımında elbette ki belli bir ekolün etkisi vardır. Ancak bu ekolün dayandığı en önemli kaynak, Aristo'nun *"Poetika"*sıdır. ABD'de Edward Mabley, David Howard, Frank Daniel veya Fransa'dan Yves Lavandier ve Jean- Paul Török gibi yazarlar bana göre Aristo'nun eserini günümüze en çarpıcı ve en doğru şekilde yansıttıkları için kitabımda birçok defa referans noktası teşkil etmişlerdir. Buna karşın niyetim başka bir ekole karşı olma, yok etme veya hiçe sayma değildir. Kitabın içinde ABD'den Robert McKee, Chris Vogler, Syd Field, Linda Seger, Joseph Campbell; Fransa'dan Francis Vanoye, Pierre Jenn gibi pek çok senaryo yazarı ve kuramcısının da anlatım ve dramatik yapı ile ilgili çalışmalarından bazı parçaları bulabilirsiniz.

En iyi senaryo öğrenme yöntemi, mümkün olduğu kadar çok sayıda film görmektir. Ancak, belirli bir süre sonra, gördüğümüz filmlerin yalnızca bizde iz bırakan yerlerini

hatırlarız. Tıpkı bir renk, bir eğilim veya bir hobi gibi sinemada da herkesin zevkleri değişkenlik gösterebilir. Ancak bazen, bir filmi neden beğenip neden beğenmediğimizi açıklayacak olan ipuçları, sanki dilin ucundaymışçasına yakın görünmesine rağmen, bir türlü ifade edilemiyor olabilir. Bu kitaptaki örnekler size bu konuda yardımcı olmak, beğeninizi *(elbette bir senaryo bakışıyla)* çeşitlendirip nitelendirebilmek için verilmiştir.

Kitabın içinde çok sayıda film örneği bulacaksınız. Bunlar daha da çoğaltılabilir ama ben mümkün olduğunca tanınmış ve çoğu kimsenin izlemiş olabileceğini düşündüğüm filmlerden örnekler vermeye çalıştım. Kaldı ki örneği verirken filmin içindeki olayı genişçe açıklamaya çaba gösterdiğim için filmi görmeyenlerin de örnekten yararlanması mümkün olacaktır. Bunun yanında okuyucuyu söz konusu filmleri aramaya, bulmaya, görmeye yöneltmek, senaryo kültürüne dayalı belirli bir film arşivi oluşturmak adına önem taşımaktadır.

Kitabın içindeki dramatik elemanların doğru kullanımına karşılık gelen film örnekleri *"mutlak anlamda olumlu"* ya da yanlışları ifade eden örnekler *"mutlak anlamda olumsuz"* filmler değillerdir. Burada amaç filmleri yargılamak değil, örnekler üzerinden doğruyu bulabilmektir. Her ne kadar, kendi konularını en iyi ifade eden filmlerden örnekler verdiğime inanıyor olsam da elbette unuttuğum, atladığım, görmediğim filmler de mevcuttur. Bu anlamda, kitabın olumlu gördüğüm yanlarından biri, okuyucunun konuya aktif katılımının sağlanması ve herkesin şahsi filmografisi dahilinde belirtilen konularda kendi örneklerini belirleyebilmesidir.

Yabancı filmleri, kendi dilindeki özgün isimleriyle verdikten sonra, doğrudan Türkçe çevirilerinden çok, elimden geldiğince Türkiye'de vizyona girdikleri sıradaki afiş adlarıyla vermeye çalıştım. Bu yüzden **La Ronde (Aşk zinciri)** veya **Bananas (Zorla kahraman)** gibi örnekler gördüğünüzde şaşırıp, bunların bir tercüme hatası olduğunu zannetmeyiniz.

Kitabın içinde sözü edilen konuların örneklemeleri yapılırken bazen özgün senaryo metinlerine de gönderme yapılmıştır. Bu metinler elden geldiğince gerçek çalışma senaryoları arasından seçildiği için çekilen filmle arasında farklılıklar görebilmek mümkündür.

Son olarak da kitabın planından bahsetmek isterim. *"Senaryo Kitabı"* uzunlukları ve kapsamları farklı 7 dosyadan oluşmaktadır. Bunlardan ilki, senaryo terimlerini, senaristin çalışmasını, mesleğin işleyişini ve senaryo tarihini anlatan giriş dosyasıdır. İkinci bölümde ise senaryo yazımını ve her türlü teknik detayı örnekleriyle ele alan bir başka dosya hazırlanmıştır. Bundan sonra gelen dramatik anlatım bölümünde bir filmin sorunsalının nasıl belirlenebileceği, öyküleme teknikleri ve çatışma yaratımı incelenecektir. Bu noktadan sonra ve dördüncü dosya ile birlikte artık naratif yapı özelliklerine girmiş olacağız. Öncelikle dramatik yapı ve tematik yapı arasındaki farklardan bahsedip, dramatik işleyişin temel özelliklerini açacağım. Beşinci dosya senaryo kurgusuna ayrılmıştır. Burada doğrudan sunumların biçimi, farklı kurgulu senaryolar ve dramatik ironi kurgusunu üç bölümde incelemek yerinde olacaktır. Altıncı bölüme geçtiğimizde karakter, hazırlık ve diğer dramatik elemanları tüm detayları ile ele alacağım. Yedinci ve son dosyada ise diyalog bölümünü açarken, senaryo kurgusunun diğer türlere nasıl uygulanacağı hakkında da bilgiler vermeyi uygun gördüm. Kısa metrajlı film, belgesel ya da reklam senaryosu gibi konular ise yine son dosyanın içinde yer alacaktır.

Bu kitabı okuyan herkesin hayatlarının bundan sonraki bölümünde olağanüstü senaryolar yazacaklarını iddia etmiyorum. Zira okumakla anlamak farklı olduğu gibi, anlamakla öğrenmek de farklıdır. Üstelik herkesin kabiliyeti aynı seviyede değildir. Benim bu kitabı yazmaktaki amacım; senaryo yazmak için engin denize açılanlara, sığınabilecekleri bir

liman oluşturmaktır. Kitabın bir başka kullanım amacı insanların gerek kendi senaryolarını yazarken gerekse yazılmış senaryoları yorumlarken kendi bakış açılarını daha derinleştirebilmelerine olanak sağlamak şeklinde özetlenebilir. Bu kitabın Türkiye'de senaryo üzerine yapılan somut araştırmaları veya yazılmış eserleri çoğaltmak ve geliştirmek için çoklarına cesaret verebilen bir işleve sahip olması bana mutluluk verecektir.

ÖKTEM BAŞOL

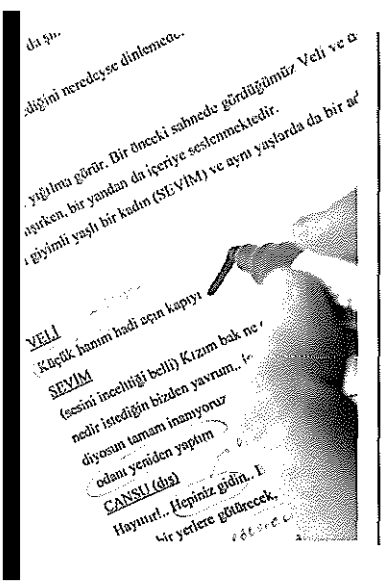
1. DOSYA
SENARYO BİLGİLERİ

A) TANIMI, ÖZELLİKLERİ

BİR SENARYO YAZMAK

Sinemada, üzerinde en çok tartışma açılan kavramlardan biri hiç kuşkusuz senaryodur. Senaryo öğretilebir mi, öğretilemez mi? Yazım yeteneği tanrı vergisi midir, çalışarak mı kazanılır? Herkes senaryo yazabilir mi ya da herkes kendi senaryosunu yazabilir mi? Haydi, en kestirmeden gidelim, senaryosuz film olabilir mi? Bu sorulara yanıt verebilmek için öncelikle senaryonun ne olduğunu bilmek, film oluşumundaki yerini doğru saptamak gerekir.

Senaryo nedir? Nerede başlar? Çarpıcı bir kitabı okuduktan, bizi çok etkileyen bir filmi gördükten sonra ya da gün içinde yaşadığımız ilginç bir olayı düşünürken aklımıza şöyle bir soru gelebilir. *"Peki ya şu olay öyle değil de böyle olsaydı?"* İşte tam bu noktada senaryo başlamış olur. Doğrudan olanı değil, kurmacayı; gerçek olanı değil gerçekçiyi düşünmeye başladığımızda senaryoya da ilk adımı atmışız demektir.



Öykülerin başlangıç noktası kişiden kişiye değişkenlik gösterebilir. Kimi, önce belli bir fikir üstüne yoğunlaşıp onu görüntülerle örmek ister, kimi kafasındaki bir fotoğraftan yola çıkar, kimininki iki insan arasındaki bir konuşmadır, kimininki bir şiir, kimininki bir baş kaldırı... Bizi senaryo yazmaya iten duygular böylesine doğal bir oluşum gösterirken, onları geliştirme ve yazma süreci planlı bir çalışma gerektirir. Senaryo yazmanın en büyük zorluğu, bu metnin ne olduğunun tam olarak bilinmemesinden gelir belki de. Evet, adına film denen koskoca bir oluşumun basit bir dişlisidir o. Ancak film yapmanın o hummalı set çalışması içinde senarist yoktur. Çünkü senarist çalışmasını bitirdiğinde film yapma sürecine geçilir, bir başka deyişle, herşey onun işinin bitmesiyle başlar. Çoğunlukla film çalışması sırasında orada olmayan biri veya birileri tarafından yazılmış, ancak sette çalışan herkesin saygı gösterdiği, elinde dolaştırdığı ve uygulamaya çalıştığı bir metindir senaryo.

Biçim olarak gerçekten de sinema çalışanlarının hizmetinde olması gereken senaryo metni, içerik olarak seyircilerin psikolojisine, anlayışına ve buna bağlı olarak da anlatım yöntemlerine uygun yazılmalıdır. Filmdeki dramatik yapının işleyişi ve karakterlerin istekleri, çoşkuları, amaçları, kişilik özellikleri, senaristin önem vermesi gereken elemanlardır. Bir anlamda, senarist yazdığı metinde üç karakter grubunun isteklerini, düşüncelerini, amaçlarını göz önünde bulundurmalıdır: Yapımcısından ışıkçısına kadar sinema çalışanları, seyirciler ve filmin karakterleri.[4] Metnin biçimiyle

4) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 3

sinema çalışanları, içeriği ile seyirciler, gerçekçi işleyişi ile de filmin karakterleri *(öykünün içinde imajiner olarak)* tatmin ediliyor olmalıdır.

Fransız senarist Jean-Claude Carrière, senaryonun başlangıç aşamasının eylem anlamında üç farklı şekilde oluştuğunu söyler.[5]

- Senaristin yalnız veya bir başka senaristle yazarak başlaması
- Bir yapım şirketinin senaristten bir senaryo yazmasını istemesi
- Senaristle yönetmenin birlikte yazarak başlaması

Fransız senaryo kuramcısı Francis Vanoye'ya göre ise bir senaryonun başlangıç noktasını incelerken eylem kadar içerik yaklaşımını da esas almak gerekmektedir.[6] Bu şekilde bakınca da başlangıç noktasını üç bölümde görmek yerinde olur.

- Başlangıç halinde veya bitmiş bir öyküyü baz almak: Roman, tarihi olay, yaşanmış anılar,vs.
- Sinemanın kendisini baz almak: Prodüktörün ısmarlaması, yıldızlar için yazma, remake, vs.
- Sorunsalı baz almak: Gençler arasındaki işsizlik, ilk ayrılık nasıl yaşanır, vs.

Kaynağı ne olursa olsun hemen hemen tüm senaristlerde başlangıçta aynı heyecan vardır: Görüntüye dil verebilme isteği. Daha sonra gelen tüm aşamalar bununla benzerlik gösterir. Farklılık, konudaki anlamın derinleştirilmesi sırasında ortaya çıkar. İşte bu noktada nasıl ve neyi yazacağımızı çok iyi bilmemiz gerekir. Bir ara senaristlerle prodüktörler arasında yayılan şu ünlü reklam sloganıyla karşılaşmamak için: *"Bir senaryoyu andırıyor, bir senaryo gibi uzun, bir senaryo gibi yazılmış ama senaryo değil."*[7]

SENARYO BİLGİLERİNE GİRİŞ

Tanım

Senaryo sözcüğü günümüzde dilimize, tiyatro ve sinema'daki kullanımı dışında da yerleşmiş durumdadır. Televizyonlar, politikacılar, ekonomistler ve kimi bilim adamlarınca düzenli olarak kullanılmakta, çoğu önemli konuşmanın içine kolaylıkla yerleştirilmektedir. Bu sözcüğün kaynağını tiyatroda aramak gerekir. Etimolojik olarak Latince *"scaenarium"*dan türemiş ve İtalyanca'da *"scenario"* şeklinde oluşmuş kelimeden gelmektedir. Mimarideki *"sahne boşluğu"* anlamıyla tiyatro sahnesi demektir.[8] Sözcük bu haliyle, 16. yüzyıldan itibaren İtalya'da dekor anlamında kullanılmıştır. Sonraları ünlü İtalyan tiyatro grubu *Commedia del Arte*'nin bir piyesinde taslak şeklinde geçer. Buradaki taslak, oyuncuların nasıl hareket edeceğini, rolleri ve hangi gag *(komik durumlar)*'ların kullanılacağını gösteren notlardır. Fransız senarist ve kuramcı Jean Paul Török yaptığı araştırmalarda sözcüğün Fransa'ya 18. yüzyılda girdiğini ancak kimi büyük sözlüklerde kullanılıp, diğerlerinde olmadığını saptamıştır. Zaten olanlarda da günümüzdeki dekupaj veya çekim notları anlamıyla kullanılmaktadır. Sözcük daha sonraki yüzyıllarda, tiyatro piyesi özeti veya bir

5) Jean-Claude Carrière-Pascal Bonitzer:*Exercice du scénario*, La Femis, Paris, 1990, sayfa 15-16-17-18
6) Francis Vanoye: *Scénarios modèles, modèls de scénario*, Nathan, Paris, 1991, sayfa 17
7) Pierre Jenn: *Techniques du scénario*, FEMIS, Paris, 1991, sayfa 159
8) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 97

romanın detaylı planı şeklinde ortaya çıksa da, bugünkü anlamıyla senaryo tanımını, onu ilk defa 1907'de kullanan Georges Méliès'e borçluyuz: Dramatik kurguyu, sahne düzenini, diyalogları ve dekor değişimlerini esas alarak hazırlanmış teknik metne senaryo denmektedir. Yönetmenlerin, filmin şemasını oyuncularına sözle ilettiği ilk yıllardan sonra anlatılacak öykünün en azından kısa bir özetini yazmak ve buna birkaç çekim notu eklemek gerektiği ortaya çıkmıştır. Bu şekilde tiyatrodakine benzer ancak yeni bir anlayışla düzenlenmiş bir metin hazırlanır. Senaryo adı verilen bu doküman, geliştirilecek temayı teknik olarak açıklamanın ötesinde, her sekans için oyunculara ne yapacaklarını gösteren bir yapı içermektedir.

Senaryo Nedir?

Senaryonun etimolojik tanımının dışında biçim ve içerik olarak nasıl yorumlanması gerektiği üzerinde de biraz durmak gerekir. Bu metnin, filmin ilk aşaması ve yapısal olarak da en önemli öğesi olduğu konusunda senaryo ile uğraşan hemen herkes hemfikirdir. Buna karşılık, bir takım senaristler senaryonun bir sanat eseri olduğunu ileri sürerken, diğer bir grup ise onun sanatsal anlamda kendi başına bir şey ifade etmediğini, sadece yönetmenin işini kolaylaştıran bir ara metin olduğunu savunmaktadır. Ancak ara metinler de sanat eseri sayılamaz mı? Belki de senaryo metnini, sanattaki değeri açısından ressamların eskizleri ve mimarların planları ile karşılaştırmak doğrudur. Modern sanatta ara metinler veya ara eskizler eserin kendisi de olabilmektedir.[9]

Yüzyıl başlarında Rus sinemacıları, bir yandan kurguda yenilikler yapmayı denerken, bir yandan da hararetli bir biçimde senaryonun filmdeki işlevini tartışmışlardır. Alexander Dovjenko gibi önemli bir yönetmen, iyi bir senaryo yaratabilmek için filmin tamamını kağıt üzerinde görmenin önemini ve bu metin içinde en ufak detayların dahi unutulmaması gerektiğini savunmaktadır. Tıpkı mimaride ve resimde olduğu gibi farklı bölümler birbiriyle uyum içinde olmalıdır.[10] Bu sözlerle, o dönem Rus sinemacılarının senaryoyu yönetmenin yazdığı bir metin ile dekupajı da içine alan bir oluşum olarak gördükleri açıktır. Halbuki aynı tarihlerde Amerika kıtasında bu kavramlar birbirinden tamamen ayrılmış, senaryo ve senarist özdeşleşirken, dekupaj, senaryo yazımı sonrasındaki aşamada yönetmenin işi haline gelmiştir. O halde önce Fransızların *"continuité dialoguée"*, Amerikalılar'ın *"spec script"* dediği senaryo metni kağıda geçirilir. Burada hiçbir şekilde çekimle ilgili *(açı, kamera hareketleri, vs..)* bir sözcük yoktur. Önemli olan eylem ve tanımlamalardır. Zaman ve mekân notlarının, sahne değişimlerinin gösterildiği, ancak çekimle ilgili hiçbir detayın verilmediği bu metne *"senaryo"* diyoruz. Bu haliyle senaryo metni, bir filmin tartışmasız en önemli öğesi olarak görünmektedir. Ancak film var olmayınca kendisinin de varlık nedeni ortadan kalkacağı için cansız bir dev görüntüsündedir. Kanadalı sinemacı Mireille Dansereau belki de onu en iyi ifade eden tanımı yapar: *"Benim için senaryo bir vücuda benzer ve bir film bu vücuda hayatı üflemektir."*[11]

İşte senaryonun yönetmenler için adeta bir tramplen işlevi gören edebi bir metin

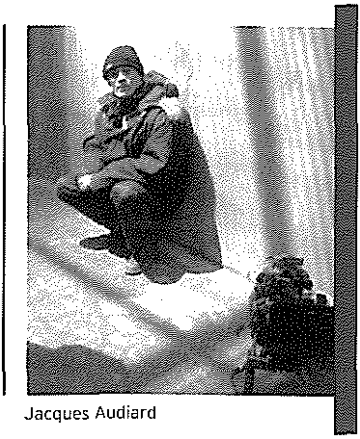
---

9) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 49

10) Luda-Jean Schnitzer/ Marcel Martin: *Le Cinéma Sovietique par ceux qui l'ont fait,* Les Editeurs Français Reunis, Paris, 1966, sayfa 145

11) Lumières/Scénariser: *Entre l'ego et l'Universel,* İlkbahar 1990, sayfa 33

olması sinemacılar arasında onun önemi hakkında ikilemler yaratmıştır. Fransız senarist ve yönetmen Jacques Audiard için senaryo bir geçiş öznesidir. Sinemasal bir arzuyu beslemek, yapımcıları ikna etmek ve çalışanlara güven vermekten başka bir işlevi yoktur. Okunurken bile sadece bir film projesidir. Çekmecenin birinde kalan bir senaryonun hiç bir mevcudiyeti yoktur. Bu tanım senaryoyu değersiz kılmaz ancak film ortaya çıktığında anlam kazanan bir metne dönüştürür. Buna karşılık, senaryonun, bittikten sonra tıpkı bir roman gibi saklanması gereken edebi bir metin olduğunu ileri süren sinemacıların sayısı da az değildir. Örneğin, Metin Erksan, senaryonun yalnızca bir geçiş objesi olduğu görüşüne tamamen karşıdır. Erksan'a göre senaryo, sinema sanatına ilişkin nitelikleri, özellikleri, kuralları içeren fakat edebiyat sanatına özgü, bir yazın, bir edebiyat türüdür.[12] O halde senaristler de eserlerini bağımsız olarak sergileyebilmeli, bunun karşılığında da bir romancı kadar saygı görmelidir.

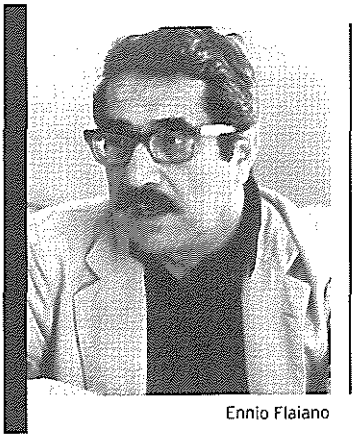

Jacques Audiard

Senaryo ve Seyirci Kavramı

Özellikle 50'li yıllardan sonra *"yaratıcı sinema"* ve *"sanat filmi"* gibi kavramların aslını aşan anlamlarda kullanılması, sinema sanatını seyirciden uzaklaştırmanın sanata yaklaştırmakla eş anlamlı olduğu sonucunu doğurmuştur. Halbuki yalnızca kendi özel seyri için film yapan kişi yoktur. Herkes yaptıklarının başkalarınca seyredilmesi ve beğenilmesini arzu eder. Sinemanın endüstriyel boyutunun önemini ve çok fazla kişinin üretim sürecinin içinde bulunduğu bir sektör olduğu gerçeğini ifade edersek, *"seyirci"* kavramını yok saymanın absürdlüğünü ortaya koymuş oluruz. Sanırım bu noktada kafa karışıklığı yaratan durum *"seyircinin anlayacağı ve seveceği bir film yapmak"* ile *"yalnızca seyirciye odaklı çerezlik bir film yapmak"* arasındaki sınırın zaman zaman kaybolmasıdır. Aslında film süreci; yönetmen ve yaratıcı senarist ile seyirci arasındaki uzlaşıdır. Seyirci, karşısındaki filme yalnızca çiğ bir tüketim maddesi olarak bakmamalı, onu anlamaya çalışmalı; filmin yaratıcısı da seyircinin algılamasını kolaylaştıran dramatik kodları ve öykü anlayışını eserine yerleştirmelidir. Eserin yaratıcısı ile seyirci arasındaki uzlaşıyı ünlü Amerikalı yönetmen Sam Peckinpah'ın sözleriyle özetleyelim. Ona göre sinemacı, yaptığı sanattan bağımsız olarak hem seyirciye hem de yapımcılara karşı sorumludur: *"Şirket yapımcıları ve yöneticileri olmasaydı halen sokaktaydım. Aslında seyirci için film yapmıyorum ama eğer insanlar filmlerimi seyretmeye gitmezlerse, sinemayı bırakırım. Şöyle açıklayayım: Sinema seyircileri benim filmlerimi kendi istekleriyle gelip görecek kadar akıllıdır, ben de onlarda sinemaya gitme zevkini uyandıracak kadar yetenekliyim. Her film bir uzlaşmadır. Amerikan hukuk sisteminin eski büyüklerinden biri şöyle*

12) ...Ve Sinema: *Senaryo Nedir?- Metin Erksan*, No:6, sayfa 84

demişti: Her türlü adalet sistemi bir uzlaşmadır. Eğer yaptığımızdan çok eminsek, işte o an yanılmaya ve hatalar yapmaya başlamışızdır."[13]


Ennio Flaiano

Eğer film yazmak, eserin yaratıcısı ile seyirci arasında bir köprü kurmak ya da bir uzlaşı sağlamaksa, iyi bir senaryonun en önemli vasfı hem geleneksel öyküleme kuralları ve dramatik kodlara bağlı kalmak, hem de bunları mümkün olduğunca daha uzak yerlere taşımaktır. İtalyan senarist Ennio Flaiano'nun formülünü kullanırsak, *"İyi bir senaryodan harika, iyi veya vasat bir film çıkabilir ama asla kötü bir film çıkmaz."*[14] Öyleyse iyi senaryo nasıl yazılmalıdır? Nedir iyi senaryo? Günün birinde biri size *"İyi bir senaryo hangi işlevlere sahip olmalıdır?"* diye sorarsa, ona bakın ve elinizi Osmanlı selamı verir gibi midenize, kalbinize ve beyninize götürün. İyi bir senaryo düşünsel, duygusal ve nöro-vejetatif olmalı; yani zekâya, duygulara ve heyecanlara hitap edebilmelidir. Bu üçlüden birini önde tutmak veya biri uğruna diğerlerini feda etmek, iyi senaryonun temel değerlerinden uzaklaşmak demektir. Çok genel bir tanımlamayla ifade edersek, nefes nefese devam eden bir macera filminde heyecan boyutu, duygular *(karakterin kişilik özellikleri, çatışmalar)* ve zekâ *(metaforlar, dramatik açılımlar, sorunsal)* ile desteklenmelidir. Aynı durum, düşünsel ya da duygusal bir film yazmaya soyunan senarist için de geçerlidir.

Senaryo Bilinci

Her sanat dalının en büyük ereği, ulaştığı okuyucu ya da seyirci kitlesinin eserle bütünleşmesini ya da özdeşleşmesini sağlamaktan geçer. Birey dış gerçekliği, bunu kendisi adına anlatan kitle iletişim türlerinin aracılığı ile algılamakta ve anlamlandırmaktadır. Sinema sanatı, içeriğindeki öykü yapısı ve anlatım biçimi ile bunu en mükemmel gerçekleştiren sanat dallarından biridir. Özdeşleşme prosedürü sanatçıyı ölümsüz kılmanın ötesinde; seyircinin de kendini ölümsüz hissetmesini sağlamaktadır.[15]

Kendilerini sanatla ifade etmek isteyenler birçok farklı sanat dalında ürün vermeye çalışabilirler. Bunun temel nedeni, çoğunlukla söylemek istediklerimizi hangi yolla ifade edeceğimizi tam olarak seçememiş olmamızdır. Genç bir senarist söyleyecek birçok şeyi olduğunu iddia ederek yazmaya koyulur. Ancak bu söylediklerini neden şiir, fotoğraf veya deneme yazma yoluyla değil de senaryo ile dile getirmek ister? Herkes kendine bu sorunun cevabını net olarak verebilmelidir. Yani senaryo yazmaya geçerken, yazarın yalnızca söyleyecek bir şeyinin olması değil, kendi icra

13) Eric Leguebe: *Confessions 2,* Ifrane, Paris, 1995, sayfa 279
14) Marie-Christine Questerbert: *Les Scénaristes Italiennes,* 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 13
15) Ünsal Oskay: *Çağdaş Fantazya,* Der Yayınları, İstanbul, 1997, sayfa 60

ettiği sanat dalının estetik, teknik hatta mesleki unsurlarını çok iyi bilmesi gerekmektedir.

Her sanat dalının kendi yaklaşımı, kendi disiplini ve kendi estetiği vardır. Bu anlamda, resimde çok başarılı olan bir insanın şiirde, ya da iyi bir heykeltıraşın edebiyatta da başarılı olacağını beklemek sanatçının karizmasına olan saygının biraz abartıldığını gösterir. O yüzden, kendi yönelimi dışındaki bir sanat dalını deneyen artistin eserlerinde o iki sanat arasındaki benzerliklere vurgu yapmak yerine, yeni seçtiği sanat dalının farklılıklarını öne çıkarması daha yerinde olacaktır. Sinema, *(kendi içinden doğan ve tekniği ön plana alan görsel sanatlar dışında)* ortaya en son çıkan sanat dalı olduğu için kimi zaman bu geçişkenlik arasında sorun yaşandığı görülür. O yüzden de sinema ile onunla en çok benzerliği olan diğer üç sanat dalı, fotoğraf, tiyatro ve edebiyat arasında gidip gelen artistlerde bu sanatların ayrımı konusunda ciddi sorunlar vardır. Sinema ile kendisine çok benzeyen sanatlar arasındaki farklara birkaç cümle ile girecek olursak bir sinema eserinin hangi konularda özgün olması gerektiğinin farkına daha iyi varabiliriz.

a) Tiyatro ile sinema yazarlığı arasındaki farkı anlayabilmek, bu iki sanat arasında seyircinin özdeşleşme prosedürü açısından ne tip farklar olduğunu kavramaktan geçer. Tiyatroda seyirci gerçeği görmektedir. Karşısında kanıyla canıyla gerçek oyuncular vardır ve oyunun içine ne kadar girerse girsin bunun bilincindedir. Bu anlamda özdeşleşme son derece sınırlıdır. Tiyatro sahnesinde oyuncunun performansı öne çıkar. Bunun dışında, piyesin geçtiği zaman dilimleri kısıtlı, mekân da sabittir. Halbuki sinema, kamera sayesinde çok uzak mekânlara ulaşabilir, seyircileri birkaç sahne içinde birbirinden bağımsız birçok mekana seyahat ettirebilir.

b) Edebi metinlerle senaryo metni arasındaki organik farklar, kitapta zamanı geldiğinde etraflıca açılacaktır. Edebiyat yazarının, kafasındaki kelimelerden, senaristin ise kafasındaki görüntülerden metin yaratan kişi olduğu söylenebilir. Bununla birlikte, senaryo yazmanın bir geri dönüşüm projesi olduğu da ileri sürülmelidir. Yani, edebiyat yazarı okuyucu ile kelimeler yoluyla buluştuğu için kelimelerle görüntü yaratan kişidir. Senarist ise kafasında yaratılmış ve neredeyse bitmiş olan görseli, başkalarına iletebilmek için kelimeleri kullanan kişidir. Ancak sonunda ulaşılması hedeflenen kitle, görsel beklentisi olan seyircidir. Bu doğrultuda, senarist yalnızca görüntülerle düşünen kişi olmalıdır.

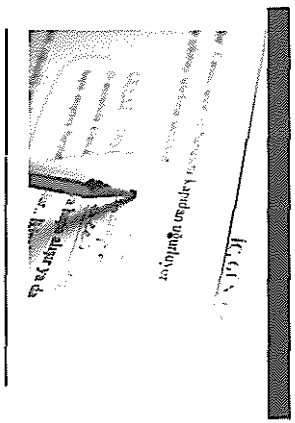
c) Fotoğrafçılık ve sinema görsel anlamda birbirlerine en çok benzeyen iki sanat dalı olmalarına karşın hareketi kullanma nitelikleri ile birbirlerinden ayrılırlar. Sinemada hareket vardır. Üstelik bu hareket yalnızca hareket eden obje ve karakterlerin sunumu ile kalmaz, eylemleri de içine alır. Sinemasal anlatımın iki öğesi eylem ve görselliktir. Fotoğraf sanatından farklı olarak, süregelen eylemle anlam yaratma, senaryo yazarının üzerinde durması gereken en önemli öğedir.

Senaryo Metninin Temel Özellikleri

Senaryo metninin ne tür özelliklere sahip olduğunu ve bu metnin nasıl yazılması gerektiğini ayrı bir bölümde bütünüyle, çok kapsamlı bir biçimde inceleyeceğim. Burada, senaryo yazım şeklinin temel özellikleri hakkında fikir vermek için birkaç madde sıralayarak, okuyucuya bir başlangıç tadı iletmek istiyorum. Niyetim senaryo yazım metninin vazgeçilmez kurallarına kısa bir giriş yaparak ne ile uğraşacağımız

hakkında ufak bir fikir verebilmektir:

a) Senaryo metni başta karmaşık görünebilir. Yazım tekniklerinin böylesine karmaşık ve net çizgilerle belirlenmesinin en önemli nedeni; bu metnin herkesin okuması için değil, o filmde çalışacak olan teknik elemanlara yazılmış olmasıdır. Bu teknik eleman terimi, yapımcı, yönetmen, görüntü yönetmeni gibi filmin ana dişlisini oluşturan kişilerden, ışık sistemlerini düzenleyen stajyerlere, reji asistanlarına kadar filmin içinde fiili olarak çalışan herkesi kapsar. İşte bu yüzden senaryonun, sektörün içindeki her meslek grubunun algılayabileceği evrensel bir kod dahilinde yazılması zorunludur. Senaryoyu eline alan değişik meslek grubundaki her eleman, metnin tamamını okumadan önce, geneline bir göz atarak kendi ihtiyacı olan bölümleri belirler. Örneğin dekoratör, senaryoyu hiç bir zaman görüntü yönetmeni gibi okumaz veya ışıkçının senaryoda ilgilendiği bölümler yönetmen asistanından tamamen farklıdır.



b) Bir senaryo yazdığımızda genellikle iki tarz öne çıkar. Roman tarzı ve tiyatro tarzı. Yazılı metinler birbirlerinden etkilendikleri için, bir senaryo metni yazarken ister istemez, insanın iç dünyasını anlatan ve görüntüden çok düşünceye hitap eden roman tarzına yaklaşılır. Ancak yapılması gereken bunun tam karşıtıdır. Basit bir örnek verecek olursak *"Mehmet komşusunun söylediklerini hatırladı ve kızardı."* cümlesi kesinlikle senaristik değildir. Zira ne Mehmet'in ne hatırladığını görüntüleyebiliriz ne de oyuncuyu bir anda kızartmayı başarabiliriz. Gerçekten de bir senaryo yazarken edebiyat ile ilgili tüm fikirleri bir kenara atıp, yazdığımızı basitleştirmeye, görsel hale getirmeye çalışmalıyız. *"Girer, kapıyı açar, kaşlarını çatar, adama tokat atar, vs."*

c) Anlatılan olayın tamamen tasviri olduğu, yazarın sübjektif değer yargılarına yer olmadığı gerçeğini göz ardı etmemek gerekir. Psikolojiye gönderme yaparak *"Davranışçılık"* veya *"Durumculuk"* olarak adlandırılan bu yaklaşım, görüntünün yazdığımız metne dört şekilde yansıdığını savunur: dekor, kişiliklerin fizik yapısı, hareket tarzları ve yaptıkları. Bu gereklilik yazarı, ilk günlerin zorluğu aşıldıktan sonra sürekli bir görsel arayışa iter. Mevsimler ağaçların değişimiyle, kokular insanların suratlarını buruşturmasıyla ifade edilir. Bu özellik senaryoyla romanın birbirine zıtlığını gösterir. Zira romancı kendi sözcük ve tümceleriyle imgeler yaratırken, senarist yaratılmış imgeleri sözcüklere dökmeye çalışır.

d) Senaryoda yalnızca ekranda göreceğimiz insan, obje ve dekorlar yazılır. Geçmiş ve gelecek hakkında yorum yapmak, ekranda gördüğümüz bir olayın nedenini açıklamak, yine gördüğümüz bir kimsenin kimin nesi olduğu hakkında *(Ayşe'nin babası, görümce, mahalle bakkalı, vs.)* yorum yapmak gereksizdir. Bütün bunları görerek anlamamız gerektiği açıktır.

e) Senaryonun en önemli kuralı mümkün olduğunca açık ve net yazmaktır. Yazılan metin zaten teknik öğeler içerdiği için daha da zor hale getirmemek doğru olur. Ünlü aktör John Barrymore kendisine senaryoyu getirmek isteyen senaristlere şöyle dermiş: *"Doğrusunu isterseniz, bana hikayeyi anlatmanızı ter-*

cih ederim. Senaryo okumak çok sıkıcı. Muslukçunun not defterini andırıyor."[16] Barrymore'u böyle konuşmaya iten şey, senaryonun net olduğu kadar, herkes için de rahatlıkla çözülemiyor olmasıdır. Bu yüzden yazdığımızı daha da zor hale getirmenin anlamı yoktur. Kapı kapıdır, masa masadır. Ancak kapının veya masanın farklı olması hikayenin gelişimini etkileyecekse bu eşyaların geniş tasvirine girişilebilir. Fazla kelime kalabalığı yapmak veya özel bir stil kullanmak da gereksizdir. Hatta kimi zaman en iyi sonuç alınan senaryoların okuması en sıkıcı olanlar olduğu söylenir. Senaryoyu çekici kılan, içindeki olayların ritmi ve dramatik özellikleridir. Senarist Jean Herman senaryonun sıkıcılığı kadar onu hakkıyla okuyan kişilerin sayısının azlığından da şikayet eder: *"Aslında, iyi bir senaryoyu okumanın çok sıkıcı olduğunu düşünüyorum. Eğer karakterlerin derinliği ve hareketleri ile ilgili bir fikir vermek istiyorsak senaryo metni biraz şişirilmiş olmalıdır. Ama çok az kişi senaryo okumayı bilir. Çoğu, çiğnenip lokma haline getirilmiş bir ürün bekler, halbuki senaryo, ilerde olacaklar için verilen bir tekliftir."*[17]

f) Senaryo ile çekim senaryosu *(dekupaj)* birbirinden farklı olduğu için senaryo metninde çekim tanımlamaları *(kamera açıları, çekim ölçekleri, vs.)* kullanılmaz. Senaryonun yazım şekli kendi dekupajını getirir ve yönetmene tanımlar. Örneğin: *"Ali ve Mehmet parkta yürümektedir. Ali'nin elindeki gazoz şişesi yarılanmıştır. Arkalarında küçük kızların salıncakta sallandıkları görülür."* şeklinde bir metin yazan senarist yönetmene bu üç cümleyi arka arkaya gelen planlarla çekme olanağını verdiği gibi, onları aynı kare içinde resmetme seçimini de yönetmene bırakmış olur.

g) Temel dekor tanımlamaları yaparken, gösterdiğimiz eleman ya da objeleri tasvir edecek en doğru kelimeyi bulmamız gerekecektir. Senaryoda hiçbir yaklaşık terime yer yoktur. "Pala"ya asla "kılıç", "kama"ya asla "bıçak" demeyin. Senaryo için gerekli olan obje her ne ise tam olarak onu belirtmek doğru olur. Bunlar senaristin sorumluluğunda olan tanımlamalardır.

h) Senaryonun ritmi, sahnenin ekranda görünen ritmi ile uyumlu olmalıdır. Filmin uzun süren sahnelerini kısa, kısa sürecek sahneleri de uzun yazmamak gerekir. *"Ali ile Ahmet arasında uzun süren bir takip geçer."* şeklinde bir cümlenin senaryoda işlevi yoktur. Bu takip, filmde gerçekten uzun süre devam ediyorsa, sayfalarda da filmin süresine oranla eşit uzunlukta yer alması gerekecek, detayları ile verilecektir.

i) Anlatımda görünmez ya da gizli de olsa bir zaman geçişi ve bununla ilgili olarak bir gece ve gündüz dengesi vardır. Televizyon dizilerinde bir gece-bir gündüz şeklinde görülebilecek olan bu denge filmlerde farklı olabilir. Ancak tüm filmde tek bir gece sahnesi görsek dahi bunun bir geçiş bölümü olmasına ve zamansal ritme dikkat etmek gerekir.

Senaryo İçeriğinin Temel Özellikleri

Eskilerde Türk sinemasında, öyküsünün başında bir dansöz, ortasında bir kavga, sonunda da bir mezar varsa o filmin tutacağı söylenirmiş.[18] İşin şakası bir yana, değişik dönemler ve toplumlara bağlı olarak seyirci nabzını iyi tuttuğuna inanan

16) Garson Kanin: *Hollywood, les années folles,* Çev: Michel Lebrun, Ramsay PocheCinéma, Paris, 1967, sayfa 47
17) Cahiers du Cinéma : L'Enjeu scénario, No: 371-372, sayfa 53
18) Oğuz Gözen: *"Senaryo nasıl yazılır?"*, Akis Kitap, İstanbul, 2007, sayfa 15

yapımcılar, yönetmenler, senaristler hiç eksik olmamıştır. Hatta, içerik ve yazım teknikleri açısından senaryonun nasıl öğrenileceği konusunda toplumda çok fazla kafa karışıklığı olduğu için özellikle altın öğütlerle ortaya çıkan insanlar, gurular da vardır. Tavsiyelerin çoğunun doğru olmasına rağmen söyleniş şeklindeki kesinlik, insanları ya onlardan kaçınmaya ya da mutlak uygulamaya doğru yöneltmektedir. Halbuki senaryo uygulamaları için verilecek olan tavsiyeler, onu uygulayacak olanların zekâları ile birleştiği ölçüde etkili olur. Tam da bu yüzden hap gibi tavsiyelerden şiddetle kaçınmak gerekir.

Yine de senaryo yazımının manifestosu sayılabilecek *"olmazsa olmaz"*ların sinema çevresinde hatta bazı okullarda dahi yanlış gelip yanlış gittiğini gözlemlemekteyim. O yüzden de öncelikle, bu tip tavsiyeleri okuyucularımla paylaşmak isterim. Burada okuyucuların uygulamada bu doğrulara çabucak ulaşacaklarının bilincindeyim. Niyetim onların zamanlarından biraz tasarruf ettirmektir.

a) Filmin birkaç cümleyle özetlenecek olan konusuna filmin *ÖYKÜ*sü denir. Senaristin bu öyküyü anlatma biçimi ise farklıdır. Konunun sonundan başlayıp, atlamalar yapabilir. Hatta bazı sahneleri sonra göstermek için saklar. Buna *ANLATIM (veya Dramatik Anlatım)* adı verilir.

b) *Özgün* olmak demek, Amazon'larda hiç keşfedilmemiş bir çiçeği aramaya gitmek gibi, en özgün konuyu bulmak demek değildir. Özgünlük, sıradan sayılabilecek bir konuya getirilmiş olan şahsi bakış, kişisel dokunuştur. Bu yüzden de *"Her şey zaten yapıldı."* gibi yanlış cümlelere takılmak yerine, gerçekten özgün bir şekilde, karakterlerimizi, dramatik işleyişimizi oluşturmak gerekir. Ortaya çıkacak olan senaryo metni, bilinçaltı etkilenmeler olsa da mutlaka özgün olacaktır.

c) Senaryo içeriğini irdelerken ortak bir dil oluşturmak ya da ortak normlara ulaşmak ancak öykü anlatan filmlerle mümkündür. Öyküsüz filmlerin bazıları özgün sanat eserleri sayılabilir ancak taklit edilemedikleri gibi herhangi bir yarışmada değerlendirilme biçimleri de son derece öznel yargılara yer verecektir.

d) Senaryo öyküsünün, senaristin öyküleme biçimi ile birleşmesi filmin naratif yapısını yani anlatımını oluşturur. Her filmin naratif yapısının içinde dramatik ve tematik yapılar mevcuttur. Dramatik yapı baş karakterin amacını, tematik yapı ise baş karakterdeki değişimi esas alır. İdeal bir öyküde bunların ikisinin de olması doğrudur. Bu elemanlardan birinin diğerine göre biraz daha ağır olması filmin hangi yapıya daha yakın olduğunu ortaya koyar.

e) Kısa metrajlı filmler, teknik olarak uzun metrajlıların hazırlığı olabilir ama senaryo bazında, yani dramatik işleyiş olarak, uzun metrajlı senaryolara asla bir ekol olamaz. Senaryo öğretmeye kısa metrajlı filmlerden başlayan öğretim üyelerinin yöntemlerinin doğru olduğu söylenemez. Senaryoda kısa'dan uzun'a geçiş olmaz, bir başka deyişle iyi yapılmış bir kısa film öyküsü, iyi yazılacak bir uzun filmin müjdecisi değildir.

f) Bir röportaj veya araştırma objektif olabilir. Ancak içerik olarak tıpkı bir roman veya diğer temsili sanatlarda olduğu gibi bir senaryo da objektif olamaz. Senaryo belirli bir sorunsala sahip olduğu andan itibaren senaristin yaklaşımını yansıtmaktadır.

g) Filmin dramatik yapısı içindeki tüm karakterler kendilerine göre haklı olmalıdırlar. Yani senarist onların hepsine bir niyet, bir eylem planı verebilmelidir. Senaryo metninin içeriğini oluştururken, senaristin içinde bulunduğu gerçek ikilem, bütün karakterleri sevebilme gerekliliğidir.

Senaryo Terminolojisi

Senaryo yazımında kullanılan terimlerin minik bir dökümünü yapmak kitabın geri kalanını takip ederken oldukça yararımıza olacaktır.

Dramaturji: Antik Yunan'da *eylem* anlamına gelen *drama*'dan türemiş olan bu kelime, insan eylemlerinin taklit ve temsilini ifade etmektedir.[19]

Dramatik Anlatım: Öykünün senarist tarafından anlatılma şeklidir. Anlatım içinde geriye dönüşler, elipsler ve saklanmış sahneler yaratılabilir. *Öyküleme* şeklinde de adlandırılabilir. Nijat Özön'ün *Dramatik Yapı* tarifi aslında dramatik anlatım'a karşılık gelir: *"Bir filmin, bir televizyon oyununun, bir izlek çevresinde gelişen, olgunlaşan, biçimlenen kuruluşu."*[20]

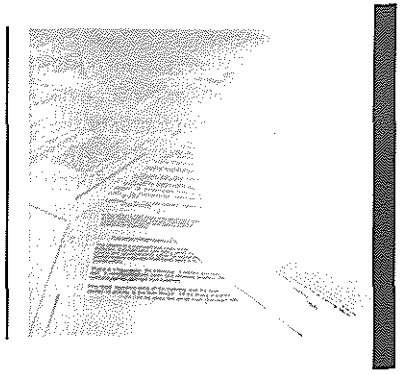
Naratif Yapı: Öykü ve anlatım yapısının genel söyleniş şeklidir. Narasyon, anlatım demektir. Naratif yapı da hem dramatik hem de tematik anlatım şeklini içine alan yapının temel adıdır. *Entrika* veya *Olay Örgüsü* şeklinde de adlandırılabilir.

Dramatik Yapı: Naratif yapının öyküleme teknikleri ile dramatize edilmiş bölümüdür. Öykünün eylemlerle işlediği ve baş karakteri amacı doğrultusunda sınayan bir yapıyı işaret eder.

Tematik Yapı: Naratif yapının tematize edilmiş bölümüdür. Karakter değişimini konu edinir. Filmin teması çoğunlukla tematik yapı kurgusunun bir sonucudur.

Dramatik Kurgu: Naratif özellikler dahilinde birbiri ardına sıralanmış sahnelerin teknik olarak ifade edilmesidir. Çoğu zaman olay örgüsü ya da öyküleme yerine kullanılmıştır.

SENARYO EĞİTİMİ



Senaryo yazarları sorunsallarını, yaşanmış tecrübelerini ya da bireysel birikimlerini teknik öğrenim yoluyla geliştiremezler. Buna karşılık, senaryo gerek biçim gerekse içerik olarak eğitim görmeye son derece açık bir disiplindir. Burada üzerinde durulması gereken çalışmalar, elbette ki dramatik anlatım ve öyküleme tekniklerini öğrenmeye yönelik olanlardır. Senaryo eğitimi üç şekilde gerçekleşebilir:

a) Bir senaristin yanında başlamak: Büyük çaplı senaryoların yazımında çok sayıda genç senarist işe alınır. Bu gençler birlikte çalışma, asistanlık, stajyerlik gibi evrelerden geçerler. Daha gelişmiş sinema sektörüne sahip ülkelerde ise yeni başlayan gençler, eğilimlerine ya da filmdeki ihtiyaca göre tiplemeler, gaglar, dram sahneleri gibi belirgin bölümleri üstlenebilir.

b) Çok sayıda film görmek ya da kitap okumak: Çok çeşitli filmler gören ve bun-

19) Aristote: *Poetique*, Le Livre de Poche, Çev:Michel Magnien, Paris, 1990, sayfa 93

20) Nijat Özön: *Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü*. Kabalcı, İstanbul, 2000, sayfa 226

ları belirli şemalara göre yorumlayan herkes ister istemez otomatizm kazanmaktadır. Ancak bu derece bir yetkinliği kazanabilmek, herşeyden önce günde 2-3 filmi görmeye izin veren bir zaman ister. Bu tip bir dinamik hemen hemen sadece sinema öğrencilerine ya da özel ilgi sahiplerine özgü bir eğilim olarak kalır.

c) Sinema okulları ve sinema kursları: Senaryo tekniğinin bir başka öğrenim yolu da sinema eğitimi veren kurumlardır. Özellikle son dönemlerde gerek dünyada, gerekse yurdumuzda sayıları hızla artan genç senaristler okullardan mezun olmaya başlamıştır.

Senaryo Kuramının Gelişimi

Akademik çevrelerde, senaryo eğitiminin benimsenmesi düşünülenden çok daha uzun bir zaman almıştır. Bunun nedenini sinema sanatının algılanış biçiminde aramak gerekir. Sinemanın henüz sessiz yıllarında Columbia Üniversitesi'nde öğretim üyesi olan Hugo Munsterberg, bu sanatın seyirci üzerindeki etkisinin tamamen görsel etmenlere dayandığını savunmaktadır.[21] Munsterberg'e göre edebiyat, tiyatro gibi sanatların etkisiyle yaratılan bir dilin sinema seyircisi üzerinde neredeyse hiçbir etkisi yoktur. Bu yaklaşım Rachel Lindsay, George Bluestone, Erwin Panofsky gibi önemli sinema yazarlarının eserleri ile de desteklenmiştir.[22] Buna karşılık, yine aynı üniversitede Hugo Munsterberg'e taban tabana zıt görüşleri savunan Victor O. Freeburg adlı bir profesör vardır. Edebiyat mezunu Freeburg, tezini *"Elizabeth dönemi dramalarında dramatik olay örgüsü."* başlığıyla verir ve bu çalışması sırasında çok sayıda tiyatro piyesi senaryosu inceler. Derslerinde de sinema senaryosunu doğrudan piyes senaryoları ile karşılaştırır. Freeburg'un çalışmaları, Amerikan eğitim kurumlarında senaryonun tiyatro ve edebiyatla kurduğu ilişkinin temelini oluşturacaktır. Bu anlayış, Batı Avrupa ve özellikle Fransa'da yankı oluşturmuş, ancak sesli ve anlatım özelliklerine dayanan sinemanın saflığını kaybettiğini savunan ve başını Elie Faure'un çektiği bir takım püristler tarafından çabucak reddedilmiştir. 80'li yıllara kadar Fransa'nın akademik çevrelerinde popüler sinemayı kökten reddeden anlayışın temelleri de burada atılmıştır.

Halbuki, 1940'lı yıllarda Amerika'da John Gassner, senaryo ile ilgili ilk dergiyi yayınladığında, senaryonun yeni bir edebiyat metni olduğunu söyleyecek kadar ileri gidecektir. Aynı tezler Hollandalı Antoon Koolhas gibi kuramcılar tarafından da savunulur. Amerikan senaryo anlayışında herhangi bir soru işaretine meydan vermeyecek derecede çelişkisiz olarak süregelen bu anlayış, Douglas Garrett Winston'un *The Screenplay as Literature* adlı eserinde bir filmin en büyük yaratıcısının senarist olduğunu ileri sürmesiyle doruğuna ulaşır. Aynı fikirler William Froug, Pauline Kael ve Richard Corliss gibi teorisyenlerce de benimsenmiştir.[23]

Sinema Okulları ve ABD

Senaryo eğitiminin başladığı ilk ülkenin ABD olduğunu ve üniversitelerin ana dallarında sinema kursları verildiğini biliyoruz. Bunlar zamanla sinemayı ayrı bir disiplin

---

21) Hugo Munsterberg: *The Film, A Psyhological Study*, Paperback, Dover, 1916
22) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 57
23) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 58

olarak ele alan dallar haline dönüşmüştür. Buna karşılık ilk bağımsız senaryo kurslarından bahsedebilmek için yine de günümüze yakın tarihlere gelmemiz doğru olacaktır.

Genel anlamda eğitimde tek bir sistem veya tek bir anlayıştan bahsedilemez. Ancak hemen hemen tüm Amerikan okullarında öğrencilerden istenen şey ortaktır. Bunlar öğrencilerin fikirlerini kısa bir şekilde özetleyebilecek, bir sinopsis sunabilecek ve profesyonel anlamda dengeli bir senaryo yazabilecek konuma gelmeleridir. Neredeyse tüm senaryo okullarında 19-20 yaşlarında bir Amerikalı öğrenci, iki senenin sonunda iki senaryo yazmış ve eğer yetenekliyse, okul kapılarında senarist avlamakla meşgul olan menajerlerin ilgisini çekmiştir. Bu menajerler çeşitli yapım şirketlerinde ücretli çalışmaktadır. Görevleri genç yetenekleri keşfetmek ve onlara ilk kontratlarını sunmaktır. Bunun dışında bağımsız yapımcılar da bu sektörde aktif bir rol üstlenmektedir. Onlar da keşfettikleri bir gence hemen şans vermek isterler. Bunlardan biri eğer tanınır ve başarılı olursa büyük bir şirket tarafından kapılması kaçınılmazdır.

Yeni yetişen senaristlere olan bu ilgi, kimi zaman yanılgılara, bunun sonucunda da kötü veya vasat senaristlerin çıkmasına da yol açabilmektedir. Ancak bu sektördeki slogan şudur: "*Bir blockbuster (şaheser) yazmayı başaran bir senaristle, 10 yeteneksizi işe almayı, 10 yeteneksizi işe almamak için yetenekli senaristi elimden kaçırmaya tercih ederim.*" Zira Hollywood'un altın çağlarından beri süregelen bir düşünce tarzına göre, yapımcılar için iyi senaristler daima yaşayan mitlerdir ve filmin başarısının anahtarlarıdır. Yapımcıların bu politikayı sürdürmeleri ve okullarla uyumlu çalışmaları sonucu, yetenekli senarist sayısı artmış, daha az yetenekliler ikincil işlere doğru kaymış, piyasa kendi kendini dengelemeyi başarmıştır. Sonuç olarak, Amerika'daki üniversitelerde yetişen senaristlerin yetenekleri ölçüsünde sinema endüstrisine doğrudan girebildiklerini söyleyebiliriz.

Amerikan üniversiteleri ve diğer öğretim kurumlarındaki öğrencilerin tek avantajı, okulu bitirdiklerinde keşfedilme şanslarının yüksek olması değildir. Öğrenim süresince de Amerika'daki en iyi senaryo hocaları ve Avrupa'dan özellikle davet edilen sinemacılar tarafından kurslar, seminerler görürler. Öğrencilere azami sayıda film gösterilerek teorik ve pratik bazda mükemmelleşmeleri sağlanırken, entellektüel gelişimleri de onların kendi duyarlılıklarına bırakılır. USC (University of Southern California)'da yıllardır hocalık yapan Çek senarist Frank Daniel, Amerika'ya ilk geldiğinde Çekoslovakya'da yapıldığı gibi öğrencilere filmlerin teorik analizini vermeye koyulduğunu ancak bir saatin sonunda bütün öğrenciler uyumaya başladığı için film göstermeye başladığını açıklamaktadır.[24] Gerçekten de Amerikalı öğrenciler sinemanın sosyolojik ve estetik yanını tanımada Avrupalı yaşıtlarına göre belki daha geridedir. Hocam Jean Paul Török, UCLA (University of California-Los Angeles)'da iki sene okuyup Fransa'ya gelmiş Amerikalı bir öğrencisinin 40'lı yılların ünlü Amerikan aktörü John Garfield'ın ismini bile duymamış olmasını şaşkınlıkla anlatırdı. Aslında olayın şaşılacak bir yanı yoktur. Amerikan üniversiteleri, ileri tüketici toplumlarının eğitim kurumlarının ulaştığı en önemli doruktur. Herkes kendi dalında uzmanlaşmıştır. Kurgu öğrencisi kurguyu bilir, makyaj öğrencisi makyajı öğrenmiş, senaryo öğrencisi de senaryoyu tüm kuralları ile kavrayabilmiştir. Bundan çıkan

---

24) Pierre Maillot: *L'Enseignement du Scénario,* Cinémaction-Corlet Ecole Louis-Lumière-Institut national de l'audiovisuel, Paris, 1991, sayfa 123

sonuç, öğretim süresinin sonunda normal bir dereceyle mezun olan her üniversiteli senaristin, senaryonun kurallarını son derece iyi bildiğidir. Ancak bunların çoğu, gerek anlatacak ilginç öykülerinin olmaması, gerek belirli kalıpların dışına çıkamamaları, gerekse dünyayla ilintili sorunsallarının gelişmemiş olması sonucu, iyi bir sanatçı olamayabilirler. Kişisel vizyonu ve sorunsalı güçlü bir kişi günün birinde senaryo yazmaya veya film çekmeye yeltendiğinde, şahsi birikimiyle okuldan aldığı teknik birikimi birleştirmeyi başarabilir. Yukarıda söylediklerimizden hareketle, Amerikan sinema eğitim sistemini ve senaryo okullarını *"Eti senin, kemiği benim."* anlayışıyla öğrenci yetiştiren yerler değil, fırıncının ekmek yapmayı, demircinin demir dövmeyi öğrenmesi gibi, senaristin dramaturjik kuralları tüm ayrıntılarıyla öğrendiği kurumlar olarak tanımlamak gerekir.

ABD'de senaryoyla ilgili en kapsamlı programa sahip okullardan biri, hiç kuşkusuz UCLA'dır. Üniversitede öncelikle tüm öğrenciler senaryo yazımının ana kurallarını içeren bir kurs görürler. Okuldaki kurslar, sinemayı genel anlamda kavrayabilmek için, sadece senaryo üzerine uzmanlaşmamış, diğer dalları da iyi kavramış profesörler tarafından verilir. Bir sonraki aşama ise yüksek öğrenimdir. *(The Master of fine arts in scriptwriting)* İki sene sürer. Burada tüm kurslar profesyonel senaristlere aittir ve her sene, sayısı 12 ile 15 arasında değişen öğrencilerden yaklaşık 110 sayfalık iki senaryo yazmaları istenir. Okuldaki öğretim görevlilerinin doğrudan mesleğin içinde olmaları, öğrencileri de kişisel yaratıları ve piyasa koşulları arasında denge kurmaya iter. Bölüm sorumlusu Richard Walter öğrencilerine ilk günden itibaren öykünün senariste değil seyirciye yönelik olmasını empoze etmektedir. Senaristlerle yaptığı kapsamlı röportajlarla tanınan ve kendisi de senaryo yazan UCLA profesörü William Froug, üniversitedeki teknik öğretimin yanında, her hocanın kendi yaklaşımı ve kendi yöntemleri olduğunu söyler. *"Öğrencilerden sürekli senaryo kursları veren üç profesörün en az birinin dersini izlemesi istenir. Geleceğin senaristi, işinde değişik tepkiler ve değişik yaklaşımlardan yararlanmalıdır. Hiçbiri gerçeği elinde tutmamaktadır. Yazmak diğer bütün sanatlarda olduğu gibi kişisel bir meslektir ve herkes için önem taşır. UCLA'da bunu özendiriyoruz."*[25] Diğer önemli üniversite ve kurslara göz atarsak, UCLA'dan sonraki en önemli öğretim kurumu olarak USC (University of Southern California)'yi görüyoruz. Burada, her sene oldukça titiz bir seçime tabi tutulan adaylar arasından yalnızca 36'sı kabul görür. Öğrenciler bir yandan senaryo kurallarını öğrenirken, bir yandan da kısa filmler yazıp çekmeye özendirilir. Bu anlamda Avrupa sistemine en yakın okul sayılabilir. New York'daki Columbia Üniversitesi'nde ise öğrenciler senaryonun tarihi ve teorik kısmı üzerine eğitim gördükten sonra pratik yaparlar. Her öğrenci, yaklaşık 30 dakikalık senaryosunu yazdıktan sonra bunu profesyonel oyuncular ile çekmeye yönlendirilir. Bu üç önemli üniversitenin dışında Austin Texas University, Ohio State University, University of Miami, Temple University of Philadelphia, Amerika kıtasında görsel sanatlar dallarına eğilen en önemli öğretim kurumlarıdır. Ayrıca New York'taki Ithaca Collège ve AFI (American Film Institute) gibi kurumlarda, önemli senaristlerin ders verdiği kurslar vardır.

Fay Kanin ve Robert Wagner'in ABD'deki senaryo eğitimi üzerine yaptıkları geniş araştırmada hemen hemen tüm Amerikan üniversitelerinde belli başlı bazı tekniklerin kullanıldığı belirlenmiştir. Aynı araştırma, sonraları USC profesörlerinden Malvin Wald tarafından da geliştirilir.[26]

---

25) Pierre Maillot: *L'Enseignement du Scénario,* Cinémaction-Corlet Ecole Louis-Lumière-Institut national de l'audiovisuel, Paris, 1991, sayfa 124

26) Problèmes Audiovisuelles: *Le Paradoxe du scénariste,* INA:La Documentation Française, No:13, sayfa 27

- Senaristik anlamda iyi yapılmış bir filmin tamamını seyredip analiz yapmak.
- Filmlerden parçalar göstererek senaryonun kendine özgü sorunlarına dikkat çekmek: ilk sahne, final sahnesi, komedi sahnesi, vs.
- Aynı film öyküsünün değişik versiyonlarının, sinemadaki yeniden yapımların *(remake)* karşılaştırılması.
- Senaryonun edebi eser gibi yorumlanarak analizi.
- Senaristin ses ile ilişkisinin geliştirilmesi için ses efektlerinin kullanılması.
- Diyalogsuz kısa film çekimleri.
- Öğrencilerin kendi oynadıkları ve yazdıkları senaryolarını seyredebilmelerini sağlayacak sıklıkta video çekimleri.
- Gerçek olaylardan yola çıkan belgesel senaryolar yazdırılması.
- Birlikte senaryo yazılması çalışmaları. Birlikte senaryo yazan senaristlerin *(Garson Kanin -Ruth Gordon / Howard Koch - Julius Epstein)* metinlerinin incelenmesi.
- Senaryo ilhamı getirecek her sanatı izlemeyi teşvik etmek.
- Kısa öykü uyarlamaları yaptırmak.
- Profesyonel senaristlerle sürekli ilişkide olmak.
- Radyo oyunu senaryolarına ağırlık verip öğrencilere sadece işitsel yolla nasıl etkili olunabileceğini göstermek.
- Gerçek gazete haberlerinden yola çıkarak karakter oluşturmak.
- Mutlaka çekim platosuna gidip yazılan senaryonun nasıl çekildiğini genç senaristlere göstermek.
- Günlük tutturmak.
- Fotoğraf, resim ve tiyatro gibi sinemaya doğrudan etkili olan diğer sanatlarla izleyici olarak sürekli ilgili olunmasını sağlamak.

Diğer Ülkelerde Senaryo Eğitimi

ABD dışında kalan diğer kıtalardaki senaryo eğitiminin konumuna göz atmaya, bu eğitimin son yıllarda fazlasıyla önem kazanmaya başladığı Fransa'dan başlamak gerekir. Fransa, 60'lı yıllarda Avrupa'nın önemli sinemacılarını yetiştiren *(Gavras, Angelopoulos)* devlet destekli çok önemli iki okula sahipti: Louis Lumiere ve IDHEC. 80'li yıllara gelindiğinde IDHEC, INIS adlı diğer bir okulla birleşerek FEMIS'i oluşturdu. Ancak önemli hocalarının bir bölümünü kaybetti. Louis Lumiere ise daha çok tekniği ön plana çıkaran bir eğitim sistemini benimsedi.

Ancak gerek 60'lı yıllardan günümüze uzanan bu süreçte, gerekse daha eskilerde Fransa'da ilk göze çarpan olgu, senaryo eğitiminin her zaman geri planda bırakılmış olduğudur. Bu ülkede tarihi gelişim sürecinde sinemayı ilk zamanlardaki saf halinden uzaklaştıran her türlü akıma bilinç altından karşı çıkan uygulamalar gözlemlenebilir. Gerçi günümüzde FEMIS'de önemli bir senaryo bölümü bulunmaktadır ancak bu bölümde dersler yakın zamana kadar yeni dalga akımının senaryoya karşı olan spontane anlayışından etkilenmiş olan Pascal Bonitzer yönetiminde yürütülmüştür. Öğrencilerle dramatik tekniklerden çok, görsel yaratılarını nasıl geliştirebilecekleri tartışılmaktadır. Bu iki okul dışında kalan devlet okulları ve özel kursların hemen hiçbiri senaryo eğitimine ciddi anlamda eğilmemiştir. Sadece bazı üniversitelerde *(Paris I Sorbonne, Paris VII Diderot, Paris X Nanterre, Montpellier III, Lyon II)* dramatik kuralları öğretmeyi amaç edinen bölümler kurulmuş, ancak kimilerinde konu üzerinde yeterli hakimiyeti olan profesyonel eğitimci eksikliği yüzünden senaryo

eğitimi neredeyse hocanın konuya yaklaşım biçimine bağlı bir disipline dönüşmüştür. Bu ülkede senaryoya önem veren üniversitelerin başlıcalarından olan Paris I Sorbonne'da senaryo departmanı 1968 yılında eski bir eleştirmen olan Jean Paul Török tarafından kuruldu. Török ABD'deki yöntemlerden hareketle anlatımı *(naratoloji)* görüntü'den *(semiyoloji)* kesin çizgilerle ayırmayı denedi. Şu anda bir lisans öğrencisi bile senede bir senaryo yazmak ve bunu bölüm başkanıyla yüzyüze tartışmakla yükümlüdür. Bu yaklaşım geleceğin senaristinin meslekte karşılaşacağı türden ilişkileri görmesine yardım eder. Derslerde ise özellikle orijinal senaryolardan yapılmış filmleri izleyip karşılaştırma yöntemi benimsenmiştir. Török öğrencilerinden bahsederken aslında çoğunun senaryoyu kafalarında reddettikleri için onun filmin kendisi olduğunu anladıklarında çok şaşırdıklarını söylemektedir. Paris'te INA'daki gibi çeşitli senaryo stajları da mevcuttur.[27] Bir kaç aylık ve oldukça fiyatlı özel kursları da buna dahil etmek gerekir.

İtalya'da, 1936 yılında Roma'da kurulan CSC (Centro Sperimentale di Cinematografia)'da ilk aşamada sadece üç disiplin düşünülmüştür: Teknisyenlik, oyunculuk ve yönetmenlik. Senaryo kursları ancak 80'li yılların başında konulur. Gerek CSC'de gerekse diğer devlet destekli okul ve üniversitelerde *(CSCEC, CCD)* senaryo dersleri sinema endüstrisinin içinde bulunmuş profesyoneller tarafından verilmektedir. Senaristler, kendi tecrübelerinden hareketle öğrencilerine özellikle ortak yazmanın önemini öğretmeye çalışmaktadır. CSC hocası ünlü senarist Scarpelli, senaryo tekniği dersine girmeden önce öğrencilerini özellikle filozofi ve politikayla ilgili kitaplar okumaya ittiğini söylemektedir. Rusya'da 1917 devriminin sinemaya verdiği özel önem çerçevesinde Moskova'da kurulan iki okul Milli Sinema Enstitüsü (VGIK) ve Yüksek Senaryo Kursu, yazım kurallarını öğretmeye çalışmış ancak 90'lar sonrası özellikle ekonomik baskının etkisiyle yeniden yapılanma sürecine girmiştir. Bu yapılanmanın eğitimin kalitesi lehine olmayacağı açıktır. Şimdiye kadar parasız olan ve öğrencilerin burslu olarak okutulduğu bu okullar büyük bir olasılıkla yarı devlet destekli özel bir konuma girecektir.

Bunun dışında İngiltere'de British Film School, Almanyada HFF (Münich Hochschule für film und Fernsehen), Belçika'da ULB, Polonya'da Lodz ve Macaristan'da Budapest Film School, senaryoyla ilgili daha ciddi oluşumlar içine girmeye başlamışlardır. Çin'de devlet eliyle kurulan Pekin Sinema Akademisi'nde, Avustralya'da da Australian Film, Radio and Television School'da senaryo bölümleri açılmıştır. Hindistan'da ise 1964'de kurulan Hindistan Film Enstitüsündeki senaryo kursunun kapanmasından sonra sadece senaryo eğitimi verecek bir okulun veya kursun varlığı ufukta görülmemektedir. Ülkede şu anda en önemli sinema okulu olan Poona Film Okulu'ndan mezun olan sinemacılar ya kendi senaryolarını kendileri yazmakta ya da isim yapmış yazarlarla birlikte çalışmaktadırlar. Türkiye'de ise üniversitelerde şimdiye kadar açılan her iletişim fakültesinde bir senaryo kursu olmasına rağmen bunların kapsamlarının ne olduğu tartışma konusudur. Ancak özel kursların açılması ve sinema bölümlerinin kapsamının genişlemesinden sonra dramatik anlatımın önemi keşfedilmiştir. Son dönemde hemen her üniversitenin iletişim fakültelerinde senaryo konulu derslere verilen önem artmış görünmektedir.

Senaryo okullarını kapsayan bu bölümden çıkan genel sonuç, senaryo eğitiminin

---

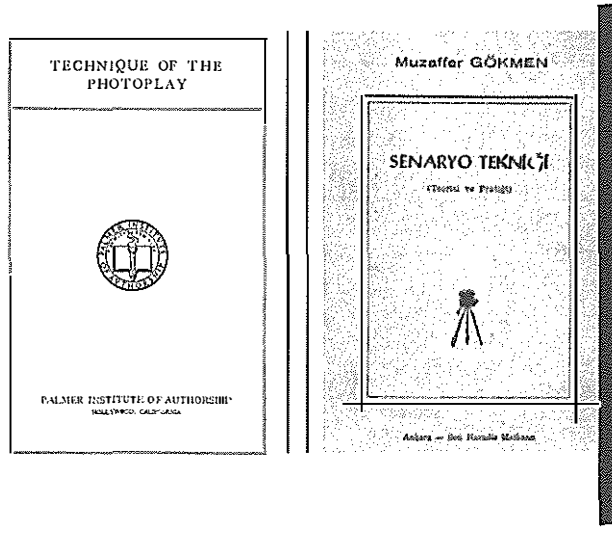
27) Bunlardan bazıları senaryo eğitimine özel önem verirler: Belediye tarafından organize edilen ADAC, özel bir organizasyon DIXIT ve birkaç özel okul: CLCF, CEFPF, CIFAP, CEEA ve ESRA

dünya üzerinde henüz belirli bir noktaya oturmamış olduğu gerçeğidir. Bazı ülkelerde *(kısmen ülkemizde de)* halen senaryonun öğrenmekten çok tanrı vergisi olduğu savunulmaktadır. Ancak son yıllarda eğitim alanındaki hareketliliğin senaryonun lehine olduğunu söyleyebiliriz.

Kitaplar

Aristoteles'in *"Poetika"* adlı eseri tüm senaryocular tarafından dramatik anlatımın ve daha mikro anlamda senaristik tekniklerin temel kitabı olarak görülür. Herhalde Aristoteles'in kendisi de yazdığı kitaptaki gösteri sanatı kurallarının yaklaşık iki bin yıl sonra teknik açıdan tamamen farklı bir sanat tarafından kullanılacağını tahmin edemezdi. Ama kitabın içindeki her satır günümüz senaristinin senaryo yazarken karşılaşacağı sorunlara bir çözüm getirebilecek esnekliğe sahiptir. Bu da çarpıcıdır. Bunun dışında senaryo çevrelerinde en çok tanınan eser Lajos Egri'nin *"The Art of Dramatic Writing (Dramatik Yazarlık Sanatı)"* adlı kitabıdır. 1946'da yayınlanan kitap kuralcı bir yaklaşım yerine sade bir dil ve bol örnekli bir anlatım kullandığı için benimsenmiştir. Ancak bu daldaki ilk kitap değildir. 1910'lu yılların başında yapım şirketleri senaryo hikayeleri satın alabilmek için dışarıdan gönderilen önerileri gözönüne almaya başlayınca senaryo kitapları da yazılmaya başlanmıştır. Bunların ilki, ilk basımını 1912'de yapan Winthrop Sargent'ın *"The Technique of the Photoplay"* adlı eseridir. Sargent o yıllarda *Daily Mercury* gazetesinde vodvil eleştirileri yazan bir gazetecidir. 1898'de bir şirkete ilk kısa hikayesini satınca, gazetecilikten arta kalan zamanında öykü yazmaya girişir. 1909'da Lubin film şirketi için senaryo editörü olur ve yüzlerce senaryosu filme çekilir. Bir taraftan da *Variety* gibi çeşitli dergilere film eleştirileri yazar. Bir gün *Moving Picture World* dergisine senaryoyu anlatan bir köşe yazısı yazar ve bu yazı, kitabının iskeletini oluşturur. Aynı dönemde yayınlanan diğer kitaplar, Eustace Hale Ball'un *"Cinema Plays, How to Write Them, How to Sell Them (1917)"*, J. Arthur Nelson'un *"The Photo-Play: How to Write, How to Sell (1913)"* ve Catherine Carr'ın *"The Art of Photoplay Writing (1914)"* adındaki teorik çalışmalarıdır.

Ülkemizde senaryo yazımı ve tekniği üzerine basılan eser sayısı, tahmin edilebileceği gibi oldukça kısıtlıdır. Sanırım Türkiye'de senaryo tekniği üzerine yazılmış ilk yapıt olan Muzaffer Gökmen'in *Senaryo Tekniği* adındaki küçük kitabındaki Melih Başar önsözü, ülkemizde senaryo kitaplarına ne kadar değer verildiği hakkında düşünmeye değer birkaç cümle içermektedir. *"Garp memleketlerinin herhangi birinde*



bir kütüphaneye gidip, sinema tekniğine ait değil, senaryo tekniğine ait bir kitap olup olmadığını soracak olsanız, size yüzlerce kitaplık bir köşeyi gösterirler ve 'Senaryo tekniğine ait kitaplar bu kısımdadır.' derler. Bizde herhangi bir kütüphaneye gidip 'Sinema tekniğine ait Türkçe bir kitap var mı?' diye soracak olsanız, alacağınız cevap 'Maalesef'ten başka bir şey olmayacaktır. Sinema sanatı her şeyden evvel tekniğe dayandığına göre, mazisi Birinci Dünya Savaşı sıralarına kadar dayanan filmciliğimizin neden halâ yerinde saymakta olduğunu, sanırım biraz da bu 'maalesef' kelimesi izah etmektedir.[28] Türkiye'de senaryo eğitimi üzerine yazılmış en eski kitaplardan bir başkası da Orhan Kemal'in, çok genel hatlarıyla senaryo yazma tekniğini ve kendi senaryolarını gösterdiği 1963 basımlı *"Senaryo Tekniği ve Senaryolar"* dır.

Senaryo kitapları kadar, basılmış senaryoların yayınlanması da genç senaristlerin yazım modelleri ve metinler ile tanışmaları için oldukça önemlidir. İlk olarak 1943 yılında ABD'de John Gassner ve Dudley Nichols *20 Best Screenplays (En İyi 20 Senaryo)* adında bir serinin ilk numarasını yayınlamış, bu yolda daha ileride yayınlanacak olan kitap ve dergilerin de önünü açmıştır.[29]

B) SENARİST

Senaristin sinemada diğer disiplinleri icra edenlerden farkı, filme görsel katılımı kalemiyle yapmasıdır. Görsel bir sanata yazıyla katılım senaristin mesleki ikilemi gibi görünür. O yüzden de ne edebiyatta, ne de sinemada gerçek anlamda söz sahibi değildir. Bunun dışında, senarist kendi ürettiği senaryo ile ilgili finansal kararlara neredeyse her zaman boyun eğer ve çok nadir olarak gerçekten özgün, kendine ait konuları sunabilecek fırsatlar yakalar. O halde gençlerin bu mesleğe ilgi göstermemesi için bu tip birçok neden bulunduğunu söyleyebiliriz. Ancak gerçekten öyle mi? Aslında kimdir bu senarist? Nasıl bir insandır? Nasıl çalışır?

Ennio Flaiano'ya göre senarist en kısa tanımıyla *"Zamanı olan adam."* dır, Jean-Guy Noel onu *"En önemli numarası kendinin yarısı kadar bir konserve kutusuna vücudunun tamamını sokmak olan bir cambaz."* olarak anlatır. Jean Aurenche ise senaristin yönetmende olmayan şeye yani kaleme sahip olduğunu belirtir. Michel Audiard için ise senarist kötü bir roman yazarıdır zira kötü olmasa oturup roman yazar. Amerikalı senarist Paul Schrader de onunla aynı görüştedir. Hatta daha da ileri gidip senaristlerin roman yazamayacağını söyler. Ancak Schrader'e göre bu çok da kötü bir şey değildir çünkü senaristlerin, sahnenin ritmini belirleme; kişilikleri, eylemleri ve olay örgüsünü kurabilme duyguları çok gelişmiştir ve senaryo yazmak hiç de edebi yetenek gerektirmez. Senaryo yazarı hiç durmadan kafasındaki görüntülerle ilgilenmeli, yazacağı filmi görsel anlamda önce belleğinde oluşturmalıdır. **Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)**'nın senaristi Frederic Raphael, sektörde senaristin üç kere *"boş ol"* diyerek boşanılacak bir kadının konumunda olduğunu belirtir.

Sinemacılara *"hayal üreten veya hayal satan insanlar"* denilir. Senaristlerin sinema dişlisi içindeki yerini ve işlevini düşündüğümüzde bu sözün gerçek anlamı ortaya çıkar. Yönetmen de bir hayal taciri olabilir ama üretim süreci bittiğinde elinde kaba tabiriyle bir *"mal"* vardır: film. Halbuki senarist bir senaryo yazmaya girişti̇ğinde

---

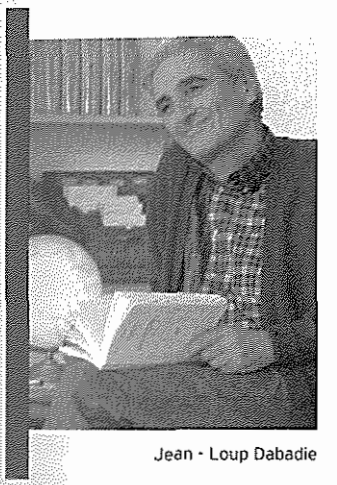
28) Muzaffer Gökmen: *Senaryo Tekniği*, Son Havadis matbaası, Ankara, 1954, sayfa 7

29) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 57

proje daha yeni başlamaktadır. Hatta yazımı bitirdiğinde de senaristin hiçbir şeye sahip olmadığını, projenin yine başlangıç aşamasında olduğunu söyleyebiliriz. Yapılmamış, çekilmemiş, bitmemiş bir filmin yazılmış senaryosu çekmecelerde kalmaya mahkumdur. Zira kitap gibi okunamayacak derecede teknik bir metindir. İşte sinema endüstrisinin en önemli kolu olan senaryo yazarlığı uzun yıllar bu ikilemin kurbanı olmuştur. Ancak piyasa anlamında veya mesleki bağlamda düşündüğümüzde durum tam tersine döner. Senarist sinema sektöründe yapımcı karşısında Paul Schrader'in deyimiyle *"bitirilmiş mal"*ı olan tek kişidir. Film ekibinin içinde aktör, yönetmen, görüntü yönetmeni, vs. gibi tüm diğer dişliler *"söz verilmiş mal"*a sahiptirler. Örneğin bir aktör herhangi bir film için angaje olduğunda yalnızca en iyi performansını göstereceğine dair söz verebilir. Halbuki senaristin yazdığı senaryo elindedir.

SENARİSTİN ÇALIŞMA TEMPOSU

En azından başlangıçta senaryo mesleği sinemadan hoşlanan insanların gözüne en güzel, en çekici ve en sadık meslek olarak görünmektedir. Bir öykü anlatmak, onu sinemasal bir dile dönüştürmek, izleyeni düşündürmek, duygularını harekete geçirmek, herhalde senaryonun çekiciliğini anlatmak için yeterlidir. Ancak bu meslek aynı zamanda son derece zahmetli ve yoğundur. Zira herşeyden önce biliçaltı bir çalışmadır ve senaristler bir anlamda hiç durmadan çalışırlar. Gerçekten de senaryo yazımı, belirli saatler arasında yapılan bir memuriyet işi gibi görülemez. Sinema sektöründe düzenli çalışan bir senarist altı ay bu işi yapıp yılın diğer bölümünde kazandığıyla geçinmek zorundadır. Zira o bölüm yeni bir proje için ön hazırlık aşamasıdır. Bu aşama senarist için son derece yoğun geçer. Çünkü o her gördüğünü özümseyen ve günü geldiğinde tekrar çıkarmak üzere yutan büyük bir sünger gibidir. Bulutların, yolların, insanların, herşeyin bir anlamı vardır senaristin gözünde. Bu yüzden profesyonel anlamda işe senaryo yazarak başlayanlar daha sonra tiyatro veya film yönetmenliği, yazarlık gibi mesleklere yönelseler dahi hayatları boyunca senarist kalırlar. Bir gün mutlaka senaryo yazmaya dönerler.



Jean - Loup Dabadie

Fransız senarist Jean-Loup Dabadie, senaryo çalışmasının aslında iki aşamadan oluştuğunu ileri süren bir teori ortaya atmıştır[30]

a) Ayakta Çalışma
b) Oturarak Çalışma

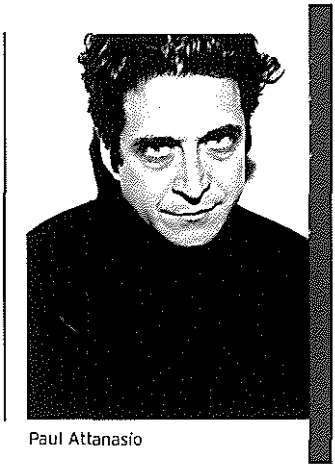
Ayakta Çalışma, senaryo yazmaya başlamadan önceki tüm aşamaları yani araştırma, not alma, röportaj gibi aktiviteleri içine alır. Toplanan tüm bu bilgilerin

30) L'Avant Scène: *Le Metier de scénariste- Entretien avec Jean-Loup Dabadie,* No: Une Histoire Simple, 03/79

ışığında yapılan, iskelet oluşturma, dramatik yapı belirleme, tasvir, tretman yazımı ve diyaloglarla ilgili her türlü yazılı aktiviteye ise Oturarak Çalışma adı verilir. İdeal bir senaryo yazım süresi yaklaşık 4 ile 6 ay arasındadır. Bunun 1 ile 2 ay arasında kalan bölümü ayakta çalışma süresidir. Toplam sürenin yapım olanakları dahilinde mümkün olduğunca uzun tutulması araştırma ve yazım kalitesinin yüksek olması açısından oldukça önem taşır. Bunun dışında senaryonun demlenmesi için de bu süre gereklidir. Kendini bir yerlere kapayarak bir kaç günde veya haftada senaryo çıkarmak doğru bir yöntem değildir. Yani herşeyi çok kısa sürede kotaracak bir yapılanmaya sahip olunsa bile senaryo ile biraz vakit geçirmek, yazılan metin ile nesnel bir uzaklaşma yaşamak doğru olacaktır.

Alışkanlıklar

Uzun yazım sürecinde, günlük çalışma temposunun senaristlerin kişiliklerine göre değişkenlik göstereceği açıktır. Günün hangi bölümünde kaç saat çalışacağı senaristin yaptığı iş planı ile ilgilidir. Yine nerede çalışılacağı *(ev, kapalı bir şato, otel odası, şirket, kalabalık bir kafe, vs.)* konusu da senaristin seçimidir. Bu doğal farklılıklar asla belirli normlara veya kurallara indirgenemez. Bu aynı zamanda bir kendini tanıma sürecidir. Meksikalı senarist Guillermo Arriaga **21 Grams (21 Gram)**'ı yazarken öykünün en dokunaklı anlarını neşeli müziklerle yazdığını anlatır.[31]


Paul Attanasio

Nerede ve nasıl olacağı farklılıklar gösterse de senarist kendine göre belli bir plan dahilinde çalışmalıdır. Günlük çalışma saatleri ve iş planı, uygulamada iniş-çıkışlar olsa dahi aynen tatbik edilmelidir. Bir senarist aktif olarak günde yaklaşık 5 veya 6 saat çalışabilir. Bir yönetmenle veya diğer bir senaristle yapılan çalışmalarda bu süre biraz daha uzar. Yazım aşamasının sonlarına doğru süreç hızlanır, günlük çalışma süresi uzar. **Quiz show (Şike)** ve **Donnie Brasco** gibi filmlerin senaristi Paul Attanasio senaryo yazımı çalışmasını normal bir iş günü gibi gördüğünü, sabah saat 10.00'dan 17.00'ye veya 18.00'e kadar çalıştığını söylemektedir. Ancak bir süre sonra filmin kendi ritmi senaristi etkisi altına alınca, gecelere hatta sabahın erken saatlerine kadar çalışabildiğini belirtir. Attanasio'ya göre senaryo yazımı küçük zaferler sürecidir.[32] Her zafer bir diğerinin hırsını da beraberinde getirir.

SENARİST ÖZELLİKLERİ

Burada verilmek istenen elbette ki *"iyi bir senaristte bulunması gereken özellikler"* başlığında bir reçete değildir. Zira *"ideal"* tanımlamaların dışına çıkarak da

---

31) Kevin Conroy Scott : *Screenwriter's masterclass*, Faber and Faber, London, 2004, sayfa 385
32) Helena Lumme-Milka Manninen: *Screenwriters*, Angel City Press, Santa Monica, 1999, sayfa 23

başarılı olan çok sayıda senarist mevcuttur. Nitekim, bu bölümde senaryo yazımı aşamasında en çok görülen ve senaristlerin işlerini en çok kolaylaştıran özelliklerden bahsetmek yerinde olacaktır.

Birikim ve Yeni Başlayan Senaristler

Film çekim süreci, senaryonun bitimiyle başladığına göre; iyi bir senarist, elindeki metnin kendisinden sonra başlayacak olan büyük bir çalışmanın temeli olduğunun bilincindedir. Çekimde kullanılabilecek ışık, dekor, mekân gibi elemanlar hakkında en az yönetmen kadar bilgi sahibi olması gerekmektedir. Üretim sürecinin içindeki herkes senaristten bir metin beklediğine göre sürecin her dişlisinin beklentilerini de bilmelidir. O halde senarist, zorunlu olarak, kadronun içindeki en birikimli kişi olmalıdır.

İyi bir senarist henüz filmi yazma aşamasında filmin tonunu, süresini ve özellikle bütçesini tahmin edebilmelidir. Hitap edeceği kitleyi ilk belirleyen kişi de senaristin kendisidir. Bu yüzden senaryoyu yazarken her şeyden önce gerçekçi olabilmelidir. Filmin olası bütçesini göz önünde tutarak yazan bir senarist gerçekçi olmalıdır. Bunun yaratıcılığa bir darbe vurduğunu ancak çok genç ve naif senaristler savunur. Tam tersine bütçeyi düşünerek yazmak, senaryoyu kaçınılmaz bir saflığa doğru götürecek, gereksiz sahnelerin çıkarılmasını sağlayacaktır. Unutmamak gerekir ki ufacık bir araba kazası dahi çok uzun bir zaman, birçok araba, birçok figüran ve birçok kamera gerektirir. Ufacık bir hayvan gösterecek olsak, çekimi birçok kez tekrar etmemiz gerektiği gibi, hayvan bakıcısına da yüklü bir para ödenmelidir. Bu örnekler çoğaltılabilir.

Birikim, bazı istisnalar dışında, elbette ki bir anda elde edilebilecek bir olgu değildir. Yaşanmışlık, kültür, eğitim ya da izlediği filmlerden gelen tecrübe, senaristin birikimini oluşturacaktır. Genç senaristler bazı konularda saf ya da aceleci davranırlar. Roman Polanski'nin senaristi Gerard Brach yeni işe başlayan senaristlerin genellikle senaryoyu tekrar yazmaktan hiç hoşlanmadıklarını ve bu anlamda sabırsız olduklarını gözlemlemiştir. *"Yeni başlayanların en büyük defosu, yeniden yazmaktan hiç haz etmemeleri, cesaretlerinin çabucak kırılması ve en ufak bir tavsiyeyi izzet-i nefislerine şahsi bir saldırı olarak görmeleri... Bir genç bana senaryosunu getirdiğinde, ona hiçbir şey söylemeye cesaret edemiyorum, kötü anlar diye korkuyorum, hani sanki nişanlısı hakkında belden aşağı bir şey söylemişim gibi..."*[33] Nina Companeez de genç senaristlere ne tavsiye edebileceği hakkındaki sorulara çok net bir şekilde şu cevabı vermektedir: *"Eğer gençlere verecek bir tavsiyem olsaydı şunu derdim: Öncelikle ordan burdan para almak için, eleştirmenlerin hoşuna gideyim diye ya da akıllı ve halkın bütün problemlerini anlamış görünmek için yazmasınlar. Hele arkadaşları ne kadar yaratıcı olduklarını söylesin veya küçük bir entellektüel grubun hoşuna gitmek için hiç yazmasınlar. Ben onlara çevrelerini iyi gözlemleyip, gözlerini ve kalplerini açmalarını öneririm."*[34]

---

33) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail,* Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 41-42
34) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail,* Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 76

Araştırma

Senarist, anlatacağı konuyu çok iyi bilmelidir. Bu senaryonun *"olmazsa olmaz"*ıdır. Bu durumda senaristin çocukluğunu nasıl yaşadığı, nasıl insanlar gördüğü, hangi çevre ve gruplarla karşılaştığı önem taşır. Ancak herkes çok ilginç ya da derin öyküler, korkunç tecrübeler, acılar yaşamamış, değişik tiplerle karşılaşmamış olabilir. O halde senaristlerin yazacakları konu ile ilgili araştırma yapmaları doğru olacaktır. Hemen her filmde belirli bir meslek grubundan veya sosyal çevreden karakterler yaratmamız gerekebilir. Mutlaka birtakım seyirciler çıkacak ve *"Doktor neşteri öyle tutmaz, ben doktorum veya polis araştırması şu kadar sayıda polisle başlar, ben zamanında polislik yaptım."* diyeceklerdir. Filmde yaratılan bir karakterin umutları, tasaları, takıntıları, beklentileri kişisel olabilir ancak bulunduğu ortam, yaptığı meslek ve sosyal ilişkileri kesinlikle gerçekle bağıntılı olmalıdır. Sinemada gözden kaçan hiçbir şey yoktur. Öyleyse, seçtiğimiz çevreyi ve mesleği çok iyi tanımalı, yani iyi araştırmalar yapmaya girişmeliyiz. Araştırmalar kütüphanelerdeki konuyla bağlantılı kitaplardan veya dost çevresinden bilgilenerek yapılabileceği gibi, doğrudan olayın geçtiği veya geçeceği yere giderek alınan görüntü ve ses kayıtları ile de gerçekleştirilebilir. Bir dönemin İtalyan neo-realist senaristlerince çok uygulanmış olan bu yöntem, bazı Fransız sinemacıları tarafından da benimsenmiştir.



GARÇON !

film de CLAUDE SAUTET

Scénario de CLAUDE SAUTET et JEAN -LOUP DABADIE
Dialogues de JEAN- LOUP DABADIE.

NADINE, suite
Tu sais à combien je suis, sur l'année ?
A plus (+) trois mille...

TENDOT
(A elle) C'est froid... Complètement froid

ALEX
(Qui mange autre chose) Tu me dis ça...
(geste d'impuissance)

LA CAISSIERE, en Arrière
Cinquante francs pour moi, voilà...

NADINE
(essuyant le billet et se penchant sur les bi
blondes de madame Paulin) Ce parfum, je ne
pourquoi je pers la tête.(A un autre) Tas

LA CAISSIERE
(Dans son rôle silencieux) Arrêtez...

WILLIAM
(se servant à boire) Il donne pas, l'établ

JEAN: est un garçon costaud d'une quarantaine d'année

Garçon! filminden bir senaryo sayfası.

Amerika'da ise araştırma yöntemi neredeyse gayrı resmi bir kural gibi kabul edilmiş, senaryo kurslarında öğrencilere tavsiye edilen en önemli öğe haline gelmiştir. Fransız senarist Jean-Loup Dabadie ve yönetmeni Claude Sautet **Garçon!** filmini yaratabilmek için ünlü fransız lokantası *"Flo"*da günlerce kayıt yaptıklarını ve garsonların koşuştururken kendi argolarıyla, kendi ritmleriyle söylediklerini neredeyse ezberleyene kadar tekrar ettikten sonra senaryoya koyduklarını anlatırlar. Hatta bazen, bu tip araştırmalar yapabilmek için bulunduğumuz coğrafyadan daha uzaklara da gitmek gerekebilir. Joan Tewksbury, **Nashville**'i yazmak için Hollywood'dan Nashville'e gitmiş, şehir ve country müziği ile ilgili tüm bilgileri yerinde edinmek istemiştir.[35] Yine Hollywood'un geçmişteki ünlü senaristlerinden Ernest Lehman, bir senaryoyu yazmadan önce, filmde geçeceğini düşündüğü tüm gerçek dekorları bizzat ziyaret eder. Nitekim, **North by north west**

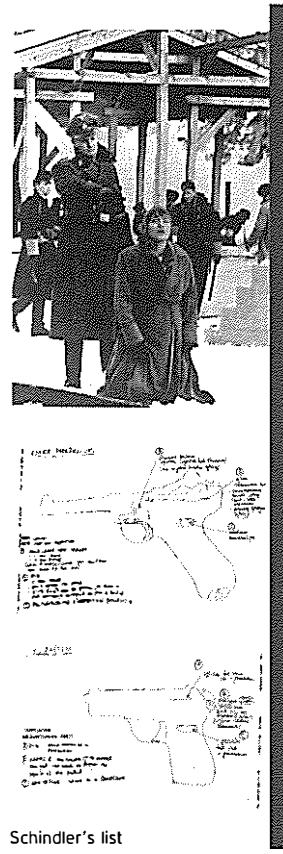
35) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario Americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 27



Ernest Lehman

(Gizli teşkilat) filmi içinde baş karakterin gittiği tüm yollardan geçmiştir. Bu süreçte, Birleşmiş Milletler'in merkezine kadar gelir ve orada koruma memurlarından birinden Rushmore dağına çıkmak için yardım ister. Senarist, tırmanışın ortasına geldiğinde ne kadar tehlikeli bir deneme yaptığının farkına varır. Koruma memuruna *"Ben senaristim yahu, dağcı değil!"* der ve geri döner. Ama korumadan da bir kaç fotoğraf çekmesini istemeyi ihmal etmez.[36]

Araştırma yapmanın gerekleri vardır. Öncelikle neyi istediğimizi çok iyi bilmeliyiz. Çektiği filmlerin senaryolarında çoğunlukla bu yöntemi kullanan Fransız sinemacı Louis Malle, araştırma yapan kişinin olaylara, çevrelere, insanlara turist gözüyle bakıp, hassas ama mesafeli, meraklı ama çekingen, açık ama hoşgörüsüz olması gerektiğini savunur. Çünkü araştırma yapmak senaryo ve kurmaca'ya hazırlık niteliği taşıyan bir belgesel çalışma şeklindedir. Belgesel çalışmanın da kendi ritmi vardır. Gerekli izinleri almak, gözlemlenen çevre ve insanları rahatsız etmemek, fazla sayıda değil yalnızca gerekli soruları sormak, filmin konusu ile doğrudan bağlantılı olmayan olayları araştırma konusu yapmamak senaristin üzerinde durması gereken bazı önemli hususlardır. Araştırma yapmak ve filmdeki detaylarla ilgili bilgiler edinmek, daha küçük bütçeli filmlerin ve daha ferdi çalışan senaristlerin işidir. Buna karşılık, büyük bütçeli yapımlarda genellikle danışmanlar kullanılır. Bunlar konsept danışmanları veya dramatik danışmanlardan farklıdır. Zira herkesden kendi dalında *(hukuk, tarih, teknik objeler,vs.)* filmin içindeki olası hataları gideren bir yardım beklenir. Zaten danışmanlık, özellikle Hollywood endüstrisi içinde, birçok insanın çalıştığı bir sektör haline dönüşmeye başlamıştır. Danışman listesi ne kadar büyürse, filmdeki detaylar o kadar doğru iletilir. Örneğin, **Schindler's list (Schindler'in listesi)** filminin senaristi Steven Zaillian, 1940'ta esirler arasındaki karaborsa hakkında fikir almak için hayatta kalmış bir mahkum olan Poldek Pfefferberg'le görüşme yapıp, bunun da kayıtlarını tutmuştur. Senarist, SS kumandanı Amon Goeth'ün (Ralph Fiennes) bir kamp mahkûmunu vurmaya çalışırken



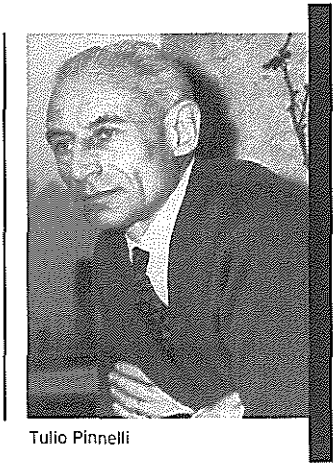
Schindler's list

36) John Brady: *In the craft of the screenwriter*, New York Touchstone Books, New York, 1982

tabancasının ateş almadığı sahne için dahi o tip tabancaların düzeneklerinin ne şekilde bozukluğa uğrayacakları üzerine araştırma yapmıştır.[37]

Gözlem

Araştırma yapmak yalnızca filmin konusu gereği olmayabilir. Bunu zevk veya alışkanlık haline getiren sanatçılar da mevcuttur. Genellikle Alberto Lattuada ve Pietro Germi'nin filmlerinde senaristlik yapan Tulio Pinnelli hatıralarından buna örnekler veriyor: "*Yazmadan önce Goldoni, berber koltuğuna yerleşir ve insanların aralarındaki konuşmaları dinlermiş. Ben gençken, pazar yerlerine ve küçük şehirlerde kurulan fuarlara gidiyor, milleti dinliyordum. O zamanlardan bir sürü notumu sakladım. İyi yapmışım çünkü o karakterlerin bazıları artık yok: Mesela "Cantastorie"ler yani gezgin şarkıcılar veya omzunda bir maymunla hastalığa karşı reçete satanlar ya da bir takım özdeyişler söyleyen bilgeler... Tüm bunlara hayrandım.*"[38] Bu sözler, bizim gibi eski değerlerini çarçabuk yitiren ve tüketim uğruna hatıralarını dahi kaybeden toplumlar için çok fazla anlam taşımaktadır. Bu yüzden senarist belleği, adeta toplumsal bir işleve sahiptir.


Tulio Pinnelli

Senaristin gözlem eğilimi, ona karşılaştığı olayları ve insanları ne şekilde kullanabileceğini ölçme yetisi getirir. Bunun için de bir not defteri taşımak yararlı olabilir. Zira hayatın içinde her an her şeye tanık olunabilir. Bir gemide arkamızda konuşan genç bir çift, parkta kavga eden iki çocuk, bir şeyler satmaya çalışan esnaf, bir sonraki filmimize malzeme teşkil eder nitelikte elemanlar olabilir. Fransız senarist Jean Aurenche, Bertrand Tavernier'nin **Coup de torchon (Sil baştan)** filmindeki kör tiplemesini nasıl yarattıklarını şöyle anlatır: *"Bir gün Tavernier ile birlikte Lisieux ile Honfleur arasında yol alan bir otobüsdeydim. Tam önümüzde, yüksek sesle manzaranın yorumunu yapan bir kör vardı. Hep de yanılıyordu. 'Şimdi şurada çayırlar ve ufak bir ırmak var.' diyordu katı ve tiz bir sesle 'Sonra da kavak ağaçlarından oluşan bir çit.' Halbuki fabrika duvarlarını içeren endüstrileşmiş bir banliyöden geçiyorduk. Bertrand bir kör tiplemesi arıyordu ve kahkahasını tutmaya çalışarak kulağıma fısıldadı; 'Bunu filme koyalım.'"*[39]

Bilgi ve Günlük

Senarist, çoğunlukla karakterinin ve mesleğinin doğası gereği okumayı seven, araştırma ve gözlem dışında, kendi özel zevki için de okuyan bir kişidir. Zira bir konuyu adamakıllı bilmek yerine her konuda biraz fikir sahibi olmak senaristin yararınadır. Buna karşılık, yoğun çalışan senaristlerin belirli bir süre sonra okumaya

37) Declan McGrath,Felim Mac Dermott: *Screencraft Screen writing.* Rotovision, L.A, 1998, sayfa 46
38) Marie-Christine Questerbert: *Les Scénaristes Italiennes,* 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 58-59
39) Jean Aurenche: *La Suite à L'écran,* Institut Lumière/Actes Sud, Paris, 1993, sayfa 228

zaman ayıramamaya başladıkları gözlemlenir. Bu yüzden de senarist, geçmişinde mutlaka çok okumuş bir kişi olmalıdır.

Her gün, bilgisayarının başına geçmeyen veya bu isteği duymayan bir kişinin yazar olabilmesi zordur. O yüzden bir senaristin her gün düzenli yazmadığı durumlarda dahi günlük veya buna benzer notlar tutması, düşüncelerini, fantezilerini, belki de sorunsalını ayakta tutmasına yarayacaktır. Bu günlüğe arada bir gazetelerden kesilen haberler de eklenir. Gün içindeki eylemlerde karşılaşabileceğimiz hatta tanınan karakterler hakkında yeni fikirler üretmek belki hayali bir günlük yaratmaya yarayabilir.[40] Bu günlük, *"Karakterin aylığı ne kadardır?"*, *"Ailesi nasıldır?"*, *"Öğrenim derecesi nedir?"* gibi sorulara doğru veya hayali cevaplar vererek bir baş karakter yaratmak, daha sonra da bu karakterin toplumdaki bir takım olaylara nasıl tepki vereceği konusunda çalışma yapmak için temel oluşturacaktır. Senaristin günlük tutma yöntemlerinden biri de elinde sürekli dolaştırdığı kaydediciye yeni karşılaştığı insanların konuşmalarını ya da onlarla ilgili bilgi ve izlenimleri kaydetmektir.

Fiş, Pano veya Küçük Defterler

Senarist, yazacağı senaryonun temasını ve çok kabaca öyküsünü oluşturduktan sonra iskelet yapmaya girişir. Sonuçta, bu çalışma yapımcıya sunmak için değil kendi için olduğundan küçük defterlerle yapılabilir. Sahneler birbiri ardına teker teker sayfalara yazılır. Her sahne sayfasına olayın nerede geçtiği, dekoru, sahnede hangi karakterlerin bulunduğu ve çok kabaca olay örgüsü not edilir. Yalnızca birkaç cümleyle olayın özetini yapan senaristler de vardır.

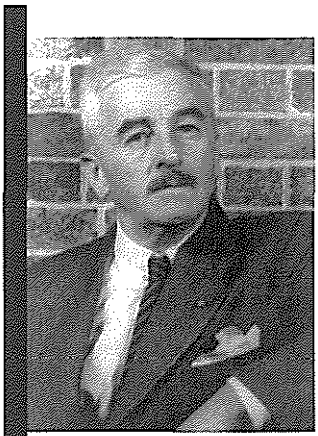
Bu notlar aslında öykünün iskeletini oluşturmak ve senariste yazacağı öykü için bir yol göstermek için birebirdir. Zira, ne kadar usta olursa olsun, senaryo yazarı, 100 sayfayı aşkın bir metnin yazımına geçtiğinde yolunu kaybetme riski taşır. Bu çalışma sektörde sık sık 20 cm'e 12.5 cm'lik fişler üzerine de yapılır. Böylece sahnelerin yerlerinin değişmesiyle fişlerin değiştirilmesi ya da araya yeni fişlerin eklenmesi daha kolaylaşır. Özellikle birkaç senaristin olduğu ya da senaristle yönetmenin ortak çalıştığı ortamlarda duvarlara asılan panolar kullanılabilir. Her pano, bir veya birkaç sahnenin açılımını simgeler ve film öyküsünün kronolojik sırasını takip edecek şekilde asılır. Doğrudan panolar üzerinde çalışmak, tüm filmin gelişimini görmek açısından ilginçtir. Son olarak da yine bazı yazarların, yazım odasının en büyük duvarına filmin giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini temsil eden üç çok büyük pano koydukları, her aktın içindeki fişleri de ait olduğu panoya iğneledikleri gözlenmiştir. Fransız yönetmen Claude Pinoteau, senarist Jean-Loup Dabadie ile çalışırken uyguladıkları yöntemi şöyle anlatır: *"Jean-Loup (Dabadie) güçlü bir yönteme sahipti. İki metre yüksekliğinde bir panoya yukarıdan aşağıya doğru ilk senaryo kurgusunu yazıyordu. Ortadan inen bu kronolojik kolondan yanlara doğru değişik renklerde oklar çıkarıyor, uçlarına da küçük çerçevecikler çiziyordu. Her çerçeve fikirler, karakter betimlemeleri, yeni buluşlar ya da sahnelerin özetlerini içermekteydi. Çalışmanın sonunda panomuz, filmin ritmini, duyguların gelişimini ve karakterlerimizin filmin sonuna kadarki, eylemlerini içeren farklı renklerde notlarla dolmuş oluyordu. Bu şekilde, eskiz halindeki senaryomuz, gözümüzün önünde günden güne gelişerek zengin-*

40) Linda Seger: *Faire d'un bon scénario un scénario formidable,* Çev: Brigitte Gauthier, DIXIT, Paris, 2005, sayfa 30

leşmekteydi."[41] **Cape fear (Korku burnu)**'nun senaristi Wesley Strick de filmi için buna benzer bir yöntem geliştirmiştir. Duvara 40 tane Post-it yapıştırarak olay örgüsünü kırka böler. Bunu da sekiz Post-it'li beş kolonda yaparak kolonları da bölümlerin gelişimine ayırır.[42]

Dil ve Kesme Becerisi

Senaryoda amaç; en çok bilgiyi en az sözcükle ve en kısa zamanda okuyana ulaştırmak olmalıdır. Senaryoda özel veya edebi bir yazım tarzı olmaması bu metni, okuyan için sıkıcı hale getirebilir. Ancak önemli olan sözcüklerle görsellik arasındaki köprünün nasıl kurulduğudur. Genç senaristlerin en büyük hatalarından biri yazdıkları senaryoya çok fazla bilgi doldurmaya çalışmaları, bununla birlikte diyalog ve tasvirleri, anlaşılamama korkusuyla gereğinden daha uzun tutmalarıdır. Halbuki daha tecrübeli senaristleri gözlemlersek, bu hatanın filmden filme azaldığını görürüz.



William Faulkner

Senarist Daniel Boulanger de bu fikirdedir: *"Sinema'da iyi olan şey- iyi sinema'dan bahsediyorsak- aralardaki kesintilerdir. Yalnızca gerekli şeyleri tutarız. Senaryo yazımının en iyi anı, bir sahneden diğerine geçerken durmadan 'CUT'lar yani kesintiler koymaktır. Zaman geçer, olay hızlanır. Mükemmel olan da budur."*[43]

Ünlü yazar William Faulkner, edebi sanatlarda belirli bir yapı oluşturma gayreti ile kafada kurulmuş ve filme mutlaka konulmak istenen sahneler arasında daima ters bir orantı olduğunu söyler. Hatta bunun için Killing darlings *(Sevgilileri öldürmek)* şeklinde bir terim de icat etmiştir.[44] Bu terim, yazılırken çok sevilen bölüm veya sahnelerin, yapıyı oluşturma uğruna feda edilebilmesini ifade eder. Senaristin hiç bitmeyecek ikilemi budur. Ancak belirli bir tecrübeden sonra senarist, kafasında bulduğu sahnelere karşı daha acımasız olmayı bilecektir. Tıpkı ilk aşkın duygusallığını aşıp, çabuk sevgili değiştiren bir çapkının duygusuzluğuna ulaşmak gibi.

SENARYO MESLEĞİ

Senaryonun en azından yazma eylemi açısından edebiyatla ilişkisinin bulunması ve yazarların karşı konulmaz aura'sı ister istemez senaryo yazımının çevresinde dokunulmaz bir yaratıcılık çemberi oluşturur. Ancak unutmamak gerekir ki, herşeyden önce senaryo yazarlığı bir meslektir. Sinemanın sektör olarak ortaya çıktığı ülkelerde senaryo yazarlığının mesleki bir karşılığı vardır veya olacaktır.

---

41) Claude Pinoteau: *Merci la vie*, Le Cherche Midi éditeur, Paris, 2005, sayfa 256
42) Cahiers du Cinéma: *Cape Fear*, Aralık 1992, No: 4622, No:462
43) Cinéma 70: *Entretien avec Daniel Boulanger*, No: 148, sayfa 58
44) Lew Hunter: *Screenwriting*, Robert Hale, Londra, 1993, sayfa 162

Elbette ki senaryo yazarlığının meslek olması, onun sanatsal boyutunu engellemeyi gerektirmez. Yalnızca senaryoya *"hayatının öyküsünü anlatmak"* veya *"sanat yapmak"* olarak bakan bazı genç kalemlerdeki romantik eğilimleri yıkma adına, senaryo yazmanın işleyişini iyi bilmek çok önemlidir.

Hayatını senaryo yazarak kazanmayı seçmek elbette riskli bir seçimdir. Ancak bu mesleğin topluma ve zamana bağlı unsurlara göre moda olması veya ortadan kalkması mümkün değildir. Yalnızca sektörün hareketliliğine göre iniş ve çıkışlar gösterir. Sonuçta senaryo yazımı talebin arzdan yüksek olduğu bir meslektir. O yüzden de öykü anlatma becerisi olan kişilerin çok ileriye gitmesi kaçınılmazdır. Ünlü Fransız senarist ve yönetmen Francis Veber, oğluna kendisi gibi olmayı tavsiye etmekte bir sakınca görmez. *"Bir oğlum var ve eğer elektronik mühendisliği ile senaristlik arasında seçim yapacak olsaydı ikincisini seçmesini önerirdim. Elektronikte işsizlik var, halbuki 'Bir zamanlar' diye söze başlamasını bilen herkes her zaman iş bulacaktır."*[45]

Senaristin Mesleğe Girişi

Başka mesleklerden gelerek senaryo yazarı olanlar arasında, sanat yapma uğruna senaryoyu seçenler yok denecek kadar azdır. Zaten çoğu yönetmenin aksine, senaristlerin içinde *"Ben bir sanat yapacağım"* diye yola çıkan kişi olayın gerçeğini kavrayamamıştır. Çünkü yapılan şeyin ne kadar değer taşıdığı ve bir sanat olup olmadığı sonradan ortaya çıkar.

Gerek ülkemizde, gerekse yurt dışında, senaristlerin büyük bir bölümü ya sanatın başka bir alanından ya da başka meslekten gelmişlerdir. Son yıllarda, ABD dışındaki diğer ülkelerde, sektörün içinde senaryonun önemi nispeten artış gösterirken, doğrudan senaryo yazarlığı ile hayata atılmak çoğunlukla bir fantezi olmanın ötesine geçememektedir. Yine Francis Veber'den örnek verirsem, mesleğe gazetecilikten kovularak girdiğini, önce çeşitli kadın dergilerinde magazin yazarlığı yaptığını söylemektedir. Age, Fellini, Steno, Monicelli, Scola gibi İtalyan yönetmen ve senaryo yazarlarının da birbirlerine kahvelerde anlattıkları hikayeleri önce dergilere sattıkları, o yolla da radyoya ve sinema piyasasına girdikleri bilinmektedir.

Tarih boyunca en çok senarist yetiştiren meslek gazeteciliktir. Amerika'da Billy Wilder, Ben Hecht; Fransa'da Michel Audiard, Jean Loup Dabadie gibi gazetecilikten senaryo yazarlığına geçmiş olan çok sayıda örnek bulabiliriz. Düşünülenin aksine edebiyat, senarist için hiç de ideal bir okul özelliği taşımaz. Bu yüzden de edebiyattan senaryoya geçen yazar sayısı oldukça azdır. Gazetecilik ise senaryoya en uygun meslektir. Neden? Her şeyden önce, gazeteci günlük yazı yazmak zorundadır. *"Şuram ağrıyor, bugün şu oldu"* gibi gerekçelerle yazmamazlık edemez. İşte bu disiplin senaristin sahip olması gereken disiplin ile büyük benzerlik gösterir. Gazetecinin köşe yazısı, haber niteliği taşıdığı ve herkes tarafından okunacağı göz önüne alındığında gayet basit ve açık olmalıdır. Senaryo metni de teknik özelliklerinin dışında aynı açıklığı taşımak zorunda olduğu için senarist kısa cümlelere başvurmalı ve mümkün olduğunca vurucu olmalıdır. Kısacası gazetecilik mesleği tıpkı senaryo yazarlığı gibi günlük ve dinamik kuralları olan, ayrıca öğrendikçe geliştirilen bir

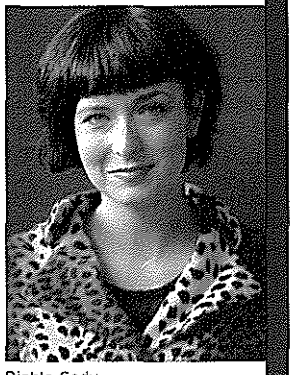
45) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 126

yapıya sahiptir.

Gazete yazarlığı dışında edebiyatçılık, reklam yazarlığı, eleştirmenlik, mimarlık veya müzisyenlik gibi çeşitli dallardan senaryo yazarlığına geçiş yapanların sayısı da az değildir. Tiyatro veya radyo piyesleri yazdıktan sonra sinema için senaryolar yazmaya başlayan dramuturjlere meslek değiştirmiş gözüyle bakmıyorum. Yine de uygulanması tamamen farklı olabilecek bir sanata ayak uydurabilmek, onun gereklerini yerine getirmek bazı yazarlar için çok başka bir tecrübe haline gelebilir. Buna karşılık, sinema sektörünün diğer kollarında çalıştıktan sonra senaryo yazmaya geçen örnekler oldukça az sayıdadır.



Callie Kouri



Diablo Cody

Her genç senarist adayının rüyası, çeşitli ufak hikayelerden sonra **Thelma and Louise (Thelma ve Louise)** filminin senaryosunu yazan Callie Kouri, ilk senaryosu **Dead poets society (Ölü ozanlar derneği)** ile mesleğe görkemli bir giriş yapan Tom Schulman ya da yine ilk senaryosu **Juno** ile Oscar ödülüne aday olan eski striptizci Diablo Cody gibi bir başlangıca sahip olmaktır. Ancak bu tip örnekler maalesef istisna olmanın ötesine geçemez. Mesleğin yolu uzun, zor ve engebelidir. Sabır, güç ve öğrenim gerektirir. Senaristler kendine özgü farklı tecrübelerle bu mesleğe girer. Bunların önemli bölümünün de senarist olmadan önce ufak tefek senaryolar yazarak, yazı gruplarına girerek işe başladığı bilinmektedir. Özellikle yazı grupları gibi oluşumlar, Türkiye'deki dizi piyasasında olduğu gibi, aynı anda pek çok işin yapıldığı, hareketli sektörlerde ortaya çıkar. Tecrübeli bir senarist, daha genç ve tecrübesiz diğer birkaç meslektaşı ile bir grup oluşturarak senaryo yazımını paylaşır. Böylece senaryonun sinopsis, ayrıntılı tretman, olay örgüsü, diyalog gibi bölümlerinin birden fazla kişi tarafından yazılıp tartışılarak yapılması sağlanır. Yazı grubundaki senaristlerin sayısı, piyasanın durumuna, projenin büyüklüğüne ve baş senaristin paylaştırdığı işlerin kapsamına oranla değişkenlik gösterebilir.

Yazı gruplarındaki genç senaristlerin konumları da ayrı bir tartışma konusudur. Bazılarının isimleri, filmin jeneriğinde, bağlı bulundukları yazı grubunun isminin altında teker teker verilebilir. Ancak yazı grubunun idari ve finansal sorumluluğu çoğunlukla onları oluşturan senariste bırakıldığı için, jenerikte yalnızca yazı grubunun isminin görülmesi daha sıklıkla karşılaşılan bir olgudur. Ayrıca senarist, yazı grubunun dışında mesleğe yeni giren başka gençlerden de yardım görebilir. Jenerikte ismi görünmeyen ama senaryoda çoğunlukla fiilen çalışan bu kişilerin batı dillerindeki adı Zenci (Nigro)'dir. Senaristliğe tecrübeli bir meslektaşının yanında başlayan çoğu genç, mesleğe bu yolla giriş yapar. Bu kişi, kimi zaman senaryoya kaynak hazırlayan belgeleri ve yerleri araştırma görevini de üstlenebilir. O yüzden *"Belgeci"* diye de adlandırıldığı olmaktadır. İtalyan yönetmen Ettore Scola bir

söyleşisinde senaristliğe *"zenci"* olarak girdiğini söylemiştir. Kendisine doğrudan senaristler tarafından ödeme yapıldığı için yapımcıların onun varlığından haberleri bile olmamıştır: *"O dönemde yazarların en tanınmışlarının (Metz ve Marchesi, Steno ve Monicelli, Maccari, Age ve Scarpelli) işleri başlarından aşkındı. Kimi zaman dört senaryo birden hazırlıyorlardı. Dolayısıyla işlerinde hiç tanınmamış genç senaristler onlara yardım ediyordu. Bazen bize öyküyü bile anlatmıyorlardı. Bazı önemli satırbaşlarını söylemekle yetiniyor, öyküyü ilginç buluşlar, akıllı sözcükler ve eğlenceli gaglarla geliştirmeyi bize bırakıyorlardı."*[46]

Senaristin Jenerik Hakları

Fransa'da 1994 yılında ilan edilen yazarlık hakları yasası, filmin tek başına bir sahibi olmadığını ancak bir sanat eseri olarak sinema filminin sahibinin yüzdelerle şöyle belirlendiğini ortaya koymuştur: Senaryo %20, Uyarlama ve Diyaloglar %20, Yönetim %20, Yapım %40.

Bunun dışında, uluslararası alanda bir sinema veya televizyon filminin bir tek senariste ait olabilmesi için, o senaryoda çalışan diğer senaristlerin yazımdaki payının % 50'den az olması gerekmektedir. Eğer bitmiş bir senaryo, yapımcıların isteği üzerine değiştiriliyorsa, jenerikte senaristle birlikte düzelten kişinin de isminin geçmesi için yeni eklenen veya değiştirilen bölümlerin senaryonun %33'ünden fazlasına karşılık gelmesi gerekmektedir.

Senaryo yazımı bir meslek ve bir sektör haline geldiğinde jenerikte senaryo bölümünde kullanılan terimler de önem kazanmaya başlar. Ancak fikir sahipleri, senaristler, diyalog yazarları ya da uyarlamacı senaryo yazarları arasındaki terminolojik algılamalar zaman içinde farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. Örneğin Fransa'da 1930'lu ve 40'lı yıllarda jenerikte senaryo bölümünün karşısındaki isim aslında fikri, özeti *(sinopsis)* ya da tretmanı yapan kişiye karşılık gelmekteydi. Bugünkü senaryo yazarı yani teknik anlamda senarist ise *"Uyarlama ve Diyaloglar (Adaptation et Dialogues)"* adı verilen bir bölümde yazılır.[47] Burada, fikri ve temel iskeleti bulan kişiye verilen önem ilginçtir. Bu terminoloji her ne kadar toplumlara göre farklılıklar gösterse de günümüzde daha evrensel bir şekil almaya başlamıştır. Terimler arasındaki küçük farklar dahi temsil ettikleri anlam açısından önem taşır. Şimdi bunlara kısaca göz gezdirelim:

SENARYO *(Screenplay by - un scénario de...)*

Jenerikteki bu ibare yalnızca senaryo yazarının kim veya kimler olduğunu gösterir. Bu tanım çoğunlukla senaryonun özgün olmadığına karşılık gelir. Edebi bir eserden, tiyatro oyunundan, televizyon dizilerinden uyarlanmış veya esinlenilmiş olabilir. Bir başkası ya da yine senaryo yazarının kendisi tarafından bulunan bir öyküden yola çıkarak yazılmış olması da mümkündür. Elbette ki hangi eserden uyarlandığını bu ibarenin önüne *(ÖZGÜN FİKİR)* ya da *(ÖZGÜN HİKAYE)* şeklinde eklemek doğru olur.

SENARYO *(Written by - écrit par...)*

Yabancı terminolojide genellikle daha küçük çaplı, tek kişi tarafından kotarılan

46) Aldo Tassone/Fabio Carpi: *Le Cinéma Italien parle*, Edition Editig, Paris, 1982
47) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 81

senaryolar için kullanılan *(YAZAN:)* terimi Türkçe'de yine senaryo şeklinde karşılık görür. Aslında YAZAN, YÖNETEN gibi terimlerin kullanılmasında bir sakınca yoktur ancak pratik kullanımda yer almaz.

ÖZGÜN SENARYO *(Screen story by - un scénario original de...)*

Özgün senaryo terimi, bir senaristin tamamen özgün, yeni bir öykü ve senaryo yazdığı durumlarda kullanılır. Bu terim, senaryo yazarının hiç bir yerden uyarlama yapmadan kendi öyküsünü yazdığı ve genellikle tek başına olduğu durumlar için geçerlidir. Örneğin senaryo birkaç kişi tarafından yazılıyor ancak özgün fikir ve öykü onlardan birine aitse özgün senaryo ibaresinin kullanılmaması, onun yerine yine senaryo ve özgün fikir ayrımının yapılması doğru olacaktır.

Senaristin Satış Hakları

Senarist senaryosunu satıp, belirli bir sözleşmeye imza koyduktan sonra artık ortaya çıkacak film hakkında hiçbir artistik hakka sahip değildir. Yalnızca senaryodan çok daha farklı bir sonucun ortaya çıkmasının ötesinde, film senaristin dünya görüşü, etik veya politik anlayışından çok başka yerlere doğru gitmiş olabilir. Bu konudaki en çarpıcı örneklerden biri Gore Vidal'ın büyük bir özenle yazıp Roma'nın günlük yaşamı ile tarihi olayları birleştirdiği bir fresk olarak tasarladığı **Caligula** senaryosunun yapımcıların elinde ünlü oyuncuların yer aldığı bir porno filme dönüşmesidir. Senarist bunu engellemek için ne yapabilir? Francis Veber'e göre *"filmin jeneriğinden ismini çekmek"* senaristlerin bu tip durumlarda baş vurabileceği tek yoldur zira ahlâki hakları nedeniyle filmin çıkmasına engel olabilecek derecede güçlü bir senarist henüz yoktur.[48]

Buna karşılık, her ne kadar senarist yapımcıya göre *(doğal olarak)* senaryo'dan daha fazla anlıyor olsa da, senaryoyu değişmez ve kutsal bir metin olarak görmek, yapımcının senaryo ile ilgili yapıcı kaygılarını paylaşmamak, uzlaşmaz bir tutum içinde görünmek senarist açısından bir hata, dahası bir kişilik sorunu olarak görünebilir. Sonuçta, her senarist bir dahi olmadığı gibi her yapımcı da para peşinde koşan bir adam değildir. Üstelik senaryonun filme nasıl dönüştürüleceğini en basit yapımcı bile, en üstün senaristten çok daha iyi bilmektedir. Bu yüzden olgun bir senarist, yapımcı ile birlikte çalışmayı kabul etmekle kalmaz, onun teklif ettiği yapıcı değişikliklere de karşı çıkmaz. Bununla ilgili Hollywood'da anlatılan bir anekdot, iki mesleğin sektördeki yerini belirtmesi yönünden ilgi çekicidir: *"Genç bir senarist senaryosunu kendisine 10.000 dolar veren bir yapımcıya satmayı başarmıştır. Filmin gösterimi geldiğinde, perdedeki öykünün senaryosu ile hiç ilgisi olmadığını fark eder. Senaryosunun ismini değiştirir ve başka bir yapımcıya 20.000 dolar'a satar. Ortaya çıkan film yine bambaşkadır. Sonra, senaryo ismini bir kez daha değiştirir ve yeni bir yapımcıya bu sefer de 30.000 dolar'a satar. Olay böyle gider ve senarist güzel bir paraya sahip olur. Artık kendi senaryosunu kendisinin çekme zamanı gelmiştir. Çeker ve kazandığı tüm parayı son kuruşuna kadar kaybeder."*[49] Yapımcılar tarafından uydurulmuş hissi veren bu öykü aslında çok önemli bir gerçeği hatırlatması açısından oldukça önemlidir. Senarist her gün bir senaryo yazabilse risk alma kabiliyeti çok

48) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail,* Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 118
49) Charles Ford: *Hollywood Story*, Edition de la JeuneParque, Paris, 1968, sayfa 78-79

daha gelişmiş olacaktır. Ancak mesleğin yapısı ve uzun yazma süreci senaristi sektördeki diğer meslek gruplarına göre çok daha dikkatli kararlar almaya itmektedir.

Senarist Ödeneği

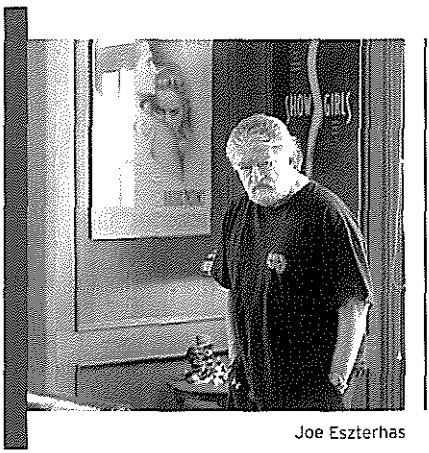
Bir senaryo projesinde yapımcı, senarist ve yönetmenin ortak amacı filmin bir yandan satılabilir, bir yandan da başarılı olmasıdır. Zira satılabilir film parasını çıkartır, başarılı film bir sonraki yapımların da parasını karşılar. Çoğu yapımcı, bir senaryonun satılabilir olması için en önemli şartın *"packaging"* yani *"ambalaj"* olduğu konusunda hemfikirdir. Bu terim, birçok önemli star'ın, hatta isim yapmış yönetmen ve senaristlerin projenin içinde yer alması fikrine karşılık gelir. Yapımcıların çoğu zaman yalnızca iyi bir *"packaging"*e güvendiğini, diğer unsurların önemini kaybettiğini biliyoruz. Bununla birlikte akıllı yapımcılar filmin sadece satılabilirliğinin değil, başarısının da daha sonra yapılacak filmlerin gişesine etki ettiğinin farkındadır. İşte senaryo tam anlamıyla burada işin içine girer. Çünkü yapımcılar için filmin başarısının *"packaging"* dışındaki üç anahtarı; etkili bir dağıtım, yaratıcılık ve dramatik yapıdır. O yüzden de her yapımcı dramatik anlamda iyi bir öykü kotarabilecek yetenekler peşindedir.

Halbuki genç bir senarist ilk senaryolarını yazarken finansal anlamda çoğunlukla tamamen yalnızdır. Doğrudan yazım aşamasında yardım yapan kuruluşlar zaten yok denecek kadar azdır. Bunun yanında yazılmış senaryoya para yardımı yapan festivallerin sayısı da sınırlıdır. Sinemada devlet yardımının gelişmiş olduğu ülkelerde, örneğin Fransa'da devlet sinema enstitüsü (CNC) genç senaryoculara yazdıkları senaryoları düzeltmek ve daha olgun hale getirmek için para yardımı yapmaktadır. Bunun dışında bir yapım şirketi ile profesyonel bir ilişki kuran senariste genel anlamda iki şekilde ödeme yapılır. Sabit Ödeme ve Değişken Ödeme. İşe yeni başlayan bir senarist; senaryosunun uzunluğuna, özgünlüğüne veya yapılabilirliğine göre değil tahmini getiri ve bütçeye göre bir para alacağını iyi bilmelidir.

Sabit Ödeme, filmin veya televizyon serisinin başında senaristin yapım şirketi ile sözleşme yapması ve bunun karşılığında belirli bir para almasıdır. Başka bir deyişle senarist, yapım şirketine senaryosunu satar. Özellikle dizi senaryolarında senaristin ünü, geçmişi, hızı bu tür kontratların meblağında önemli değişkenliklere yol açmaktadır. Dağıtım hakları senaristin belirli bir para karşılığı eserini yapımcıya satmasıdır. Çeşitli aşamaları geçip ilk senaryosunu satmayı başarabilen bir senaristin ufak bütçeli bir filmden alacağı para 20.000 doları geçmez: Ancak tamamen aynı koşullarda eğer isim yapmış bir senarist söz konusu ise bu rakam 500.000 dolarlara kadar çıkabilir. Aynı oran Fransa'da 20.000 ile 200.000 euro arasında değişmektedir. Türkiye'de yeni başlayan bir senaristin ilk senaryosundan alacağı miktar da şöhret ve tecrübeye göre büyük değişkenlikler gösterir. Ancak bir ilk film senaryosu yaklaşık 20.000-50.000 dolar arasında olmalıdır. Değişken Ödeme ise senaristin belirli bir ücret almadan filmin kârına ortak olması şeklinde oluşan ödeme şeklidir. Buradaki paylar filmlerin bütçelerine göre de değişkenlik gösterebilir. Ancak yüzde olarak senaristin filmdeki payı her durumda oldukça düşük düzeydedir. Avrupa'da bu oran % 3 ile %5 arasında değişirken, Amerika'da %10'dan başlayıp %17'lere kadar tırmanmaktadır. Senarist hem belirli bir garanti para, hem de kârdan pay alma yoluna da gidebilir.

Senaryoya ödenen rekor ücretler de genellikle Amerika'dan çıkmaktadır. Çılgın örnekler arasında Tony Scott'un filmi **The Last boy scout (Son görev)** için Shane

Black'e ödenen 1,75 milyon dolar ve **Basic instict (Temel içgüdü)**'nün senaristi Joe Eszterhas'ın aldığı 3 milyon doları sayabiliriz. Bu rakamlar günümüzde rekabet arttıkça daha uç noktalara doğru gitmektedir. Ancak buna karşılık şu da bir gerçek ki Amerika'da sendikaya kayıtlı yaklaşık 11.000 senaristten sadece bir çeyreği başka bir iş yapmadan yazdığıyla geçinmektedir. Lüks yaşayabilen senarist sayısı ise yüzü geçmez.

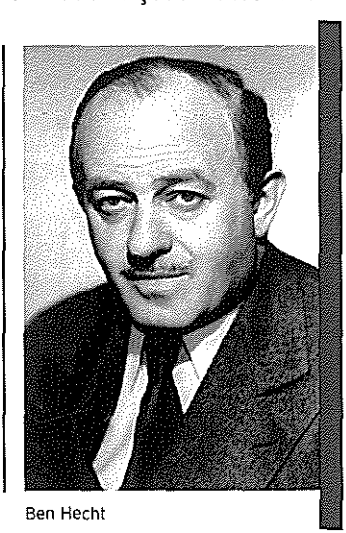


Joe Eszterhas

Senaryoyu veya senaryo fikrini çaldırmamak için onu korumak da gerekir. Amerika'da The WGA (Writers Guild of America), Fransa'da da SACD (Societe des Auteurs et Compositeurs Dramatiques) adlı resmi organizasyonlarda yaklaşık 20 dolar veya 50 euroluk bir ücret karşılığında senaryolar sigortalanır. Böylece 4 sene boyunca her türlü fikir hırsızlığına karşı senaryonun bir nüshası saklanır. Türkiye'de henüz bunlara karşılık gelen herhangi bir organizasyon bulunmamaktadır. Ancak bir başka yöntem ise içine senaryomuzu koyduğumuz bir zarfı kendi adresimize tarihli, taahhütlü ve postane kaşesiyle göndermektir. Kapalı saklayacağımız bu zarf bizim için bir garanti demektir.

Senarist/ Yapımcı İlişkisi

Senaristin senaryosunu satmak, yönetmenin filmi çekmek için yapımcının parasına ihtiyacı olduğu gibi, yapımcının da para kazanmak için iyi ve başarılı bir senaryoya ihtiyacı vardır. Ancak sektörün doğası gereği para etrafında dönen bu ilişkiyi, yoz bir tüketim ilişkisi olarak görmemek gerekir. Sonuçta deneysel bazda yapılmamış her filmin arkasında para kazanma amacı vardır. Gişeden biletini alan hiçbir seyirci bir sanat olayına katkıda bulunma amacını gütmez. Filmi sevip sevmeyeceğini düşünür. Hiçbir yapımcı da para kazanma amacını saklamaz. Ancak bu amaç, bazı yapımcıların sinema tutkunu, yetenekli, cesaretli, duygusal olma yetilerini de engelleyen bir unsur değildir. Kaldı ki sanatsal anlamda çok önemli senaryolar üreten senaristlerin parayla olan ilişkileri rahatlıkla sorgulanabilir. Geçmişin ünlü Hollywood senaristi Ben Hecht, Samuel Goldwyn için yazarken, her sabah masasında 1000 dolarlık bir çek olmazsa senaryo yazmaya başlamazmış. Para konusunda yapımcılara atıp tutan kimi yönetmenlerin de ellerinden tutulup iyi yerlerde yemek yemeye başladıklarında bir daha bu konuyu açmadıkları gözlemlenebilir. Sinema gibi içinde milyon dolarların döndüğü bir sanatta, herkeste belli oranda bir oportünistlik bulunur. Yapımcılar en azından


Ben Hecht

para kazanmayı hedeflediklerini açıkça belirtirler. Ancak tam da bu yüzden açık hedef haline gelirler.

Bitmiş bir senaryoyla yapımcılara başvurmak isteyen genç senaristler bazı olguları gözönünde tutmak zorundadır. Piyasanın tüm yapımcılarına senaryonun bir kopyasını göndermek yerine, ilgilenebileceğini düşündüğümüz yapımcılarla ilişki halinde olmak daha doğrudur. Ülkemizde farklı olsa da, profesyonel anlamda ilk senaryosunu yazan bir genç, o senaryoyu pazarlamayı üstlenmiş bir menajere sahip olmalıdır. İlk başvurular genellikle menajerler tarafından yapılır. Başvurularda, senaryo metni ile birlikte konunun özetini içeren bir sinopsis ve yazarın sorunsalı ile özgeçmişinin yer aldığı küçük bir dosya da eklemek gerekir. Sinopsisin sade bir özet olmasının ötesinde çekici bir yanı bulunmalı ve belki de senaryo yazarının tarzını anlayabilmek için okuyucuya bir ipucu vermelidir. Yapımcıların çoğunluğu ya zaman kaybetmek istemediklerinden, ya okumayı bilmediklerinden ya da yalnızca sıkıntıdan senaryo okumayı pek sevmezler. Buna karşılık hemen her yapımcı sinopsisi okur. Özellikle son yıllarda sadece sinopsisi beğenerek senaristi işe alan ve ona senaryosunu bitirmek için zaman tanıyan yapımcı tipine rastlanır olmuştur. Bu yüzden de en önemlisi yazacağımız konu özetiyle yapımcıyı nasıl baştan çıkarmamız gerektiğidir. Yaklaşık 10-15 sayfalık bu sinopsisi yazabilmek, öyküyü ve anlatım biçimini kafamızda oluşturduğumuz ölçüde kolaylaşır. Teklif edilen senaryonun beğenilmesi halinde, senaristle bağlantı kuran kişi yapımcıların sekreteri değil, yapım asistanlarıdır. Sinema sektörünün geliştiği ülkelerde, yapım şirketlerinin bünyesinde yazımla ilgili departmanlar vardır. Burada, senaryo editörleri, senarizasyon sorumluları, proje sorumluları veya sadece para karşılığı kiralanmış profesyonel okuyucular ve danışmanlar bulunur. Yazım direktörü adı verilen yeni bir kategori ise yazarları işe alıp sisteme uygun olup olmadıklarını ve örneğin televizyon dizileri için hızlı çalışıp çalışamayacaklarını ölçmektedir.

Bir yapımcı, çoğunlukla senaristi şahsen tanımak ister. Genel hatlarıyla okuduğu senaryoyu, yazarı tanıdıktan sonra çok daha fazla seven ve yapımına soyunan yapımcıların olduğunu biliyoruz. Marin Karmitz gibi kimi Avrupalı yapımcılar, bir senaryoyu okurken kendilerini en çok ilgilendiren konunun senaristin kişiliğinin nerede olduğunu bulmak ya da senaryonun hangi bölümüne kendi sorunsallarını koyduklarını keşfetmek olduğunu belirtirler. Bu yüzden de çoğunlukla yazarla yüz yüze bir konuşma yapılır. Paolo Branco gibi yapımcılar ise eğer senaristin kişiliğini sevdilerse senaryoyu bile okumadıklarını söylerler. Hollywood'un altın yıllarında yapımcılar senaristleri görmek istemekle kalmayıp, onların karşılarında fikirlerini göbekleri çatlayıncaya kadar satmaya uğraşmalarını da istemektedirler. Tıpkı bir seyyar satıcı gibi yapımcı önünde fikir satmaya uğraşan senaristler, iş bağlandıktan sonra çoğunlukla fikirlerini unutur, hatta başka senaristlere de yazdırabilirler. Bu fikir satma mesleği için bir isim dahi icat edilmiştir: Spitballing

Bir gün Samuel Goldwyn dokuz ayrı senaristi bürosuna çağırıp hepsinden bir öykü anlatmalarını ister. Hepsi de sıra kendilerine gelince hararetli hararetli öykülerini döktürürler. Ertesi gün Goldwyn, Leo McCarey'in hikayesini çok beğendiğini ve 50.000 dolara satın aldığını açıklar. Olayı öğrenen yönetmen Garson Kanin aynı gün Leo McCarey'e rastlar ve tebrik eder. Ancak ortada ciddi bir sorun vardır. Aralarında şu konuşma geçer.

"McCAREY - Teşekkürler ama can sıkıcı olan şey, senaryoyu yazmam ya da yazacak birini bulmam gerek. Çünkü söylediklerimden hiçbir şey hatırlamıyorum! Sen

hatırlıyor musun?

KANIN - Aşağı yukarı..

McCAREY - Yazıversene bana.. 500 dolar çalışır..

KANIN - Senarist değilim ben

McCAREY - Ne olacak, ben de değilim. Zaten Goldwyn de okuyucu değil! Peki hatırladığın ne varsa bana anlatır mısın bari?"

Buna karşılık, bu tip görüşmelerden kötü sonuçlarla ayrılan senaristler de oldukça fazladır. Yapımcıların senaristlere yaptıkları övgü veya yergilerde şahsi bir şeyler aramak yersizdir. Önemli olan filmin iş yapıp yapamayacağıdır. O halde çok şiddetli ret mektupları ya da görüşmelerdeki olası olumsuzluklar bile genç bir yazarı yolundan döndürmemelidir. Aynı yapımcı birkaç film sonra çok değişik bir yaklaşımla karşımıza çıkabilir. Bu yüzden de moral açısından güçlü olmak gerekir. Yapım duayenlerinden David O. Selznick, 1950'de, içkili güzel bir gecenin ardından Fransız senarist Jean Aurenche'tan yüksek sesle senaryosunu okumasını ister ancak o okurken karşısında sesli bir şekilde horlamaya başlar. Ses dayanılmaz bir hal alınca Selznick apar topar uyandırılır, uyanık kalması için Aurenche tarafından uyarılınca da kızıp bu senaryoyu istemediğini söyler. Gelin görün ki o senaryo yıllar sonra Fransa'da **Le juge et l'assassin (Yargıç ve katil)** adıyla film olacaktır.



David O. Selznick

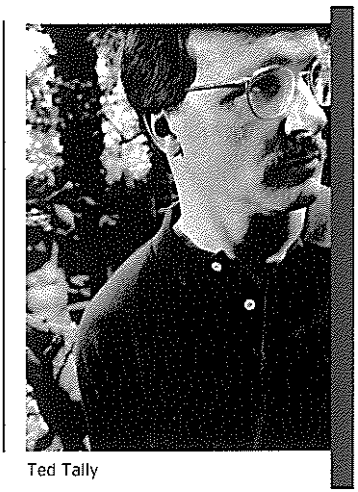
Senarist ve yapımcı, bitmiş bir senaryo üzerinden değil de bir fikir, öykü ya da proje üzerinden anlaşma yaparlarsa, öncelikle ismine tretman denilen 20-25 sayfalık bir senaryo taslağı hazırlanmalıdır. Tretman, senaryonun sahne sahne nasıl ilerlediğini gösterdiği gibi, dramatik kurgu ve karakterler hakkında da net bir fikir verir. Bu aşamada yapımcı, senariste ilk ödemeyi yapar. Bu noktadan itibaren senaryonun yazımı ve yapımcının isteklerine göre revizyone edilmesi, hatta tekrar yazılması gibi profesyonel bir süreç başlar. Ancak bu bir gereklilik değildir. Bazı yapımcıların yalnızca senaristleri daha fazla çalıştırmak için ya da tamamen güvensizlikten bu süreci uzattıkları görülmüştür. Halbuki ortak görüşmeler çok daha olumlu sonuçlar verir. Senaryonun yüksek sesle okunduğu ve herkesin fikrini söylediği bu görüşmelerden çıkan sonuç, filme başlarken yönetmen, senarist ve yapımcının ortak bir vizyona sahip olmasıdır. Yapımcıların yaklaşımları arasında en sağlıklı olanı da budur. İyi bir yapımcının diğer bir özelliği de, yazmış olduğunuz pilot çalışmayı dikkatlice okuması ve onun üzerinde kendi kendine notlar almasıdır.

Yukarıda anlatılan süreçte senarist ile yapımcı arasında ortaya çıkabilecek her türlü anlaşmazlık ve uyumsuzlukta, senaristin haklarını koruyacak olan bir kuruma ihtiyaç vardır. ABD'de bu amaçla 1954'te Screenwriters Guild (Senaristler Birliği) oluşturulmuştur. Bu birliğin amacı radyo, televizyon ve özellikle sinemada çalışan senaristlerin pazarlık ortamı sözkonusu olduğunda birlikte hareket edebilmelerini olası kılmak ve yaşam koşullarını sürdürebilmelerini sağlamaktır. Tek bir senaryosunu televizyonda veya sinemada satabilmiş herkes bu birliğe üye olabilir. 500 dolar giriş ücretinden sonra üç ayda 10 dolar ödemek gerekir. Şu anda üye sayısının 7000 civarında olduğu söylenmektedir. Screenwriters Guild'e üye olmanın en önemli getirisi, işsizlik sorunu olduğunda veya proje görüşmeleri tıkandığında senariste medya kuruluşlarında iş bulabilme garantisini vermesidir. Ayrıca senaryo yazarının

haklarını savunmak için onun yaptığı tüm kontratları imzadan önce gözden geçirmektedir. Senaryoyu sigortalama garantisi sağlamak ve profesyonel senarist titrine sahip olmak da birliğin sağladığı diğer olanaklar arasında sayılabilir. Buna benzer örgütlenmeler ancak o meslek grubu ile ilgili bir sektör oluştuğunda mümkündür. Bazı batı Avrupa ülkeleri dışında kalan diğer ülkelerde, buna benzer yapılanmalardan henüz söz etmek oldukça güçtür.

Senaryo Doktorluğu, Senaryo Okuyuculuğu ve Danışmanlık

Başkalarının yazdığı senaryoları yapımcı adına okuyan ve bunları gerek finansal gerekse dramatik açıdan yeniden düzenleyen kişiye senaryo doktoru adı verilir. Senaryo doktorları piyasanın içinden yetişmiş çok deneyimli senaristler olabileceği gibi, senaryonun teknik ve ekonomik yönünü iyi bilen akademisyenler arasından da çıkabilir. Amerika'da çok yaygın olan senaryo doktorluğu, Avrupa'da nisbeten önemsizdir. Senaryo doktorları genellikle oyuncular seçilip, senaryo bittikten, hatta senariste ödeme yapıldıktan sonra ortaya çıkarak senaryo içindeki problemleri senarist ve yönetmenle birlikte çözme yoluna gider. Ancak bu herkes için kolay yenir yutulur bir şey değildir. Özellikle bir senaristin kendi çocuğu gibi gördüğü senaryosunu, düzeltmesi için bir senaryo doktoruna emanet etmesi aşamasında ciddi tartışmalar yaşanır. Kendi senaryolarını yazan yönetmenlerin büyük çoğunluğu böyle bir mesleğin olmaması gerektiğine inanır. Ancak senaryonun hem dramatik, hem de ekonomik hantallığını yok etmeyi amaçlayan böylesi bir meslek, yapımcılar için çok büyük önem taşır. Yönetmenlerin senaryo konusundaki tembelliği çoğunlukla, bir an önce yapılmış filmi görme isteklerinden kaynaklanır. **The Silence of the lambs (Kuzuların sessizliği)**'nin senaristi Ted Tally, yönetmen Jonathan Demme ile aralarında geçen bir konuşmayı bu konuya güzel bir örnek olarak gösterir: *Bir keresinde Jonathan Demme'le bir sahneyi kesmek üzerine konuşuyorduk ve dedim ki: 'Ben haftalarca buna çalıştım, sonra sahnenin cilasını yaptık, senin hoşuna gitti, Kristi seti kurdu, kostümler hazırlattık, oyuncular geldi, çektik. Önceden bu sahneye ihtiyacımız olmadığını bilsek daha iyi olmaz mıydı?' Şöyle cevapladı: "Eğer bilseydik, çok sıkıcı olurdu..."*[50]


Ted Tally

1960'lı yıllarda, Fransa'da o zamana kadar sadece iki film çekmiş olan Claude Sautet, sinema çevrelerinde senarist olarak büyük bir saygı kazanır ve herkesin kendi senaryolarını denetlemesi için çaba gösterdiği bir çeşit senaryo doktoru haline gelir. Sautet, öykünün işleyişini dramatik anlamda yeniden gözden geçirmekle kalmayıp, senaryonun tıkandığı yerlere de müdahele etmektedir. Onu en ilginç kılan da hiç kuşkusuz ünlü *"tokat metodu"* dur. Öyküyü daha ileri götüremediği için süklüm püklüm Sautet'nin önüne gelen

50) Kevin Conroy Scott : *Screenwriter's masterclass*, Faber and Faber, London, 2004, sayfa 6

senaristlere onun tek tavsiyesi vardır: Filmin kahramanının, eski karısının veya sevgilisinin evine giderek bir kaç sözcük alışverişinden sonra "Pat!" tokadı patlatması... İşte senaryo bu tokattan sonra tekrar rayına oturur. Aslında bu olay, kitabın daha ileri bölümlerinde göreceğimiz ve önemli bir teknik eleman olan *"iç ve dış çatışma yaratımı"*nın basit bir örneğidir. Claude Sautet, Avrupa filmlerinde Amerikan filmlerine oranla çatışma öğesinin az kullanıldığını, buna bağlı olarak da filmin belirli bir yere gelince tıkanabileceğini çoğu kimseden önce sezmiştir. Yönetmen, senaryo çevrelerinde kendisine böyle saygı gösterilmesine rağmen, kendi filmlerini yazarken bu tip yanlışlara düşmemek için hep başkalarıyla birlikte yazmayı tercih eder. Fransız yönetmen Jean Gremillon ise işbitirici senaryo doktorları ya da başarısız yönetmenlerin yarım yamalak yapıtlarını düzgün bir dramatik kurguya taşıyan hamal senaristler için *"sandalye çıfıtçısı"* terimini kullanır. Bu kişilerin çalışmasını yani bazı olay ve kişilikleri, hemen hemen tamamlanmış bir senaryoya, sandalyeye saman yerleştirir gibi yerleştirmeleri yönetmeni bu terimi kullanmaya itmiştir.[51]

Senaryo okuyucuları, bir yapım şirketi bünyesinde ücretli veya fason olarak çalışan, bunun karşılığında yapım şirketine okudukları senaryo ile ilgili dramatik ve finansal raporlar veren profesyonellerdir. Genellikle eski senaristler, dramaturjler veya öğretim üyeleri arasından seçilir. Senaryo okuyucusunun senaryo doktorundan farkı, onun doğrudan yapım şirketine bağlı olarak çalışması ve şirketin her şeyden önce bu senaryonun riskini alıp almaması için verilecek kararda söz sahibi olmasıdır. Senaryo okuyucusu filmin yapılmaması, yapılması ya da senaryodaki bazı elemanların düzeltilerek çekilmesi yönünde rapor verir. Son karar elbette ki yapım şirketinindir.

Dramatik Danışmanlar ise filmin senaristinin bilgisi dahilinde yapım şirketinin senaryonun düzeltilmesi, hatta yeniden yazılması için gönderdiği kişilerdir. Nerdeyse tüm danışmanlar eski ünlü senaristlerdir ve yüksek ücretlerle çalışırlar. Filmin jeneriğinde isimleri ayrı yazılır. Film içindeki danışmanlar kendi içlerinde konsept danışmanı, dramatik danışman, obje danışmanları, artistik danışman, kültürel danışman gibi çeşitli bölümlere ayrılabilir.



David W. Griffith



Frank Woods

Senarist/ Yönetmen İlişkisi

Yönetmen, senaristin çalışmasını yapımcıdan sonra ilk okuyan kişidir. Ancak yönetmenle senarist arasındaki ilişki birçok küçük öykücüğe konu olacak kadar derindir. Sinemanın ilk yıllarında, ünlü Amerikalı yönetmen David Wark Griffith, **Birth of a nation (Bir milletin doğuşu)** filmini, senarist Frank Woods ile birlikte yazdığını ancak filmin gerçek yaratıcısının Woods olduğunu söylemiş ve onun isminin başa yazılmasını istediğini belirtmiştir. Frank Woods ise filmin herşeyinin Griffith'e ait olduğunu ve kendisinin sadece diğerleri gibi bir çalışan konumunda bulunduğunu ifade eder. Sinema dünyasında bugün herkes Griffith ve Woods kadar nazik değildir.

51) Janine Spaak: *Charles Spaak, mon mari*, Editions France-Empire, Paris, 1977, sayfa 59

Yönetmenin öyküsünü katletmesine kızarak senaryodan ismini çektiren senaristlerin sayısı hayli fazladır.

Aslında yönetmen herşeyden önce bir teknisyendir ve onun yaratıcılığı senaristin yaratıcılığından oldukça farklıdır. Senarist Sydney Buchman bir gün yakın arkadaşı yönetmen Andre DeToth tarafından yemeğe davet edilir. Yemekte DeToth aklında çok iyi bir fikir olduğunu söyler ve şöyle anlatır: *"Bir güvercinin yakın çekimiyle başlıyoruz, geriliyoruz ve aslında bir kilise çanının tepesinde bulunduğumuzu farkediyoruz. Küçük bir kasaba kilisesi. Sonra kilisenin uzunluğu boyunca ayaklı kamerayı indiriyoruz ve bir grup insana çeviriyoruz."* Buchman, daha fazla anlatmasına fırsat vermeden durdurur ve şöyle der: *"Senin bana anlattığın bir başlangıç fikri değil ki, sadece filmin ilk planı.."*[52] Buchman aynı şeyleri David Miller ile de yaşadığını anlatır. Daha yazmaya başlamadan Miller şöyle demektedir. *"Aşk sahnesi için harika bir fikrim var, çember kaydırma yaparak tek planda çekmek istiyorum."*[53] Yönetmen aslında kendi vizyonu olan, kendi görüntü dünyasında yaşayan kişidir. Senaryo okumayı kesinlikle bilir ancak senaryo metni ile ilgili sentezden çok öznel analiz eğilimi gösterir.[54]

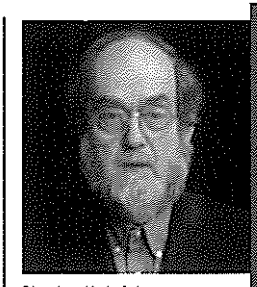
Yönetmenle senaristin bir proje üstünde çalışması birkaç şekilde olabilir:

a) Senarist ile yönetmen arasında yapımcı vardır ve senarist kendi yazıp bitirdiği senaryoyu yönetmene verir. Yönetmen de o senaryoyu çeker.

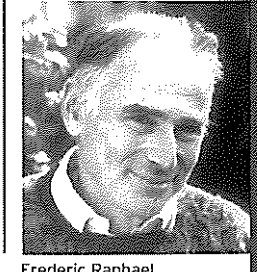
b) Senarist ile yönetmen, yönetmenin bir fikrini senaryolaştırmak için birlikte çalışır.

c) Senaristin bir projesi veya bir uyarlama için yönetmen ve belki birden fazla senarist birlikte çalışır.

Yönetmenlerin çoğu senaryoya başlayabilmek için senaristin fikirlerine güdümlüdür. Kendi sorunsallarını yakalamak için senaristleriyle giriştikleri bu fikir alışverişine ihtiyaçları vardır. Senarist onlar için bir çeşit *"Sparing Partner (Tamamlayıcı)"*dır. Hatta özellikle Hollywood'un parlak dönemlerinde kimi yönetmenler *(Ernst Lubitsch, vb.)* senaristlerini, tıpkı kendisinden ayrılmak istenmeyen bir ebeveyn gibi, çekim sırasında plato'da yanlarında istemektedir. Frederic Raphael, Stanley Kubrick'le **Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)**'nın senaryo çalışmaları sırasında, birkaç gün geçirdikten sonra günlüğüne şu satırları yazacaktır: *"Şunu anlamaya başladım ki Kubrick, dahi olmuş bir yönetmen değil, yönetmen olmuş bir dahi... Benden gerçekten ne istediğini anlamakta güçlük çekiyorum. Belki o da aynı güçlüğü yaşıyordur. Sanırım, çoğu önemli yönetmen gibi, kendi sahip olmadığı özellikleri getirmemi istiyor. Ancak iş bitince de bu özellikler ona o kadar önemsiz geliyor ki, bana olan ihtiyacının bu özelliklere sahip olmadığından değil de onları yapacak zamanı olmadığından kaynaklandığına inanacak. Ziyafeti*



Stanley Kubrick



Frederic Raphael

52) Bertrand Tavernier: *Amis Americains*, Actes Sud, Paris, 1993, sayfa 474

53) Bertrand Tavernier: *Amis Americains*, Actes Sud, Paris, 1993, sayfa 474

54) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 122

hazırlayan benim ama partiyi veren o. 'Birlikte çalışma' prosedürü, bugün geçirdiğimiz güzel öğleden sonra ile resmen başladı ama eğer ünlü bir yönetmen olmasaydı acaba küçük şatosunun sessiz görkeminden ve garip ilgisizliğinden bu kadar etkilenir miydim?'[55] Stanley Kubrick, senaristi Raphael'den bir gün konuyla ilgili her şeyi açıklamalı olarak senaryoya koymasını isterken, diğer bir gün neden bu kadar açıklama koyduğunu söyleyerek çatar. Kubrick örneğinde olduğu gibi çok önemli yönetmenler bireycilik aşamasını geçmişlerdir. Basit bir psikanalitik denklemle açıklayacak olursak, olgunlaştıkça kendilerini tanımaya, tanıdıkça da aslında kendilerini o kadar da iyi tanımadıklarını sezmeye başlarlar. İşte o yüzden de kişiliklerine ayna tutacak, fikirler ortaya atarak metaforik anlamda kendilerini baştan çıkaracak bir eşe ihtiyaç duyarlar. Eğer senaristin yaklaşımı da kendi fikrini kabul ettirmek yerine, filmin son noktasını yönetmenin koyacağını düşünerek onun kişiliğine ve fikirlerine saygı duymak olursa yönetmen-senarist evliliği uzun yıllar sürer. Sinema dünyasında böyle çiftlerin sayısı hatırı sayılır niteliktedir: Roman Polanski-Gerard Brach, Luis Bunuel-Jean Claude Carriere, Claude Sautet-Jean Loup Dabadie, Miklos Jancso-Gyula Hernadi, Alfred Hitchcock-Ben Hecht, Sydney Pollack-Kurt Luedtke. Bu çiftlerin en önemlilerinden biri Polanski ve Brach'tır. Gerard Brach, uyumun ve bu ikililerin uzun yıllar beraber çalışabilmesinin en çok senaristler sayesinde olduğunu ifade eder. *"Yönetmenle iletişim kurmalı, yazdığınızı nasıl kullanacağını bilmelisiniz. Her yönetmenin farklı bir tarzı vardır. Roman'la bazı alışkanlıklarımız oluyor. Otururuz, saatler boyunca bir sürü şeyden konuşuruz. Bu da bize o bir sürü şeyden işimize yarayanı çıkarma olanağı verir. Ferreri ise bir yandan kuru üzüm yiyerek odada dört döner, sonra da konuşurken uyuklamaya başlar. Antonioni her gün iki saat boyunca karşınızda konuşur ve onu dinlersiniz."*[66]

Eğer yönetmen ve senaristin, bir senaryo yazma çalışması sırasında birkaç ay boyunca günde ortalama sekiz saat çalıştığını düşünürsek, bu sürenin yarısını da yazdıkları konunun geneli hakkında konuşmaya, hatta birbirlerine kendilerini anlatmaya harcadıklarını varsayabiliriz. Patrice Leconte-Patrick Dewolf örneğinde olduğu gibi yazacakları sahneleri paylaşanlar vardır. Daha sonra her ikisi de yazdıkları bölümleri karşılaştırır, olmazsa tekrar yazarlar ve ortaya ana hatlarıyla senaryo çıkar. Bu senaryodan bir çekim senaryosu çıkaracak olan yönetmenin işi, senaristle birlikte yazma yöntemiyle çok daha kolaylaşır. David Rayfiel, Sydney Pollack ile senaryolarını yazmaya başlamadan önce ona konuyu özetleyen ve daha önce yaptıkları ortak çalışmalarının sorunsalından bahseden uzun bir mektup gönderdiğini belirtir. Yönetmen Howard Hawks, senaristleri Ben Hecht ve Charles McArthur ile çalışırken, her birinin diğerlerinin ağzını açık bırakacak ufak replikler hazırlamaya çalıştığını ve bunların içinden hepsi tarafından beğenilenin seçildiğini anlatmıştır. Görüldüğü gibi birlikte çalışırken yöntemler farklıdır ancak amaç birdir.

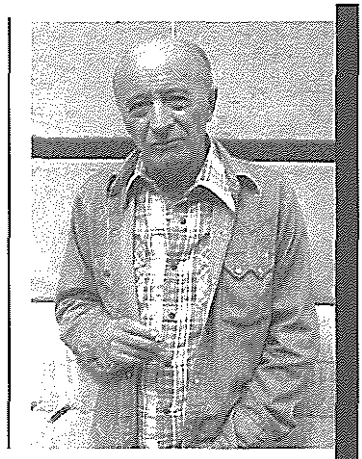
Yönetmen-senarist ikilisi ne kadar iyi anlaşırlarsa anlaşsın, ortaya çıkan filmde mutlaka bir tarafı memnun etmeyecek sahneler bulunabilir. Bu durumda son söz genellikle yönetmenindir. Roman Polanski Amerika'ya gelip Bob Towne'ın **Chinatown (Çin mahallesi)** senaryosunu ilk eline aldığında hem çok beğenir, hem de eleştirilecek yanları olduğunu görür. Olay örgüsü çok karmaşıktır. Bunu Towne'a açar ve bir süre sonra senaryoyu yeniden yazmak için birlikte çalışmaya girişirler. İki adam, günde sekiz saatten sekiz hafta çalıştıktan sonra ortaya iyi bir şey çıkarır. Herşey yolundadır. İki sahne

---

55) Frederic Raphael: *Deux ans avec Kubrick*, Plon, Paris, 1999, sayfa 23

56) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 32-33

dışında: Filmin kahramanı Gittes (Jack Nicholson) ve Mulwray (Faye Dunaway)'in yattığı sahne ve Mulwray'in ölümüyle biten son sahne... Filmin ortak senaristi Bob Towne, Polanski ile ne kadar iyi anlaşırsa anlaşsın bu iki sahneyi hiç bir zaman kabul etmez. Ona göre son sahnede kötü adam milyarder ölmeli ve film bir mutlu sonla bitmelidir. Polanski ise mutlu sonun filmin inandırıcılığını tamamen yok edeceğini ve mutsuz bir finalin dramatik etkiyi artırmak için tek yol olduğunu savunmaktadır. Bu olay aslında senarist ve yönetmenin şahsi sorunsallarının karşılaşmasıdır ve birinden birinin önünde sonunda kendi fikrinden vazgeçmesi sonucunu doğuracaktır. O halde yönetmen-senarist ilişkisinin, iki sanatçının karakterleri ve kariyerlerinin baskınlığı ile değişkenlik gösterdiğini söyleyebiliriz. Fransız senarist Michel Audiard, yönetmenle ilişkisini şu sözlerle özetlemektedir: *"Eğer benim değer verdiğim şeyleri şu meşhur 'kendi dünyaları' için yok etmeye kalkışırlarsa, kendileri yazsınlar. Hiç kimse kalem tutmalarını engellemiyor. Bir kere* **Les Miserables (Sefiller)'***de, Le Chanois ile çalışıyordum. Dört gün olmuştu. Bana 'Seni hemen uyarayım, Victor Hugo'yu sevmem' dedi. İyi, peki, ben Victor Hugo'yu Le Chanois'dan daha fazla seviyorum, benim hakkım bu. Çekip gittim. İşte bu kadar."*[57] Senarist ve yönetmen gibi bakış açıları ve amaçları farklı iki kişinin senaryoyu yazma süresi olan yaklaşık 3-4 ay boyunca nerdeyse hiç ara vermeden her gün 8 saat boyunca görüşmeleri kolay değildir. Kimi yönetmenler senaristlerini karılarından daha fazla gördüklerini itiraf ederler. Bunun için iki insanın birbirini çok iyi tanıması, birbirine güvenmesi, daha da önemlisi birbirlerini tamamlayacak yapıda olmaları önem taşır. İkisi de sinirli, ikisi de alıngan veya ikisi de hırslı olursa böyle bir ilişkinin yürümesi zorlaşır. Andre Cayatte, senaristi Charles Spaak'la her sabah karşılaştığında *"ne haber"* yerine *"Eee, bugün kim kimi beceriyor?"* dediklerini söyler. Zaten Charles Spaak hatıralarını, kendisiyle çalışan 31 yönetmene ithafen *"Benim 31 Evliliğim"* şeklinde adlandırmıştır.[58]


Michel Audiard

Peki eğer ortaya karşıtlıklar çıkarsa neden senarist kendi filmini yapmaya soyunmaz? Bunun nedeni teknik yetersizlik değildir. Yazarlık veya senaristlik yaptıktan sonra yönetmenliğe geçmiş olan Pier Paolo Pasolini söyleyecek bir şeyi olan kişi için çekim tekniğinin yalnızca yeni bir dil oluşturduğunu ve bunu öğrenmenin kolay olduğunu söyler. Kariyerlerine senarist olarak başlamış kişiler senaryo ile dekupaj *(çekim senaryosu)* arasında kesin ve net bir ayrım yaparlar. Bu yüzden daha sonra yönetmenliğe geçseler dahi önce senaryoyu sonra da dekupajı yazmak isterler. Tek bir film üzerinde bir seneden fazla çalışmayı her bünyenin kaldırabilmesi mümkün değildir. Ayrıca senaristin işi ile yönetmenin işi sadece teknik olarak değil konum olarak da birbirinden farklıdır. Kendini bir çekim platosunda yüz kişiye emirler yağdıracak bir konumda bulan bir senarist ne hisseder? Çekimin dinamiğinden hoşlanan bir yönetmen kendini yalnız başına, bilgisayarın önünde, beyaz sayfaya bakıyor durumda bulduğunda ne hissediyorsa onu. Bazı senaristler bir kez bile platoya gitmeye tahammül edemezler. Ama yine de

57) Cinématographe: *Entretien avec Michel Audiard*, No:53, sayfa 44
58) Janine Spaak: *Charles Spaak, mon mari*, Editions France-Empire, Paris, 1977, sayfa 55

bazılarının içinde bir kez deneme içgüdüsü vardır.

Bir senarist ve yönetmen birlikte çalıştığında seyircilerin veya araştırmacıların en merak ettiği konuların başında kimin hangi parçayı yazdığı yani kimin neyi sahiplendiği gelir. Bu noktada çok ince eleyip sık dokumaya gerek yoktur. Zira toplu yazımda insanların gerçek payları hiç bir zaman bilinemez. Ancak blok halinde konulan bir sahne ya da sembolik bir görsellik, yazarlardan biri tarafından üstlenilebilir. Fakat burada bile kafa karışıklıkları, yanılsamalar yaşanmıyor değildir. Claude Chabrol ve Paul Gegauf'un yazdığı **Les Cousins (Kuzenler)**'de baş karakterin Wagner müziği eşliğinde Alman şiiri okuduğu ve bir Alman askerinin kasketini taktığı sahne vardır. Filmden sonra yapılan yorumlarda, Gegauf'un sağ eğilimli yanını öne çıkardığı varsayılmış, senarist uzun yıllar boyunca resmen faşistlikle suçlanmıştır. Halbuki bu sahne tamamen Claude Chabrol'a aittir, zira günün birinde bir kasket bulmuş ve eğlenmek için filme koymak istemiştir.[59]

Yönetmen ile senarist, kendi aralarında da rol paylaşımı ya da filmin sahipliği üzerine çatışmalar, ikilemler yaşar. Bunu en iyi özetleyen anekdot, Charles Spaak'ın ünlü yönetmen Jacques Feyder ile ilgili bir anısında gizlidir. Spaak, Feyder için bir film yazmıştır ve çekimler sürmektedir. Bir gün filmdeki asistanlardan biri, cenaze levazımatçısı tonuyla senaristi arar ve Feyder'in onu hemen görmek istediğini söyler. Charles Spaak, apar topar çekimlerin yapıldığı platoya geldiğinde herkes oradadır ama bir ölüm sessizliği hakimdir. Jacques Feyder, senaristin önünde oyunculara bir sahne oynatır. Sahne hakikaten kötüdür. Feyder, Spaak'a dönerek senaryo metninin o sahnesini gösterir ve şöyle der: *"Bununla ne yapmamı bekliyorsun?"* Charles Spaak yalnızca gülümser. Bundan sonrasını senaristten dinleyelim: *"Büyük yönetmen, ünlü oyuncular, şahane teknik ekip, 'bununla' bir şey yapamıyorlar! Hayatımda hiçbir zaman senaryomun bir sahnesinin ne kadar kolay çekildiğini, oynanmasının ne kadar kolay olduğunu bildirmek için acilen platoya çağrılmadım. O tip durumlarda yönetmen dehadır, oyuncular da ondan aşağı kalmaz. Öpüşür, birbirlerini tebrik ederler. -Marie, harikasın! Pierre (oyuncular) hiç bu kadar iyi olmamıştın! - İnsan kendini sizin gibi bir yönetmene bırakmalı efendim. -Ah, çocuklar, çok iyi bir film yaptım bu sefer!"*[60] Sinemaya senarist olarak başlayıp yönetmenliğe geçen Billy Wilder, tam da bu nedenle, senaristin içinde bulunduğu ruh durumunu en iyi anlayan yönetmenlerden biri sayılabilir. *"Yazmak acı çekmektir. Çok alın teri gerektiren yıpratıcı bir çalışma... Ama iyi bir senaryoya ve iyi oyunculara sahipseniz, film yönetmek gerçek bir zevktir. Senaryo yazmak birinin yatağını yapmaya benzer. Adam gelir, yatağına atlar, size de evinize geri dönmek düşer."*[61]

"Auteur" Olmak

Yapımcılar nasıl filmin tek sahibi olduklarına inanmışlarsa, yönetmenlerin de büyük çoğunluğu filmin tek yaratıcısı olduklarını benimserler. Zira onlar, kendilerine göre ismine film denen eseri, kağıt üzerindeki *"geçici hal"*den pelikül üzerindeki *"bitmiş hal"*e dönüştüren kişilerdir. Eser yazılı kaldığı sürece yalnızca görsel hayale hizmet eder ve senaryo okumak, yazılmış notaları okumaktan farklı değildir. Senaryo bir takım vaatler sunar, bu vaatleri tutma görevi ise yönetmenindir.[62]

Buna karşılık, filmdeki karakterler, eylemler ve diyaloglara kadar her şey senaristin kafasından çıkmadır. Film hakkında yeni bir şeyler öğrenmeye başlayan öğrencilerimin

---

59) La Revue du Cinéma: *Entretien avec Paul Gegauf*, No: 246, Ocak 1971, sayfa 94

60) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 36-37

61) SACD: *Jeux d'auteurs, mots d'acteurs*, Institut Lumière/Actes Sud, Paris, 1994, sayfa 25

62) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 38

ilk şaşkınlık cümleleri genellikle şöyledir: *"Yani şimdi bütün bunların hepsine (karakterler, eylem, diyalog, vs.) senarist mi karar veriyor?"* Genç bir izleyicinin gözündeki yönetmen imajı o kadar devasadır ki senaristin o yaratının içine nasıl gireceğini dahi kestirmekte güçlük çeker. *"Geçici hal"* ile *"Bitmiş hal"* arasındaki denge, filmin gerçek yaratıcısı, yani *"auteur"*ünün kim olduğu konusunda da ciddi bir kafa karışıklığı yaratabilir. Elinizde tuttuğunuz bir senaryo kitabıdır, o halde çok da demokratik bir tavır sergilemeyeceğimi ve bir filmin senaristten doğduğunu savunduğumu itiraf edeceğim. Belki bunu saf öznel bir tavır olmaktan çıkaracak birkaç cümleyle destekleyebilirim. Ernst Lubitsch gibi *"auteur"*lüğü ile tanınan bir yönetmen üzerine kitap yazıldığında, senaristlerinden bahsetmek zorunludur. Bunu yalnızca Lubitsch'in senaristleri ile bitip tükenmek bilmeyen ikili çalışmalarından bahsetmek için söylemiyorum. Yönetmenin sinemasına atfedilen özelliklerden her biri aslında birer senaristi, o senaristin yaklaşımını ve ele aldığı temaları ifade etmektedir.[63] Senaristlerinden Hans Kraly *"yasak aşk dramları"*nı, Ernest Vajda *"Viyana operetleri"*nin konularına dayanan öyküleri, Samson Raphaelson *"Avrupa ve Amerika'yı bağlayan sosyal grup öyküleri"*ni, Edwin Justus Mayer *"Politika ve değişimler"*i, Charles Brackett ve Billy Wilder *"nevrotik aşk öyküleri"*ni, Samuel Hoffenstein *"İki kişi arasında kalan karakterlerin çatışmalı aşkları"*nı ve nihayet Walter Reisch de *"aşkla mantığı karşı karşıya getiren öyküler"*i temsil eder.

Charles Spaak, kendisine senaryo ve yönetmenin konumları hakkında sorular sorulduğunda bakın nasıl cevap vermektedir: *"Gremillon'un (Jean Gremillon: Fransız yönetmen) hesabında* **Lumières d'été (Yaz ışığı), Pattes blanches (Beyaz pençeler), Le Ciel est a vous (Gökyüzü sizindir)** *gibi birbirinden değişik filmler var. Aynı mantıkla gidersek Carné (Marcel Carné: Fransız yönetmen)* **Les Enfants du paradis (Cennetin çocukları), Hôtel du Nord (Kuzey Oteli), L'Air de Paris (Paris havası)***'nı yapan yönetmendir. Renoir'a gelince (Jean Renoir: Fransız yönetmen), o da* **On purge bébé (Bebeği temizliyoruz), Crime de Monsieur Lange (Bay Lange'ın cinayeti), French cancan (Paris eğleniyor)** *gibi filmler çekmiştir. Feyder desen (Jacques Feyder: Fransız yönetmen)* **L'Atlantide (Atlantide), Pension mimosas (Mimoza pansiyonu)** *ve* **Le Chevalier sans armure (Zırhsız şövalye)***'yi yapmıştır. Burada göze çarpan nedir? Bütün bu en ünlü, en kişisel yönetmenlerin hepsi de sırasıyla bir karınca yumurtası, arkasından ördek yumur-*



Jean Renoir filmleri

63) N.T. Binh- Christian Viviani: *Lubitsch*, Rivages Cinéma, Paris, 1991, sayfa 92-93-94-95

tası, sonra da devekuşu yumurtası doğurmuştur. Böylece biraz garip anneler haline gelirler. Halbuki senaristlerin eserlerinin bütününe bakın, rahatlıkla bir vurgu ve birlik görebilirsiniz. Bir Jeanson (Henri Jeanson) tonu, bir Sigurd (Jacques Sigurd) tonu, bir Prévert (Jacques Prévert) tonu vardır. Ve maalesef bu senaristlerin eserlerinin toplu sunumunu yapabilmek için Renoir'dan Pottin'e, Carné'den Billon'a başka başka adamların eserlerini bulup toplamak gerekir."[64]

Bu yön açıcı fikir yürütmeyi, yukarıdaki filmleri teker teker seyrederek pekiştirebiliriz. Sinemamızda ise böylesi bir örnekten yola çıkmak çok fazla mümkün gözükmemektedir. Zira sektör içinde çok değişik senaristlerle çalışmış olan yönetmen sayısı yok denecek kadar azdır. Yeni Dalga akımından sonra ortaya çıkan *"auteur"* kavramı bu akımdan etkilenen gençler için kafa karışıklığına neden olmuştur. Senaryo tarihini anlatırken üzerinde duracağım. Ancak çok genel tanımıyla *"auteur"* olmak; filmi tek başına kotarmak, onun sorumluluğunu tek başına üstüne almakla birlikte filmin de tek sahibi olmak anlamına gelir. Bu tanım yalnızca entelektüel bir anlam içermez, fiziki bir boyutu da vardır. Yani bu teorinin savunucularına göre, yönetmen elinden geliyorsa tıpkı bir ressam ya da şair gibi filmdeki her şeyi yapmalıdır. Ancak ve ancak fiziki imkansızlıklar durumunda *(aynı anda kameramanlık ve oyunculuk yapamayacağı gibi)* başkalarından yardım alır. Böyle bir yaklaşımı elbette ki gerçekçilikle bağdaştırmak mümkün değildir. Zaten ne ironiktir ki yeni dalga'nın öncülerinden Claude Chabrol'ün ilk filmini çekerken sete geldiğinde önünde duran koskoca kameraya bakıp ilk söylediği söz şu olmuştur: *"Vizör (Kameranın gözü) nerede?"*

"Auteur" teorisi kendi içinde yanılgılar ve yanlış anlamalarla doludur. Bunu en iyi ifade edenlerden biri de filmin aslında yönetmenin dünyası olduğuna en çok inanan senarist Jean-Claude Carrière'dir. *"Auteur filmi, filmin tek kişi tarafından yaratılıp yapılması demek değildir. Meliès ve onun gibi birkaç örnek dışında bir film tek kişi tarafından yaratılamaz. Jenerikte her ne kadar tersi yazılsa da, film kolektif bir üretimdir. Auteur filmi, gerçekte, bir auteur'ün kendi çocukluğundan, ilk aşklarından, fikir ve eğilimlerinden bahsettiği filmlerdir. Bu yanlış anlaşılma sinemayı, senaristlerin yok olmasına doğru götürmüştür."*[65]

Senaristin Diğer Meslek Grupları ile İlişkisi

Senaristlerin oyuncularla ilişkisi daima çok özel olmuştur. birçok senarist, oyuncular için veya belirli oyuncuları düşünerek yazdıklarını saklamazlar. Oyuncular için de senaristler ilk elden en önemli yardımcıdır. Hatta senaristlerin çekim sırasında platoda istenmemelerinin nedenlerinden biri de budur. Zira senaristler platoya gelirse, mükemmeliyetçi olan ve rolü nasıl daha iyi oynayabileceğinin hesaplarını yapan aktörler, senaristin başından ayrılmazlar. Bu durum yönetmenle senarist arasında bir lider ikilemi yaratabilir. Bunun dışında, oyuncu senaryo okuma tecrübesine sahiptir. Senaryo yazıldıktan sonra, yanlışları ve eksikleri görebilmek adına, çeşitli aktörlerle birlikte okuma seansı düzenlemek tercih edilen bir durum olabilir.

Senaristin sektördeki diğer meslek grupları ile ilişkilerini ele alırken düşünülmesi gereken bir başka disiplin ise kurgudur. Sahneleri belirli bir dramatik mantık

---

64) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 84

65) Problèmes Audiovisuelles: *Le Paradoxe du scénariste*, INA:La Documentation Française, No:13, sayfa 8

çerçevesinde atlamalar ve kesintilerle birbirine bağlamayı öngören kurgu ile senaryo arasında; neredeyse mizansen'le kurgu arasında olan doğrudan ilişkiden çok daha derin bir ilişki bulunur. Senarist, bir filmin ilk kurgucusudur. Gerek çekim planları, gerekse kurgu, onun belleğinde oluşturduğu ilk kurgunun üzerine yapılmaktadır. Sinema'da kurgudan senaryo'ya geçmiş birçok senarist vardır. Bunlardan biri olan Fransız bayan senarist Nina Companeez, bu iki dal arasındaki ilişkiyi şu sözlerle ifade eder: *"İlişki öncelikle yapısaldır. Senarist elipslerle yazar. Kurgu yaptığım 10 yıl, yazdıklarımda görüntü ile yapı kurma eğilimini güçlendirdi. Senaryo yazımına doğru bir girişin tek yolu görsel olmaktır. Bir cümlenin gereksizliği veya bir planın önemine kurguda karar verilir. Yine görüntü, ses, müzik gibi elemanların birbirleriyle uyumu da kurguda ortaya çıkar. Örneğin Robert Bresson'un* **Lancelot du lac (Gölün Lancelot)**'su *filminde görüntülerle uyumsuz olan şu silah sesleri beni allak bullak ediyor. Benim için senaryo yazmak, görsel olanı yazmaktan geçiyor."*[66] Companeez, kurgunun senaryo yazımı için en iyi okul olduğunu söyler. Yetenek ve yaratı becerisine ne kadar sahip olsak da, görsel yapı ile ilgili bir tecrübe olmadan senaryo yazmayı düşünmek büyük saflıktır.[67] Nitekim, Jean-Claude Carriere kitabında, ünlü yönetmen Jacques Tati'nin onu nasıl kurgu odasına soktuğunun öyküsünü anlatırken, senaryo öğrencilerine de çok önemli olan şu öğüdü verir: *"Bitmiş bir filmi ve senaryosunu alarak, montaj masasında karşılaştırmalarını yapmak ve yeniden kurgulamak."*[68]


Jean-Claude Carriere

Saydığımız meslekler dışında bir filmin teknik ekibi genel olarak prodüksiyon amiri, yönetmen asistanı, fotoğraf direktörü, ses sorumlusu, kasting şefi, dış çekim amiri, kostümcü, makyör ve dekor amirinden oluşmaktadır. Bu insanların hepsinin de kendi meslekleri ne göre senaryoyu okuması gerekir. Örneğin kasting şefi, senaryodan hareketle hangi rollerin olduğunu tespit etmek ve bunlara gerekli aktörleri bulmak için yönetmene yardım etmekle yükümlüdür. Yapım amiri, filmin nerelerde çekileceğine, dış çekim olup olmadığına bakar. Dekoratör sadece dekorlarla, ses operatörü sadece seslerle ilgilenir. Tüm bu meslek gruplarının senaryoyu okuma aşamalarında yanlış anlaşılmalara yer bırakmamak doğru olur.

C) SENARYO TARİHİ

BAŞLANGIÇ

Sinemanın üzerinde en çok tartışılan, polemiğe en açık sanat dalı olmasının nedeni, onun herşeyden önce teknik bir buluş olarak kabul edilmesidir. Ne Edison'un ne de Lumiere kardeşlerin kendi icatlarını bir sanat dalı veya bir öykü anlatım dili

66) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 74
67) Christian Sale: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 75
68) Jean-Claude Carrière-Pascal Bonitzer: *Exercice du scénario*, La Femis, Paris, 1990, sayfa 63

olarak görmedikleri açıktır. Onlar birer teknisyendir. O halde senaryolu filmlerin kendi başına bir tarihi olması gerekir. Sinemanın bir öykü anlatma sanatı olması fikri Lumiere kardeşlerin ilk filmlerini de içine alan bir süreç dahilinde gerçek anlamına ulaşır.

Thomas A.Edison ve asistanı Kennedy L.Dickson tarafından icat edilen *"Kinetograf"*, fotoğraf karelerinin hızlandırılması esasına dayanmıştır. Ancak bu alet çok ağırdır ve insanların onu görmeye gelmesi gerekmektedir. Aynı tarihlerde Fransa'da Auguste ve L.Jean Lumiere kardeşler hem taşınabilir hem de teknik olarak çok daha akıcı bir görüntü veren *"Sinematograf"*ı bulmuşlardır. 28 Aralık 1895'te Paris'te Boulevard des Capucines'deki *Le Grand Cafe*'de ilk sinema gösterisi olur. Burada gösterilen **L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat (Trenin Ciotat garına varışı)** çoğu sinema tarihçisi tarafından ilk sinema filmi kabul edilirken, bazı tarihçiler Edison'un 1894 tarihli **A Milk white flag (Süt beyaz sancak)** filminin daha önce yapıldığını ve ilk sinema filmi olması gerektiğini söylemektedir. Gerek Edison'un filmi, gerekse Lumiere kardeşlerinki sadece birer hareketten ibarettir.

Le Grand Cafe'deki ilk sinema filmini seyredenlerin tepkisi herkesçe bilinmektedir: korku, merak, şaşkınlık.. Gösterim sırasında bağıranlar, salonu terk edenler, ayağa kalkarak kaçışanlar ve birbirine sarılanlar olmuştur. Bu filmin diğer bütün ülkelerdeki gösterimlerinde ve tabii ki 1897'de Galatasaray'da Aynalı Pasaj'ın karşısındaki Sponeck birahanesinde yapılan gösterisinde de izleyicilerin tepkileri değişmeyecektir. Buna *"gerçek etkisi"* adı verilmiştir. Peki ama bu etkiyi oluşturan etmenler nelerdir. Sadece hareket mi?

Lumiere kardeşler, bir trenin gara girişini çekebilmek için kameralarını 45 derecelik açıyla tren rıhtımına koyarlar. Ve bu kararla, sinemayı daha başında birkaç yıl ileri götürdüklerinin farkında değillerdir. Lumiere kardeşler kameralarını pekala tam trenin karşısına koyabilirler ve tren yatay olarak karşımızdan geçebilirdi. O zaman ilk gösterideki korku dolu tepkilerin olmayacağı rahatlıkla söylenebilir. Zira bu durumda sinema sadece hareketli bir fotoğraf görevini yapacaktır. Tıpkı hareketli görüntülerle ilk defa karşılaşan vahşi kabile yerlilerinin bunları ilk gördükleri anda aşırı tepki vermemeleri ancak planların değişmeye başlaması ve kamera hareketlerinin işin içine girmesi ile korkuyla geriye kaçmaları gibi. Kamera sadece bakışın değil gözün ve ona bağlı olarak da görsel algının yerine geçmektedir.

Tıpkı hareket ve açı etkisi gibi ikinci bir işlev de kurmaca etkisidir. Lumiere kardeşler'in çektiği filmlerden olan **Sortie des usines Lumiere (Lumiere fabrikalarının çıkışı)** onların gözünde hem sinematograf cihazını hem de birçok işçinin çalıştığı fabrikalarını tanıtmak için bir reklam niteliğindedir. Ancak akşama doğru işçilerin çıkma saatinde yüzlerce işçiyi 50 saniye boyunca filme almak kolay bir iş değildir. Öncelikle ışığı ayarlamak gerekmiştir. Bu yüzden de filmi işçilerin çıkış saatine getirmek yanlış olacaktır. Ayrıca bu bir reklam olduğu için işçileri çıkışlarında süklüm püklüm ve mutsuz göstermek de gereksizdir. Bir de tabii onların durmadan kameraya bakmamaları da önemlidir. İşte bu şekilde oluşturulmuş olan mizansenle ilk yalan söylenmiş olur.[69] Bu da sinemanın kurmaca etkisidir.

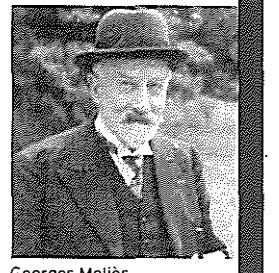
Sinemayı icat edenler, onu fotoğrafa hareket kazandıran teknik bir buluş olarak göredursun, filmin yapısında yukarıda açıkladığımız iki etkinin bulunduğunu ve bu

69) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 17

etkilerin kullanılması durumunda sinemanın insanoğlunun bulduğu en inanılmaz gösteri sanatı enstrümanı olduğunu o dönemde keşfeden iki kişi vardır: Bir ticaret adamı olan Charles Pathé ve bir gösteri adamı, Georges Meliès. Ticaretin ve gösterinin olduğu yerde de organizasyon, disiplin ve buna bağlı olarak da senaryonun olması kaçınılmazdır.



Charles Pathé



Georges Meliès

İlk Senaryolar

Bilinen en eski yazılı planların ortaya çıkışı 19. yüzyılın sonlarına uzanır. Aslında Amerika'da Edison'un ilk filmlerinden itibaren tüm tek planlık çalışmalarda, kağıda not düşülme yolu tercih edilmiştir. Sinemada ilk senaryo taslağı 1897'de Enoch Vector-Veriscope şirketinin bir boks maçının haklarını satın almasıyla ortaya çıkacaktır. Şirket adına 50 feet uzunluğundaki filmi çeken yönetmen Sigmund Lubin, senaryo olarak gazete kupürlerini kullanmıştır. Aynı yıl, çeşitli dans gösterilerinin sponsorluğunu yapan Rich Hollaman, yıllar önce ortaya çıkmış ancak bir türlü gerçekleştirilememiş **Passion play (Tutku oyunu)** adlı bir oyunun senaryosunu ele geçirir. Yazarının ismi Salmi Morse'dur. Morse oyununun başına gelenlerden sonra düştüğü bunalım nedeniyle intihar etmiştir. Aslında bu senaryoyu bulmak son derece zordur. Oyun dine saldırdığı gerekçesiyle daha çıkmadan yasaklanmıştır ancak şans eseri kostümcünün sakladığı nüsha ele geçer. Hollaman hemen L.J.Vincent adlı bir tiyatro yönetmeni bulur ve film çekilir.[70]

Sinema dünyasında kendisine para karşılığı senaryo yazması teklif edilen ilk kişi ise Roy McCardell'dır. McCardell profesyonel hayatına gazetecilikle başlamıştır. Başlangıçta çizgi roman ve güldürü sayfalarıyla ilgilidir. New York World gazetesine geçtiğinde ilk mizah sayfası eki projesini gerçekleştirir. Bunun yanında "*Standard*" adında haftalık bir dergide çalışmaktadır. 1890'lardan itibaren bu dergide ünlü tiyatro oyuncularının fotoğrafları yayınlanmaya başlamıştır. McCardell'in katılımıyla bunlar alt yazılı hikayelere dönüşür. McCardell yaklaşık 10 alt yazı ile bir öykü oluşturmakta, sonra da patronuyla birlikte oyuncu veya modellerin resimlerini seçmektedir. Dünyanın ilk sinema şirketi Biograph Studio da 1898'de New York'da kurulur. Başlarda şirketin kendi içindeki teknik heyetin ve çalışanların anlık ilhamlarıyla oluşturulan senaryoları kullanırlar. Roy McCardell aynı sene Biograph'a dışarıdan hikaye yazarlığı için başvurur ve Henry Marvin tarafından hikaye başına 10 dolara işe alınır.[71] Bir gazete muhabirinin haftalığı sadece 25 dolarken, McCardell'ın haftada yaklaşık 200 dolar kazanması, gazetecilikten senaristliğe geçenlerin sayısını da çoğaltır. McCardell'ın bu ilk senaryoları sadece film karakterlerindeki hareket tasvirlerinin kağıda geçirilmesinden ibarettir.

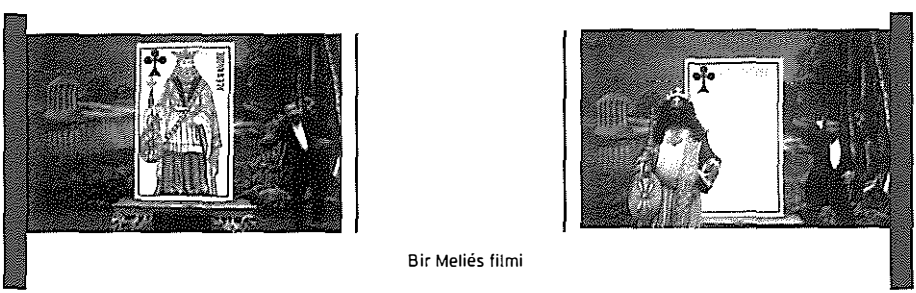
---

70) Tom Stempel: *Framework: A History of screenwriting in the American film*, Continuum, NY, 1988, sayfa 3-4
71) Tom Stempel: *Framework: A History of screenwriting in the American film*, Continuum, NY, 1988, sayfa 5

Méliès

Aynı tarihlerde Avrupa'da da *"konulu filmler"* ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunlar kartlardan, pandomimlerden, tablolardan, müzikhol numaralarından ve çeşitli gazete haberlerinden esinlenerek tek dekorda, tek çekimle hazırlanan metinlerdir. İşin ilginci, o zamanlarda bile kendilerine *"pürist"* diyen ve sinemada yalnızca görüntü ile sanat yapılmasını savunan bir grubun var olmasıdır. Ancak Georges Méliès gibi bir gösteri adamı çıkıp, sinemada naratif dönemi başlatınca bu tip tartışmalar en azından belirli bir süre için ortadan kalkmıştır.

Georges Méliès, sinemanın bir sanat olabilmesi için herşeyden önce bir gösteri olması gerektiğini, dolayısıyla tiyatrodan çok şey alabileceğini savunmuştur. 1897'de Montreuil'de tiyatro şeklinde inşa edilen ve tamamı bilim kurgu dekorlarıyla bezenmiş bir stüdyo yaptırmış, böylece sinemaya dekor kavramını sokup onu Lumiereler'in açık havada çekilen belgesel içerikli görüntülerinden kurtarıp bir gösteri havasına sokmak istemiştir. Méliès filmin sadece senarist, yönetmen ve yapımcısı değil, dekoratörü, dağıtımcısı hatta aktörüdür. Birkaç yıl sonra, 1907'de *Varietes* dergisinde çıkan *"Les vues cinematographiques (Sinema görüntüleri)"* adlı yazısında tüm yapıtlarında aslında sanat yaptığının tamamen bilincinde olduğunu belirtmiştir. Méliès'i etkileyen ve ona sinemanın gösteri anlamında ne kadar ileri gidebileceğini ilk keşfettiren akım Brighton ekolüdür. Sinemanın ortaya çıkışından sadece bir yıl sonra teknisyenlikten ve fotoğrafçılıktan gelen James A. Williamson, George Albert Smith ve Esme Collings adlı üç genç tarafından ortaya atılan bu akım tekniği ve tiyatroyu göz önünde bulundurarak sinemayı fotoğrafın güdümünden kurtarmak



Bir Meliés filmi

amacını gütmüştür. Tek planlı da olsa konunun tasarımı ve sunumunda belirli bir öykü anlatım modeli ifade edilmeye çalışılmıştır. Örneğin Williamson'un **The Big swallow (Büyük yutucu)** filminde sadece karşıdan gördüğümüz bir adam, portresini almaya çalışan fotoğrafçıya kızarak kameraya ağzını yaklaştırır ve yutar. 1896 ile 1904 yılları arasında İngiltere'de egemen olan Brighton ekolü hiç bir zaman Méliès'in filmlerinin kalitesine ulaşamaz. Ancak özellikle fantastik ve gerçeküstü filmlerinde ona önemli bir altyapı oluşturmuştur. Méliès karikatüristtir. Zaten filmlerinin senaryolarını yazmaktan çok çizmeyi yeğler. Öncelikle filmin can alıcı noktasını bulup, bunun etrafına ikincil aksiyonları örmekte ve çarpıcı bir sonla da bitirmektedir. Sonraları, 1932'deki bir yazısında sinemanın ilk yıllarında kendisini en çok ilgilendiren şeyin hiç yapılmayanı ortaya koymak olduğunu söylemiştir. Senaryo kelimesini ilk kullanan da odur. Aslında yeni senaryolar üretmez ancak tiyatro, bale ve opera'nın en önemli klasiklerini alıp kendine göre işler.

Yalnızca üç sene gibi kısa bir zamanda sinema filmlerinin süresini 50 saniyeden 15 dakikaya taşımıştır. Méliès'in ilk önemli filmi 1899'da yaptığı **Cendrillon (Külkedisi)**'dir. Genellikle tiyatroda o senenin gişe yapmış oyunlarını alıp sinemaya uyarlamayı tercih eder. Bunların içinde çok ünlü **Quatre cents farces du diable (Şeytanın dörtyüz şakası)** veya **Le Voyage de la famille Bourrichon (Bourrichon ailesinin yolculuğu)**'nu sayabiliriz.[72]

Georges Méliès'in günümüze ulaşan birkaç senaryosu da bulunmaktadır. **Barbier de Seville (Seville berberi), Hamlet, Voyage a travers l'impossible (İmkansıza yolculuk)** bunlardan bazılarıdır. Ancak Méliès genellikle desenlerle çalıştığı için bunların çekim sonrası yazılan ve konunun özetini içeren sinopsisler olduğu söylenir. Yine de metinlerin içinde elipsler ve dekor değişimleri net olarak belirtilmiştir. İçlerinde en kapsamlısı da hiç kuşkusuz **Voyage a travers l'impossible (İmkânsıza yolculuk)** filminin senaryosudur. Konunun oldukça kapsamlı bir özetini içeren ve iyi kötü bir sekans bölümlemesi gösteren senaryo henüz edebi formda yazılmıştır. Méliès senaryolarını yazadursun, o yıllarda Fransa'da henüz senaryo yazımı konusunda bir ilerleme kaydedilmiş değildir. Buna karşılık, 1900 yılından kalmış ve Charles Pathe'nin eski ortaklarından Joly adında biri tarafından yazılmış Lolotte adında bir senaryo, gerek modernliği, gerekse dramatik etki ve dış seslere verdiği önemle, o dönemde kapsamlı senaryolar yazıldığına dair bir fikir veriyor gibi görünmektedir. Lolotte günümüze kadar gelmiş ilk Fransız senaryosudur. Bu senaryo ve Georges Meliès'inkiler dışında, Camille de Morlhon ya da Georges Hatot gibi senaristler de dönem senaryolarına imza atmışlardır. 1903'te Pathe şirketi, sinema endüstrisinde önemli bir yere gelmiştir. Şirketin fabrikaları, düzenli film üretimine olanak sağlayan tüm teknik ve artistik materyellerle donatılmıştır ancak ne profesyonel senaristler ne de senaryo yazımına olanak sağlayan departmanlar mevcuttur. Konu bulabilmek için yönetmenler başka bir şirketin, örneğin Gaumont'un kapısını çalmakta, İngilizlerin veya Méliès'in filmlerinden kopya çekmekte bir sakınca görmemektedir. Ayrıca aynı yıllarda Vincennes fabrikasında, oyun yazarları ve işsiz kalmış gazetecilerin belirli bir süre kuyrukta bekledikten sonra küçük öyküler bıraktıkları bir gişe kurulmuştur. Beğenilen senaryolar şirketler tarafından yaklaşık 25 frank karşılığında satın alınmaktadır. Bu senaryoların çoğu 2-3 sayfalık özetlerdir. Yönetmen Henri Fescourt hatıralarında, ilk senaryosunu satmaya Gaumont şirketine gittiğinde dikkatini patronun bürosunda duran kilitli dolabın çektiğini söyler. Bu dolapta üstüste yığılmış binlerce senaryo vardır. Yönetmen gelir ve içlerinden birini çekerek gider. Ayrıca şirketler, rakip bir şirketin beğenilen senaryo öyküsünün tamamen aynısını da çekerler. Senarist ve senaryo özgünlüğü diye bir kavram henüz ortaya çıkmamıştır.[73] Günümüzde, Paris'te Milli Kütüphane'de 1907 ile 1914 yılları arasında yazılmış yaklaşık 5000 senaryo örneği bulunmaktadır. Bu senaryolar, senaristik bir metinden çok, ortaya çıkması muhtemel filmin çok genel çerçevesini içeren özetlerdir.[74]

Aynı dönemde ABD'de senaryo alanında McCardell'la başlayan hareketlilik, Edwin S.Porter'la devam eder. Porter, 1896'da Edison için çalışmaya başlayıp çeşitli filmlere

---

72) Jean Paul Török: *Le Scénario,* Artefact, Paris, 1986, sayfa 20-21

73) Problèmes Audiovisuelles: *Le Paradoxe du scénariste,* INA:La Documentation Française, No:13, sayfa 4

74) Roland Cosandey, André Gaudreault, Tom Gunning: *Une Invention du Diable? Cinéma des premiers temps et religion,* Editions Payot, Lausanne, 1990, sayfa 132

imza atmış bir yönetmendir. Méliès'in sinemasından çok etkilenmiştir. Yine Méliès'in filmleriyle birlikte teknik birçok detayı öğrenmiş, aynı sahnenin birçok defa çekilebileceğini kavramıştır. Ancak Porter'ın Méliès'ten öğrendiği en değerli bilgi, sinemanın görüntüyle öykü anlatma sanatı olduğunu keşfetmesidir. Yönetmen, 1902'de Méliès'den bir uyarlama olan **Jack and the beanstalk (Jack ve fasulye sırığı)** filminin yapımcılığını üstlenmiş, bir yıl kadar sonra ise Amerikan tarihinin ilk öykü anlatan filmi ünvanını taşıyan **The Great train robbery (Büyük tren soygunu)** filmini yapmıştır. Senaryonun aslı 1896'da Scott Marble tarafından sahnelenmiş bir oyuna dayanmaktadır. Porter bazı sahneleri tutarak bir kaçış ve bir soygun sahnesi yaratmıştır. Film, halkın olağanüstü ilgisiyle karşılaşır ve öykülü film döneminin başlangıcı olur. Sinemada öykülü dönem yaklaşık on yıl kadar süren *"panayır dönemi"*nden sonra gelir.[75] Filmin insanlara geldiği panayırlardan, kapalı salonlara geçilmiştir. Kapalı salonlar seyirci ile eser arasındaki özdeşleşme ihtiyacını pekiştirmiş, bu şekilde de dramatik öykülü filmler yazımına ağırlık verilmiştir.

İlk Senaristler

Edwin S.Porter, gerek yazıma gerekse anlatıma getirdiği yeniliklerle ilk dönemin en önemli senaristi olarak kabul edilmektedir. Porter sadece değişik türlerde filmler vermekle kalmamış, 1903'te yaptığı **Uncle Tom's cabin (Tom amcanın kulübesi)** adlı filmiyle de sahneler arasındaki ara yazıları ve bugünkü niteliğine yaklaşan kurgu anlayışını ilk kullanan yönetmen olmuştur. Bu dönemde öykülü filmlerin başarısı üzerine senaryo kullanımı ve senaryo yazarlığı yayılmaya başlar. Yaklaşık 10 dakika uzunluğunda olan tek bobinli filmler öykü gerektirir. Yapım şirketleri içindeki *"story (öykü) departmanları"*nın ortaya çıkışı da bu şekilde olur. Bu departmanlarda çalışanlar sadece senaryo yazarları değil, dışarıdan gönderilen senaryoları okuyan ve değerlendiren aylıklı elemanlardır. Her departmanın başında bir *"story editörü"* vardır. Bu kişi, hem şirket içindeki senaryoları düzeltmek, hem de dışarıdan gönderilen ve şirket elemanları tarafından okunan senaryoları denetlemekle yükümlüdür. Biograph şirketi dökümlerine bakarsak, şirketin 1910'larda bir öyküye yaklaşık 15 ila 20 dolar ödediği, hemen hepsi tek bobinlik 162 öykü satın aldığı ve bunların 114'ünün film olduğu görülür.[76] Eğer bir film ilk ay satın alınıyorsa, ikinci ay çekilip, üçüncü ayda da gösterilmektedir.


Gene Gauntier

Bu dönemi en iyi simgeleyen kişi hiç kuşkusuz kadın senarist Gene Gauntier'dir. Gauntier sinemada hemen her işi yaptıktan, özellikle oyunculukla haşır neşir olduktan sonra 1907'de, kurucularını Biographe'dan tanıdığı *"Kalem"* adlı yapım şirketi için senaryo yazarlığına başlar. Yönetmen olarak şirkete giren aktör Sidney Olcott'la iyi bir ikili oluşturup kısa sürede Kalem şirketinin en önemli yazarı konumuna gelir. Çok verimli çalışıp, bir günde tek bobinlik üç

75) Popüler Tarih: *Tam 105 yıldır sinemadayız!,*- İsmat Akça, Aralık 2000, No:7, sayfa 51
76) 1911'de 117 hikaye satın alıp 76'sını, 1915'te de 238 alıp 158'ini film yapmışlardır.

senaryo çıkarabilmektedir. Senaryosunu Gauntier'nin yazdığı **Ben Hur** filminde kitaptan çalıntı yapıldığı iddia edilerek Kalem şirketi aleyhine dava açılır. Dava kaybedilip, şirket 25000 dolar ödemeye mahkum olunca Kalem'le Gauntier'nin yolları da ayrılır.[77] Ancak bu zoraki ayrılık sadece bir yıl sürer. Gauntier Kalem'e geri dönüp 1909'da yönetmenliğini de kendinin yaptığı **Grandmother (Anneanne)** adlı filmi çeker. Avrupa ve Kuzey Afrika'ya yaptığı gezilerde, başkaları tarafından filme çekilen birçok senaryo yazar. Şirketin senaryo editörlüğüne getirilir. 1912 yılında çekilen ve Meryem anayı kendisinin canlandırdığı **From the manger to the cross (Yemlikten haça)**'nın senaryosu da onundur. Film İsa peygamberin hayatını anlatmaktadır. Bu filmin finansal getirisinin paylaşımı üzerinde anlaşmazlığa düşülünce Gauntier ile Kalem'in yolları bir kez daha ayrılır. Gauntier, yönetmeni Olcott ile birlikte Feature Players film şirketini kurar.

Aynı yıllarda ABD'de senaryoya verilen önem günden güne büyümekte, senaryoyla dekupajın ayrı ele alınması gerektiği savunulmaktadır. Buna bağlı olarak da senaristin konumu farklılaşmaya başlar. Öylesine ki herhangi tek bobinlik bir film için senariste, yönetmene ödenen paranın iki katı verilmektedir. Buna karşılık, aynı dönemde Avrupa'da halen gelişmiş bir senaryo anlayışı yoktur. Ancak filmlerin sürelerinin neredeyse 20 dakikalara ulaşmasıyla beraber, üzerine gerekli dekorların ve hareketlerin not edildiği kağıt parçalarının yetersizliği ortaya çıkmaya başlar. Meliès dışındaki yönetmenlerin kendi zevkine göre belirli görüntüleri aktardığı filmler çekiciliğini yitirmiştir. Seyircinin sinemaya olan ilk merak ve heyecanı geçmiş, bu sanat, belirli destan ve hikayeleri tek dekorla anlatmaktan ibaret olan şu haliyle sadece uzaktan gelip onu ilk defa gören insanların ilgisini çeker olmuştur. Buna bağlı olarak 1907 ile 1908 yıllarında Fransa'da filme gelen seyirci sayısında önemli bir düşüş yaşanır. Bunu bir alarm olarak gören yapım şirketleri Pathé ve Gaumont, senaryo seçimlerinde daha titiz davranmaya başlar. Kendilerine dışarıdan gelen senaryoların yetersizliği, onları tiyatro yazarları ve edebiyatçılara sinema yazarlığı için çağrı yapmaya iter. Böylece gerçek anlamda ilk profesyonel senaristler ortaya çıkar. 1908'de akademisyen Henri Lavedan tarafından yazılan ve yönetilen 18 dakikalık **L'Assassinat du Duc de Guise (Guise dükünün öldürülmesi)** gerek sağlam yapısı gerekse sinemasal yazım tekniği ile yüzyıl başı Fransız senaryo tarihi için bir başlangıç kabul edilmektedir.

Böylece, Fransız sinemasını içinde bulunduğu konu krizinden kurtarmak için Henri Lavedan'dan Daniel Riche'e, Anatole France'dan Jules Lemaitre'e pek çok tiyatrocu ve yazar, senaryo yazmaya girişir. Bir sonraki aşama ise Victor Hugo, Alphonse Daudet, Emile Zola gibi çok ünlü yazarların romanlarının sinemaya uyarlanmasıdır. Senaryoya biraz daha fazla önem verilmesiyle Fransız sineması seyirciyle yeniden barışır. Ancak daha sonra da görüleceği gibi Fransa'da sinema genellikle elit kesimin yapacağı, halka fırsat yaratmayan bir düzeyde kalır. Halbuki ABD'de artık şirketlerin hemen hepsinde bulunan *story departmanları* ülkenin dört bir yanından gelen senaryoları değerlendirmektedir. Senaristlik yıllarından sonra Defender film şirketini kuran Edwin S.Porter senaryo editörü olarak B.P.Schulberg'i işe alır. Aslında Schulberg'in işi hiç kolay değildir. Zira yardımcılarıyla birlikte her hafta gönderilen yüzlerce senaryoyu okumakla yükümlüdür. Üstelik bu senaryoların gerçekten çok azı kabul edilebilir niteliktedir. Kasapların yağlı kağıtlarına yazıp gönderenler bile vardır. Ancak bunların içinden çok az sayıda senaryo, çekilmeye elverişli bulunsa da bu durum müthiş bir dinamik oluşturur. Bunun ortaya çıkardığı sonuçlardan biri de senaryo yazma tekniğini anlatan kitapların ortaya çıkışıdır. Bu dönem tartışmasız sinema tarihinin en çok senaryo üretilen zamanıdır.

---

77) Tom Stempel: *Framework: A History of screenwriting in the American film*, Continuum, NY, 1988, sayfa 8

Yaratıcılar Dönemi

ABD senaryo tarihinden bahsederken, ünlü yönetmen David Wark Griffith ve senaristi Frank Woods'a değinmemek olmaz. Griffith sinemaya, 1908'den itibaren Biograph şirketinin filmleri için oyunculuk yaparak girer ve bu şirkete senaryolarını da satmaya başlar. 35'e yakın senaryo yazar. Bir gün şirketin sözleşmeli yönetmeni Wallace McCutcheon hastalanınca onun yerini alır. Dikkat çekince, Gene Gauntier'nin yazdığı bir senaryoya dayalı **The Adventures of Dolie (Dolie'nin maceraları)** filmini çeker. Griffith, Gauntier'nin senaryosunu okuduktan sonra gerçek bir yönetmenlik çalışması yapmış, 8 sahnelik senaryoyu 30 sahneye taşımıştır. O zamanlar tek bobinlik filmler bir günde çekilirken o senaryonun yorumu için 3 ve çekim için de 1 gün harcanmıştır. Bu filmin başarısından sonra Griffith Biograph şirketinin resmi yönetmeni olur. 1908'den başlayarak 57 değişik senaristle çalışır. Bunların başını 35 senaryoyla George Hennesy çekmektedir. Ancak Griffith'in senaristlerinin içinde en önemlisi, daha sonraki yıllarda son derece uyumlu bir ikili oluşturacağı Frank Woods olur. Woods muhabirlikten gelmektedir ve 1907'den itibaren Biograph'da senaryo okuyuculuğu yapmaya başlamıştır. Griffith ve diğer Biograph yönetmenleri için senaryolar yazdıktan sonra Kinemacolor şirketine geçer. Ancak kısa bir süre sonra şirket batınca Biograph'a geri döner. Bu geri dönüş kariyeri için önemli bir dönüm noktasıdır. Griffith'in yönettiği dört bobinlik **Judith of Béthulia (Bethulyalı Judith)**'in senaryosunu yazar ve bu filmden sonra ikili, sürekli birlikte çalışmaya başlar.[78] Hatta Griffith Biograph'ı yeniden bırakmasına rağmen Woods'la çalışmaktan vazgeçmez. **Birth of a nation (Bir milletin doğuşu)** Frank Woods'un daha önce yazdığı *"The Clansman"* isimli bir senaryodan doğmuştur. İç savaşı konu alan senaryonun aslı da güney sempatizanı Thomas Dixon adındaki bir yazarın 1902'de yazmış olduğu öyküye dayanır. Griffith ve Woods, senaryo hazırlığına yaklaşık 6 ay süre harcar. Birlikte kitaptaki konuyu dramaturjik olarak daha rafine bir hale getirmeye ve yine kitaptaki ırkçılığı hafifletmeye çalışırlar. 1916'da yani tam bir yıl sonra yine birlikte çalışarak sinema tarihinin en önemli filmlerinden biri olan **Intolerance (Hoşgörüsüzlük)**'ü yaratacaklardır. Aynı sene Frank Woods, *Famous Players Lasky* şirketinde öykülerinin düzeltilmesi ve geliştirilmesi ile yükümlü bir göreve getirilir.

Sessiz film döneminin ilk yıllarında, senaryo yazımına önem veren bir diğer grup ise kendi filmlerini diğer senaristlerle birlikte yazıp tek başına yöneten, hatta oynayan, komedi filmi yazarlarıdır. Bunların içinde ilk aklımıza geleni hiç kuşkusuz Charlie Chaplin'dir. Chaplin 1913 yılından itibaren Keystone şirketi için yazmaya, oynamaya ve yönetmeye başlamıştır. Daha sonraki yıllarda Essanay ve Mutual şirketlerindeyken de çok çeşitli senaristlerle çalışır. Bunların içinde birçok gazeteci de vardır. Chaplin'in senaryoları, Griffith örneğindeki gibi çok iyi örülmüş bir öyküden çok, sahnelerin tek tek kendi içinde ifade ettiği anlamlarda ortaya çıkar. Chaplin'in dışında bu dönemin önemli isimlerinden Mack Sennett, Buster Keaton, Hal Roach ve Harold Lloyd'dan da bahsedilebilir. Hepsinin senaryoya bakış biçimleri farklıdır ama hepsi de belirli bir senaryoyla çalışmaya özen göstermişlerdir. Mack Sennett, Biograph şirketi için komediler yönettikten sonra Keystone'a geçer ve birçok senaristle birlikte çalışır. Klasik senaryodan hoşlanmadığı için, senaristlerden kağıtlara değil fişlere yazmalarını, gagları

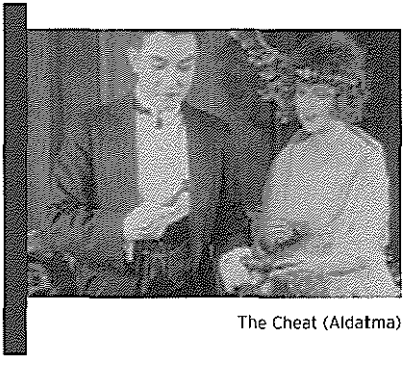
78) Tom Stempel: *Framework: A History of screenwriting in the American film*, Continuum, NY, 1988, sayfa 19

ve öykünün ana detaylarını not etmelerini ya da akıllarında tutmalarını ister. Sennett'in rakibi sayabileceğimiz Hal Roach ise kendisiyle Sennett arasındaki farkın Sennett'in gaglara kendisinin ise ne kadar komik de olsa öykünün kurgusuna önem vermesinden ileri geldiğini söyler. Roach bir süre sonra Harold Lloyd ile çalışmaya başlar. Buster Keaton ise sessiz dönem komedyenleri arasında öykü anlatımına ve olay kurgusuna en fazla önem verendir. Tüm öykülerini kağıt üzerine geçirmemiş olsa da, iyi bir final bulmamışsa kesinlikle çekime girişmemektedir. Lloyd yaklaşık 6 gag yazarı kullanırken, Keaton kendini 2 veya 3 ile sınırlar. Bunların en önemlileri Clyde Bruckman, Joseph Mitchel ve Jean Havez'dir.

Bu dönemde, Charlie Chaplin ve Erich Von Stroheim dışında kalan tüm önemli sinemacılar profesyonel yazarlarla çalışmaya başlamışlardır. Bu arada pembe dizi yazarlarından pek çok kadın da senarist olarak sinemaya geçer. Bunlar özellikle duygusal anları betimleyecek çatışmalar bulmakta ustadırlar. En önemlileri genellikle Mary Pickford ve Frank Borzage adlı yönetmenlerle çalışan Frances Marion'dur. 1920 yılında oldukça etkileyici **Humoresque (Hümoresk)**'i yazdıktan sonra Victor Sjöström'ün iki önemli filmi **The scarlet letter (Kızıl mektup)** ve **The wind (Rüzgâr)**'ın senaryolarını çıkarır. Marion sesli film dönemine geçer geçmez yazdığı **Big house (Büyük ev)** filmiyle de 1930 yılı senaryo oscarına layık görülecektir. Dönemin diğer ünlü senaristlerinden birkaç kelimeyle bahsedecek olursak, ilk sırada hiç kuşkusuz Buster Keaton'ın senaristi Clyde Bruckman'ı görebiliriz. Keaton kendi öykü kurgusu isteğine en uygun senaristi bulduğu için şanslıdır. Zira Bruckman filmdeki dramatik ritme çok önem veren bir senaristtir. Keaton'un çoğu filminde de onun imzası vardır. King Vidor'un senaristi Harry Behn'de dönemin aranılan isimlerinden olmuştur. Vidor için yazdığı **The Big parade (Büyük gösteri)** ve **The Crowd (Kalabalık)** adlı filmler, yazdığı senaryoların en dikkat çekenleridir. June Mathis, William De Mille, Seton I. Miller ve Jules Furthman sessiz sinema döneminin son yıllarının en önemli senaristleridir.

Sessiz Film Döneminin Sonu

1910'lu yılların başından itibaren çekilen filmlerde ara yazılar yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanır. Hatta bazı büyük şirketler ara yazılar için her filmde kullanabilecekleri ve üzerinde *"Mutlu son"*, *"Bir saat sonra"* gibi şeyler yazan büyük rulolar hazırlarlar. Griffith'in **"Judith of Béthulia (Bethulyalı Judith)** filminden itibaren ise çok daha derin ara yazılar kullanılmaya başlanır. **Intolerance (Hoşgörüsüzlük)** filminin ara yazılarının büyük bir bölümünü yazan, Anita Loos adlı genç bir kadındır. Loos, Elmer Rice ile birlikte bu dönemin en önemli yazarlarından biri haline gelir. Ayrıca çoğu filmde ara yazıları yazanlar ile senaristler aynı kişidir. Zaten dönemin birçok senaristinin tanıklığına göre filmlerin büyük bölümü ara yazı yazılması aşamasında ciddi olarak değiştirilmektedir. Kimi ara yazılar da kurgu sırasında yazılır. Amaç; görüntüyle kelimelerin uyumuna vurgu yapmaktır.



The Cheat (Aldatma)

Bu dönemin en önemli senaryolu filmi 1915'te Cecil B.De Mille tarafından çekilen **The Cheat (Aldatma)** filmidir. Hector

Tornbill'in senaryosu şimdiye kadar yazılanların en detaylısı ve en mükemmelidir. Bir hayır kurumunun parasını harcayan, sonra da yerine koyabilmek için zengin bir Japon'a borçlanan bir kadının öyküsünü anlatan film, dönemin ilk sinema eleştirmenlerinden Fransız Robert Brasillach'a *"Sanki bundan öncekiler film değildi."* dedirtecek kadar çarpıcıdır. Zira belki de en belirgin şekilde, sinemanın görüntüyle öykü anlatma sanatı olduğunu ispat eder niteliktedir. **The Cheat (Aldatma)** etkisini sadece ABD'de değil, Avrupa kıtasında da gösterir. Fransa'da Louis Delluc ve Marcel L'Herbier gibi genç sinemacılar bu ve bunun gibi eserleri kendilerine örnek alırken; Jean Epstein, Abel Gance, Germaine Dulac ve René Clair'den oluşan ikinci bir grup, Amerika'nın yaratmaya çalıştığı klasik senaryo anlayışına karşı çıkarak *"Saf akım"* adında bir hareket yaratırlar. Bu gençler psikolojik, dramatik ve anlatıma dayalı tüm öğeleri reddederek sinemada duygunun sadece zaman ve mekana yayılan görsel bir ritm ile oluşacağını savunmaktadır. Böylece dramaturjiyi neredeyse yok edip, içinde hemen hemen hiçbir şey geçmeyen filmler çekmek istemişlerdir. Elie Faure gibi teorisyenler de bu akımı desteklemiştir. Ancak bu sinemacılar, sinemanın dünyayı anlatmak değil, dünyanın bir metaforu olduğunu anlamamışlardır. Nitekim, Fransız gazeteci ve film eleştirmenlerinin de bunu algılaması ancak yıllar sonra olacaktır.[79] Fransa'da bu iki grup sinemacı arasındaki çekişme, sessiz film döneminin sonlarına kadar sürer. Daha sonra Marcel L'Herbier *'saf akım'*cılara karşı **The Cheat (Aldatma)**'yı yeniden çeker. Yapımcılar için ise değişen bir şey yoktur. Onlar özellikle Amerikan sinemasının neden iyi işlediği sorusuyla ilgilenmektedir. 1920 yılında Léon Gaumont bu gelişimi yerinde görmek için ABD'ye gider. Hayranlığını Louis Feuillade'a yazdığı bir mektupta dile getirir. Gaumont'u en çok etkileyen şey, kurgudaki dinamiklik ve dramatik anlayıştaki özgünlüktür. Bu tarihten sonra Fransa'da da yapım şirketleri arasında profesyonel yazar kullanma fikri ağır basmaya başlar.

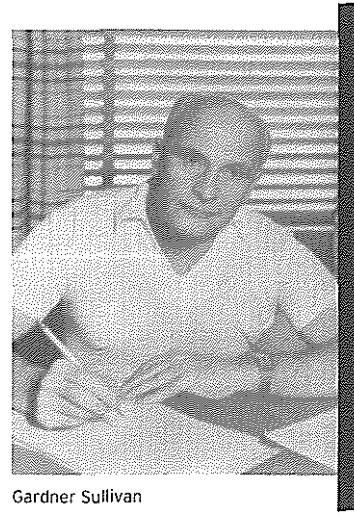
Léon Gaumont'un ABD'de hayran kaldığı bir diğer konu ise, çok değil 24 yıl önce sadece bir teknik buluş olarak ortaya atılmış bir sanatın, toplum hayatında almaya başladığı roldür. Sinema, yapımcıların ve senaristlerin aktif katılımıyla sadece yeni bir anlatım dili değil, birçok insanı besleyen bir endüstri konumuna gelmektedir. Thomas Ince adlı bir yapımcının sinemaya girmesiyle, senaryonun filmlerdeki konumu daha da değişecektir. Ince, New York film şirketinde yönetmenlik yaptıktan sonra 1912'de aynı şirketin Los Angeles'daki ünitesinin başına yapımcı olarak geçer. Senaryoya çok önem vermektedir. Zaten ünite kurulur kurulmaz hemen bir yazım departmanı açılmasını ister.



Thomas Ince

79) Jean-Paul Török, «Le Scénario» kitabında Michel Mourlet'nin Ağustos1959 Cahier du Cinéma'da yayınlanan «*Sur un art ignoré (Keşfedilmemiş bir sanat üzerine)*» adlı köşe yazısında şunları söylediğini belirtir. «*Çekim öncesi hazırlıktan sonra ortaya çıkacak melez bir sanattan korktukları için görüntüyü sadece plastik olarak simgelediğiyle bırakıyorlardı. Bu da sinemaya dünyayı olduğu gibi değil, metaforik olarak anlatan sanatların arasına girme özgünlüğünü kaybettiriyordu.*»

ABD'de ilk senaryo departmanları David Wark Griffith ve Cecil B. De Mille tarafından kurulmuştur. Ancak bunları 1915'ten itibaren sistematik bir ünite haline getiren kişi Thomas Ince'tir. Bu ünite çerçevesinde 1917 yılı itibarıyle 600'e yakın özgün senaryo yazılmıştır. Ince filmin sadece mali kontrolünü elinde tutmakla kalmayıp, yazım aşamasında senaryoyu bizzat düzeltip, üzerine notlar düşmekte, hatta kimi zaman senaristle birlikte yazmaktadır. Ince'in Amerikan sinemasına getirdiği en büyük yenilik, senaryoyu iyice geliştirip önemli bir hale getirerek yönetmenin sonsuz özgürlüğünün önünü kesmek olmuştur. Ince'in önderliğindeki senaryo departmanından çıkan senaryo metni yönetmene gönderildiğinde, genellikle ufak bir not düşülür: *"Mr. Ince, senaryoda hiçbir değişiklik yapılmamasını, yapımcıya sormadan hiçbir sahnede değişiklik yapılmayıp, hiçbir yeni sahne eklenmemesini önemle tavsiye eder."*[80] Thomas Ince 1914'den itibaren Gardner Sullivan adlı bir senaristle oldukça sıklıkla çalışmaya başlar. Sullivan daha önceki yıllarda Ince'e başarılı hikayeler satmıştır. Her türlü sosyal konu üzerine çabuk, net ve dinamik yazabilen bir kişiliğe sahiptir. Ince'in şirketi 1915'de Triangle adlı bir şirket tarafından satın alınınca Gardner Sullivan da hikaye departmanının başına geçer. Sonraları özellikle western filmleriyle ün yapar. Sessiz dönemin en önemli senaristlerinden biri haline gelir. Özellikle 1916'da yine Ince için yazdığı **The Aryan (Aryan)** çağdaş western filmlerine bir kilometre taşı olacaktır.


Gardner Sullivan

Büyük ölçekli bazı yapımların getirdiği olağanüstü gişe başarısı *Majör Stüdyolar* adı verilen büyük yapım şirketlerinin artmasına neden olur. Bu şirketlerin çoğalması bir başka ilginç fenomene de yol açar. Sinemanın ilk yıllarında senaryo yazmayı küçümseyen, sinemanın bir sanat olmadığını savunan kimi önemli yazarlar fikirlerini değiştirmeye başlarlar. Profesyonel senaristlerle yazarların kaynaşması, filmlerin dramatik kalitesini daha da yukarı çeker. Yapımcıların çoğunu ilgilendiren sadece para da olsa önemli yazarlara kapılarını açıp, yüksek paralar ödemeye başlamışlardır. Hatta Samuel Goldwyn'in, işi daha da ileri götürüp Amerika'da bir şiir okuma gösterisinde görüp beğendiği Maurice Maeterlinck'i İngilizce bilmemesine rağmen işe aldığı dahi anlatılmaktadır. Yazarlar duyguyu yansıtma, yazma disiplini ve betimleme gibi yönleriyle öne çıkarlar ama görsel düşünememektedirler. Senaristler ise hem daha esnek hem de dramatik anlamda daha başarılı ve daha tecrübelidir. Bu durum yapım şirketlerinin birden fazla senaristle çalışma fikirlerini perçinlemiştir. Böylece bu tarihlerde senaristlik çok önemli bir meslek dalı olma özelliğini koruyacak, bu da yönetmenlerle senaristlerin arasında belirli bir çekişme yaratacaktır.

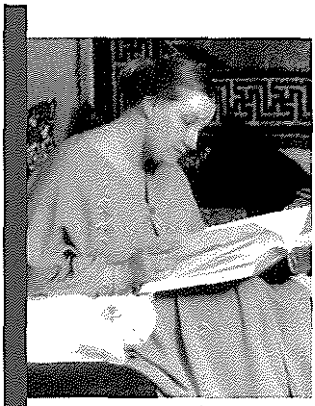
---

80) Emmanuelle Zaoui: *Les Rapports entre producteurs et scénaristes a Hollywood*, Paris I -Sorbonne- D.E.A. tez projesi, Paris, 1987-1988, sayfa 5

Sessiz Dönemde Dünya Ülkelerinde Senaryo

Diğer ülkelerde senaryonun durumu nedir? 1917 Ekim devrimi sonrası Sovyetler Birliği'nde komünist yönetim, büyük insan topluluklarını etkileme gücü nedeniyle sinemaya özel bir önem vermiştir. Dönemin önemli sinemacıları Serguei Eisenstein, Dziga Vertov veya Serguei Kozintsev senaryoya önem verirler ama onu kurgu aşamasında biçimlendirmeyi yeğlerler. Filmlerin hepsinin belirli bir öyküsü vardır ancak önemli olan emekçinin hakkı, halkın ve devrimin gücü gibi tematik çıkarımlardır. SSCB bu yıllarda okullarda senaryo eğitimine eğilecek, ancak özgün yapıtlar üzerindeki sansür de aynı oranda ağırlaşacaktır. Sonraları bu ülkede eğitim gören Semir Aslanyürek, kitabında, Sovyetler Birliği'ndeki sinemacıların kurgusal sıralama tekniğini terk ettikten sonra genellikle iki tip senaryo yazımına doğru eğilim gösterdiğini işaret etmektedir. *Profesyonel Senaryo* ve *Duygusal Senaryo.* Profesyonel Senaryo'da yazar, olayın yalnızca iskeletine yer vermekte ve gerek dekor, gerekse insan betimlemelerine girişmemektedir. Buna karşılık Duygusal Senaryo'da ise diğerinin aksine, senaryonun filmin iskeleti ya da şeması değil, yalnızca yönetmeni duygusal yönden motive eden bir metin, onun yaratıcılığını besleyen bir ilham kaynağı olması gerektiği savunulur.[81]

Almanya'da Friedrich Murnau ve Robert Wiene gibi genç sinemacılar plastik sanatların ve avangard tiyatronun getirdiği etkiyle ilginç film denemeleri yaparlar. Gerçeküstü öyküleri gerçek dekorlarla ve çarpıcı bir ışık anlayışıyla yansıttıkları bu eserler *Dışavurumculuk (Ekspresyonizm)* adı verilen akımı yaratır. Fritz Lang ve George Wilhelm Pabst'ın başını çektiği akım, Hans Richter'in temsil ettiği deneysel sinemayla birlikte Alman sinemasında önemli bir döneme damgasını vurmuştur. Bu dönemi en iyi temsil eden senarist ise hiç kuşkusuz Carl Mayer'dir. Mayer tam bir sessiz dönem senaristidir. Modern trajedileri ara yazılarla besleyerek kurar, atmosfere ve dekora özel bir önem verir. **Caligari** filmiyle birlikte dışavurumculuğu yaratan kişi olması bir yana Murnau için yazdığı **L'aurore (Şafak), Der Letzte mann (Son adam), Tartuffe** gibi, senaryolarla yönetmenin başarısında önemli bir pay sahibi olduğu da bilinmektedir. Mayer senaryolarını şiir formunda yazıp, her mısrada filmin bir görüntüsünü anlatır.[82] Dönemin bir diğer senaristi olan Théa Von Harbou ise neredeyse geometrik olarak kurgulanmış, bol diyaloglu senaryolar yazmayı yeğler. Fritz Lang için yazdığı **Dr. Mabuse** ve **Metropolis** okunduğu zaman çok hantal ve detaya boğulmuş senaryolar olarak görülmelerine karşın yönetmene büyük bir kolaylık sağlar. Sesli filme geçildikten sonra, Carl Mayer bu yeni oluşuma ayak uyduramayıp kaybolurken, Von Harbou, belki de senaristik detaylar ve dramatik kurguya verdiği önem nedeniyle etkinliğini sürdürmüş, Lang için **Testament de Dr. Mabuse (Dr. Mabuse'un mirası)**



Théa Von Harbou

81) Semir Aslanyürek: *Senaryo Kuramı*, Pan Yayıncılık, İstanbul, 1998, sayfa 149
82) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, şayfa 33

ve **M.** gibi iki çok önemli film yazmıştır. Ancak Von Harbou'nun hayatının daha sonraki yıllarında nazilerin resmi senaristliğine kayması, sinema çevrelerinde hoşgörü ile karşılanmamıştır.

Yüzyıl başlarının önemli ekollerinden olan İskandinav sineması, genellikle görsel öğelere dayalı belgesel sinemayla kurulduğu için senaryoyla dekupaj arasındaki ayırımı çok sonraları gerçekleştirebilmiştir. Danimarka'da August Blom, Benjamin Christensen ve Carl T.Dreyer gibi sinemacılar öykü anlatımına özel bir önem vermekle birlikte genellikle kendi yazdıkları senaryolarla çalışmışlardır. Dramatik kurgu ve senaryo anlayışı Avrupa ülkelerinde de, İskandinavya'da da, doğu toplumlarında da sözel veya yazılı olarak çok uzun yıllardan beri mevcuttur. Ancak bunlardan hiçbiri Amerikalılar gibi sinemayı temsil yönüyle görüp ona göre bir politika izleme yönüne gitmemiştir. Çoğu ülkede milli sinema oluşturma çabaları ile özgün senaryo anlayışı birbiriyle çakışıyor gibi gözükür.

Türkiye'de ilk filmin çekildiği yıl olan 1914'den 1939 yılına kadar Muhsin Ertuğrul'un tiyatro ağırlıklı sinemasının hegemonyasından bahsedebiliriz. Fransız ve Alman vodvillerini Türk toplumunda geçen olaylara uyarlayan Ertuğrul, 18 yıla tam 21 film sığdırmıştır. Bu dönemin hiç kuşkusuz en ilginç yapıtı Nazım Hikmet'in kendi özgün senaryosundan çektiği **Güneşe doğru**'dur. Savaş döneminde belleğini yitiren bir delikanlının 17 yıl sonra geçirdiği ameliyatla iyileşip kendini cumhuriyet Türkiye'sinde bulmasını konu eden film, yazarların senaryoya geçmesini cesaretlendiren bir işleve sahiptir. Bu yıllara kadar geçen sürede, yurdumuzda biçim açısından bugünkülere yakın bir senaryo metni görmek son derece güçtür. İlk dönemlerde senaryo yazarları, elden düşme kağıtlara tiyatro piyesinde olduğu gibi yalnızca diyalogları yazmaktadır. Sovyet sinemasında olduğu gibi kurgusal sıralamayı yani her plana karşılık gelen jesti numaralayan bir sıralamayı örnek alan senaristler de vardır. Sesli filme geçene kadar senaryonun set içinde paylaşılacak kadar teknik özelliklere sahip bir metin olması düşünülemez. Ne yazık ki dönemin senaryo taslaklarından hiç biri elimize ulaşmamıştır.

1932 yılında, sesli filme geçişten hemen sonra ilk kez, sinema filmlerinin kontrolü için merkezi bir örgüt kurulması karara bağlanmıştır. 26 Aralık 1933 tarihli *"Ek Talimatname"* ile senaryolara da sansür getirilmesi kabul edilir.[83] Ancak her baskının olumlu bir sonucu olduğu gibi Türkiye'de senaryonun ciddiye alınması süreci de bu tarihten itibaren başlar.

GELİŞİM

Senaryonun gelişim süreci ilk sesli filmin yapım yılı 1927'den yeni dalganın başlangıcı olan 1959'a kadarki dönemi kapsamaktadır. Bu dönemin senaryoyu ilgilendiren çok önemli satırbaşları vardır. Bu yıllar senaryonun öneminin farkına varıldığı ve ilk olarak Avrupa kıtasında da senaryo ile dekupaj ayrımının yapılmaya başlandığı dönemler olmuştur. ABD'de ise Hollywood'un dünyadaki üstünlüğünü perçinlediği ve büyük şirketlerin sinemayı çok önemli bir endüstri haline getirdiği bir süreç yaşanır.

---

83) Sanat Dergisi: *22 yıl özgürlükten sonra Türkiye'de sansürü ilk kez İngilizler 1919'da "Mürebbiye" filmine uyguladılar*, 1 Şubat 1974, No: 65, sayfa 3

Sesli Filme Geçiş

Sessiz film senaryosu, yönetmenin sorumluluk alma şekline çok bağımlıdır. Senaryoda ana sahneler ve geçişler belirlenmiş olmakla beraber, sahne detayları çekim sırasında bulunur. Yönetmen oyunculara ne yapacaklarını çekim anında söyler. Dramatik işleyiş ve bağlantılar çoğunlukla kurguda oluşur. Senaryoda sahneler genellikle *"aşk sahnesi"*, *"kavga sahnesi"* gibi kalıp terimlerden ya da bunların altına koyulan birkaç küçük cümleden ibarettir.

Sesli filme geçişin kolay mı zor mu olduğu konusundaki tartışmalar sürer gider. Bu geçişin nasıl olduğu sektörün profesyonellik anlayışına göre değişkenlik gösterir. Hollywood gibi profesyonel senaristlerin bulunduğu, oturmuş bir senaryo anlayışı olan her yerde bu geçiş sorunsuz, neredeyse doğal bir süreç gibi oluşmuştur. Ancak daha çok görsel öğelere dayalı filmlerle bir endüstri kurulan çeşitli ülke sinemaları da bu süreçte yok olup gitmiştir. Kuzey ülkelerinde sinemanın kayboluşunun tek nedeninin sesli filme geçiş değil, 20'li yılların başlarında çoğu kuzeyli sinemacının Hollywood'a göç etmesi olduğu düşünülebilir. Buna karşılık, örneğin İtalya gibi nispeten endüstrileşmiş bir ülkenin sineması kaybolup gitmeye yüz tutmuştur. Zira İtalya'da sesli dönem öncesinde çok sayıda film yapılmış olmasına rağmen, özgün öykülerin varlığından ve öne çıkmış tek bir senaristten bahsetmek zordur.

Halbuki ses, sinemayı ara yazıların hantallığından kurtaracak yegane öğe olmanın ötesinde onu gerçek yeri olan eylem sanatı konumuna yerleştirmektedir. Aslında 1927'ye gelinceye kadar Hollywood'da da kimse sesli filme geçilince herşeyin hangi boyutta değişebileceğini düşünmemiştir. Kaldı ki çoğu yapımcı bununla yeterince ilgilenmez, zira onlara göre bu teknik bir ilerlemedir ve teknik ilerlemelerin boyutları ancak belirli bir süre sonra ortaya çıkar. Warner şirketi 1926'dan itibaren projektör üzerinde seslendirilmiş disklerden oluşan ve sadece müziklerle dış sesleri içeren *Vitafon* adlı bir sisteme geçiş yapmıştır. Bu yolla yapılan ilk sesli film ise John Barrymore'un oynayıp Alan Crosland'ın yönettiği **Don Juan**'dır. Ancak ilk sesli film olma özelliği Al Jolson'ın şarkıları ve konuşmalarına da yer verilen ve Warner tarafından yapılan **The Jazz singer (Caz şarkıcısı)** filmine aittir.

Sesli filme geçişle birlikte sinemada o güne kadar süre gelen birçok alışkanlığı değiştirmek gerekmiştir. Sesli filme geçmeden önce, büyük yapım şirketlerinde çalışan senaristler senaryoyu önce diyalogsuz yazıp, sonra işi sadece ara yazılarla uğraşmak olan yazarlara yollamaktaydı. Bu filmlerde ara yazıları nispeten az sıklıkta koymak gerektiği için belirli bir süre konuşan kişi üzerinde kalınır, bu da dinamik film yapısını sekteye uğratırdı. Sesli filme geçişle birlikte bunların hepsi değişir. Aslında herkes, sessiz dönemin başarılı ara yazı yazarlarının sesli döneme geçildiğinde çok iyi birer diyalog yazarı olacağını düşünmüştür. Ancak bu gerçekleşmez çünkü bunlar en az kelimeyle en çok şeyi söylemeye alışmış insanlardır. Halbuki sinema diyaloğunun kendine özgü bir yapısı hatta bir müziği vardır. Bu yüzden de 20'li yılların sonlarında şirketler ilk çare olarak piyes yazarlarının sinemaya geçmesini özendirirler. Sesli filmin ilk zamanlarında sinemaya en çok katkıyı yapan kişi ise Western elektrik stüdyolarında ses teknolojisi üzerine çalışan Roy Pomeroy adlı bir özel efekt teknisyenidir. Pomeroy, stüdyoda mikrofonların ihtiyaç olan yerlere yerleştirilmesi için gerekli olan düzenlemeleri yaratmakla kalmamış, konuşan kişinin önden gösterilmesi gibi birçok kuralı sinemaya hediye etmiştir.

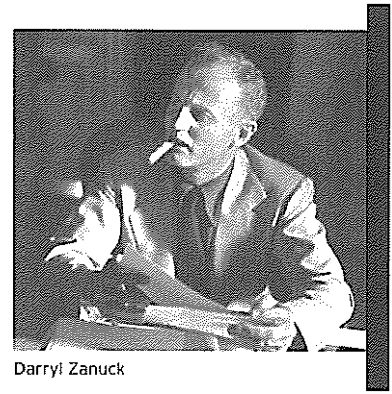
Tüm bu gelişmeler, yapımcıların gözünde kaçınılmaz olarak senaryonun önemini

artırmıştır. *Majör Stüdyolar*'ın gelişimiyle birlikte senaristler sanatsal konumlarından çok, bu büyük endüstrinin en önemli dişlisi olma anlamında büyük önem kazanacak ve Hollywood'un dünya üzerindeki hegemonyasının kaynağını oluşturacaklardır.

Hollywood

1920'li yılların sonuna gelindiğinde Hollywood sinema endüstrisi altısı büyük (*Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount Pictures, Warner Bros, RKO, 20th Century, Fox*), üçü de küçük (*Columbia, Universal, United Artists*) dokuz şirket tarafından domine edilmektedir. Bu şirketler sinema salonlarının işletmelerini ellerinde bulundurdukları gibi filmlerin yapımı ve dağıtımı ile de bizzat ilgilenir. Sesli filmin ortaya çıkışı ilk anda seyirci sayısının çoğalmasına neden olur. Bu durum başta şirket sahiplerinin ellerini ovuşturmasına yol açar. Ancak işsizliğin artması ve 1929'da baş gösteren büyük ekonomik kriz sinemayı da vurur. 1930'da 90 milyon olan haftalık seyirci sayısı 1932'ye gelindiğinde 60 milyona kadar düşer.

Hollywood şirketlerinden bazıları olayı sadece küçük sıyrıklarla atlatırken, Fox küçülerek 20th Century ile birleşir ve başına da ünlü yapımcı Darryl Zanuck gelir. Ekonomik krizin büyüklüğüne oranla, seyirci sayısının çok daha fazla düşmesini, buna bağlı olarak da yapım şirketlerinin çok daha ciddi darbeler almasını önleyen çeşitli nedenler vardır. Öncelikle yukarıda belirttiğim gibi sesliye geçiş, insanlarda önemli bir coşku ve merak oluşturmuştur. Ayrıca şirketler bilet fiyatlarını da aşağıya çekme akıllılığını göstermiştir. Tabii ki yapımcıların çoğu, bankalarla dirsek teması halindedir. Ancak tüm sinema tarihçilerinin birleştiği önemli bir neden daha vardır. Amerikan sineması yıllardır öykü anlatımı üzerine kurulmuştur. Bu durum ekonomik baskılarla bunalmış olan sıradan seyircinin sinema salonlarında kendi sorunlarından uzaklaştırıp, filmin kahramanı ile özdeşleşmesini sağlar. Bütün bunlara bir de Avrupa'da yükselmeye başlayan faşizmin ve yaklaşan savaşın etkisiyle Hollywood'a göç eden musevi ya da doğu bloğu ülkeleri sinemacılarıyla entellektüelleri eklenince, 30'lu yıllar hiç beklenmedik şekilde Amerikan sinemasının refah yılları haline gelir. Böylesi büyük şirketlerin önemli krizlerden diğer sektörlere göre daha az zararla çıkmasında elbette ki mükemmel yönetim ve öngörülerinin de payı vardır. Öyle ki ünlü senarist ve yönetmen Joseph Mankiewicz, 1931 yılında **Million dollar legs (Milyonluk bacaklar)** filmi için bir şirketle kontrat yaparken sözleşmede televizyon gelirleri maddesini gördüğünü belirtir. Olay henüz televizyonun ne olduğunu kimsenin bilmediği 1931 yılında geçmektedir. Yapım şirketleri henüz deneme aşamasındaki bir aletin dahi olası gelirlerini sözleşmelerine taşıyacak denli ihtiyatlıdır.[84]



Darryl Zanuck

84) Pascal Mérigeau: *Mankiewicz*, Denoel, Paris, 1993, sayfa 34

İlk sesli filmlerin, sesli film olmalarının ötesinde ne denli kaliteye sahip oldukları tartışılır. 1929'da King Vidor'un çektiği **Hallelujah** gerek politik yaklaşımı gerekse görsel dili ile ilk dönemin en önemli filmi olarak tarihe geçmiştir. Ancak filmin naratif yapısında ve öyküsünde çok derin anlamlar aramak yersizdir. Senaristik anlamda gerçekten çarpıcı bir filmle karşılaşmak için iki sene daha; yani 1931'i beklemek gerekecektir. Bu tarihten itibaren, kimi yazarların sinemaya girmesiyle başlayan süreç meyvelerini vermeye başlar. Önce Oliver Garrett ve Max Marcin, Dashiel Hammet'dan uyarladıkları **City streets (Şehir sokakları)**'nı yazarlar. Rouben Mamoulian'ın yönetmenliğini üstlendiği film, bütün isteksizliğine rağmen sevdiği kız yüzünden gangster olan bir gencin öyküsünü anlatmaktadır. 30'lu yıllar içerisinde özellikle ülkenin doğusundan Hollywood'a gelen Edwin Justus Mayer, Samuel Hoffenstein, Daniel Fuchs, William Faulkner, F.Scott Fitzgerald, Nathanael West gibi yazarlar önemli senaryolara imza atarlar. Şirketlerde aylıkla çalışarak her işi yapan çömezler, filmlerin sadece belirli bölümlerinden sorumlu profesyonel senaristler ve yazarlar bir araya geldiğinde, ortaya sadece altyapısı iyi oluşmuş bir sistem değil, titizlikle hazırlanmış senaryolar da çıkmaktadır.

Majör Stüdyolar Hollywood'da daha önce şirket bünyelerinde kurulmuş olan *story departmanları* sistemini daha da geliştirerek bunları adeta sabah gelip akşam gidilen bürolar haline getirip doğrudan *"producer"*a yani şirketin finansal yetkilerini ve karar mekanizmasını elinde bulunduran kişiye bağlamışlardır. Bu departmanlar şirketlerin içlerinde bulunan 30'dan fazla birbirine benzer bürodan ibarettir. Senaristler buralara sadece yazmak için değil birbirlerine fikirlerini anlatmak, tartışmak, düşünmek ve yazılanları karşılaştırıp daha olgun bir şey kotarmak için gelirler. Bu durum şirketlere sadece iyi senaryolar elde etme fırsatını vermekle kalmaz, her film hemen çekilmeyeceği için önemli bir senaryo stoğu oluşturmalarını da sağlar. O dönemin senaristlerinden I.A.L. Diamond'a göre şirketler, bir senaryonun üzerinde ne kadar çok kişi çalışırsa o kadar iyi olacağına dair bir inanç taşımaktadır ve her senaristin de kendine özgü kabiliyetleri öne çıkarılmaya çalışılır.[85] Bu yıllarda Hollywood sinema endüstrisinin genel tablosunu Billy Wilder'ın gözleminden aktaralım: *"Her şirketin kendine ait senaristleri vardı ve bunlara haftada bir ödeme yapılıyordu. Onlar da bunun karşılığında her hafta 11 sayfayı daktiloya çekip şirkete veriyorlardı. Metro Goldwyn Mayer'in 140 tane sözleşmeli senaristi vardı. Warner'dakilerin sayısı 110, Paramount'takilerin ise 105'di."*[86] Büyük bir makine gibi işleyen bu büyük endüstri, yılda yaklaşık 750 senaristin çalışarak 700 kadar senaryo çıkarttığı bir sistem haline gelmiştir. Yapımcılar öyküleri değerlerine göre sınıflayarak, *Süper Prodüksiyon, A Tipi Film* ya da *B Tipi Film* gibi kategoriler yaratırlar. 1933'te Hollywood'a gelen yazar Nathanael West, Columbia şirketinde çalışmaya başlar ve diğer pek çok yazarın aksine senaristlik ve yazarlık arasındaki farkı iyi belirler. Ancak West'i asıl şaşırtan şirketin içindeki işleyiş olacaktır. Bir fabrika düzenindeki çalışma temposu hiç de West'in umduğu gibi değildir. Nitekim arkadaşı Josephine Herbst'e yazdığı mektupta *"Bütün senaristler kudurmuş gibi yazıp duruyorlar, biraz durayım desen kapında bir kafa belirip çalışıp çalışmadığını kontrol ediyor."* diyecektir.[87] Yine bir başka tanıklıkta William Riley Burnett, yapımcı Jack

85) William Froug: *The Screenwriter looks at the screenwriter*, Silman-James Pres, LA, 1991, sayfa 159
86) Michel Ciment: *Passeport pour Hollywood*, Ramsay Poche, Paris, 1987, sayfa 30
87) Philippe Garnier: *Honni soit qui Malibu*, Grasset, Paris, 1996, sayfa 63

Warner'ın, senaristlerin çalıştığı bölüm ile çıkış arasında küçük bir kapıyı kilitleyip anahtarı da üstünde bulunduracak derecede hastalıklı bir disiplin içinde çalıştığını anlatır.[88]

Genelde yazım aşaması şu şekilde gelişmektedir: Önce yapımcı kendisine ulaştırılan taslak projeyi veya romanı ilk senariste verir. Bu kişi senaryonun ilk versiyonunu yazıp yapımcıya geri vermekle yükümlüdür. Daha sonra yapımcı, şirket kadrosundaki yapım ekibiyle tartıştıktan sonra projeyi kendi şirketine bağlı bir diğer senariste, daha olmazsa bir ikincisine gönderir. Ta ki son şekli bulana kadar. Ancak her şey bununla bitmez. Elde edilen ideal senaryo, profesyonel senaristlerin elinden geçer. Bunun için ise taslak halindeki projenin komedi sekansı, kavga sekansı, takip sekansı, aşk sekansı gibi bölümlere ayrılması gerekir ve bu sekansların her birini gözden geçiren de apayrı bir senaristtir. Bu yoğun trafiğin en son etabı ise özel bir ekip tarafından yapılan *story board*'lar, yani sahnelerin çizilmiş haldeki dekupajlarıdır. Böylece son aşamaya kadar birçok senarist yazıma ortak olur ancak jeneriğe genellikle yalnızca koordinasyonu yapan senaristin ismi yazılır.[89] Hollywood'un baş yapıtlarından olan **Gone with the wind (Rüzgâr gibi geçti)** filminde bir düzineden fazla senarist çalışmış, jenerikte ise sadece Sidney Howard ismi görülmüştür. **Peter Ibbetson** örneğinde ise resmi senaryo yazarlarının yanı sıra bazı eklenmiş sahneleri kimlerin yazdığı dahi belirtilmiştir ve jenerikteki senaryo bölümü satırlarca sürer.[90] Bu konuda bilinen en ilginç örnek MGM'in yaptığı **Stamboul quest (İstanbul macerası)** filmidir.[91] Senaryo asistanları dışında, filmin senaryosuna değişik katkıları olmuş yaklaşık 15 senarist vardır.[92]

Filmi kim yazarsa yazsın veya kim yönetirse yönetsin, hakları onu yapan şirkete aittir. *"Bir MGM/Paramount/RKO filmi"* ibaresi de bu yıllarda ortaya atılmıştır. Şirketlerin içindeki bu dinamik, baş yapımcılara senaryo ile doğrudan ilişki kuran ve değerlendiren bir nitelik verir. Ünlü yapımcı Irving Grant Thalberg konularını kendi seçmekte, senaryo kurgusunu da en az senaristleri kadar iyi bilmektedir. Dönemin diğer ünlü yapımcılarından David O. Selznick, Harry Cohn ve Jonathan Shields'in senaryo yazımını çok yakından takip ettikleri, hatta yazıma bizzat katıldıkları bilinmektedir. Bu yapımcılardan Jonathan Shields'in, senaristlerinin şahsi sorunlarını yüzlerine vurarak kışkırttığı ve senaryoları da bu gerilim sürecinde yazdırdığı ünlü Hollywood efsanelerinden biridir.[93]

---

88) Rock'n Folk: *Interview avec William Riley Burnett*, Philippe Garnier, No: 183, nisan 1982

89) Problèmes Audiovisuelles: *Le Paradoxe du scénariste*, INA: La Documentation Française, No: 13, sayfa 5

90) Bu filmin jeneriğindeki senaryo bölümü, dönemin senaryoya ayırdığı yeri belirtmek açısından ilginç olabilir: (Screen play by: Vincent Lawrence and Waldemar Young, Additional scenes by: John Meehan and Edwin Justus Meyer, From the novel by: George du Maurier, A play by: John Nathaniel Raphael, Adapted by: Constance Collier)

91) Nathalie Gautheron: *Les Scénaristes à Hollywood, L'histoire de la Screen Writers Guild*, Paris I-Sorbonne, DEA tezi, 1993-1994, sayfa 18

92) Leo Birinski'nin özgün eserinden uyarlanan filmin senaryosu Herman Mankiewicz'e aittir. Tretman Donald Ogden Stewart'ın üzerinde görünür. Dramatik kurgu ise Wells Root, Leo Birinski, Richard Schayar, Oliver Garrett arasında paylaşılmıştır. Diyaloglar Richard Schayer, Wells Root, Gottfried Rheinhardt, Oscar Sheridan tarafından yazılırken, özel sekanslar ise Lewis Waller, Allen Rivkin, P.J. Wolfson, Gardner Sullivan, Herbert O. Yardley ve Richard Schayer gibi senaristlerce yaratılmıştır.

93) Emmanuelle Zaoui: *Les Rapports entre producteurs et scénaristes a Hollywood*, Paris I -Sorbonne- D.E.A. tez projesi, Paris, 1987-1988, sayfa 14

'Major' Senaristler

*"Major Stüdyo'"*ların sektörü domine etme süreci ile birlikte, tüm önemli senaristler şirket bünyesinde yer almaya başlarlar. Şirketlerden bağımsız olarak çalışanlar da vardır ancak bu tip senaristlerin sektörde kendilerini önceden ispat etmiş olmaları gerekir. 1930'lu yıllardan 40'lara ulaşan sürecin senaristleri başlıca dört grupta incelenebilir.

a) Bir Yapım Şirketi Bünyesinde Çalışanlar
b) Bağımsız Çalışanlar
c) Yazarlar
d) Birden Fazla İşi Birlikte Yapanlar

a) Bir Yapım Şirketi Bünyesinde Çalışanlar

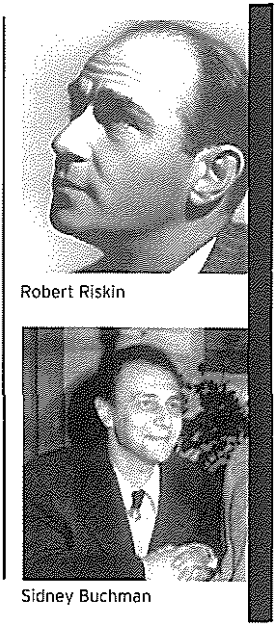
Bir yapım şirketine giren senaristten beklenen sadece çok başarılı senaryolar ortaya koyması değildir. O aynı zamanda şirketin bir elemanı olacağı için esneklik, uyumluluk, devamlılık gibi öğelere de sahip olması önemlidir. Böylece senaristlerin isimleri, kazandıkları başarıların ötesinde, bağlı oldukları şirketlerle anılmaya başlar. Bir John Lee Mahin'i MGM'den, bir Nunnally Johnson'ı Twentieth Century Fox'dan ve bir Sidney Buchman'ı Columbia'dan bağımsız düşünmek oldukça zordur.

1924 ile 1933 yılları arasında Hollywood'un en büyük şirketlerinden MGM'i elinde bulunduran Irving Thalberg, pozisyonunun aksine zayıf, hastalıklı görünümlü bir adamdır. Çekimde meydana gelebilecek olası dengesiz harcamaları önleyebilmek için senaryoya çok önem vermekte, her sahnenin kendine özgü bir mantığı ve kurgusu olması gerektiğini savunmaktadır. Bu yüzden de 1936'da hayata veda ettiğinde arkasında *"MGM senaryo stili"* adı verilen bir model bırakır. Bu sistemde, çok fazla sayıda senarist aynı senaryo üzerinde çalışır. Kimi sahneler Thalberg'in hoşuna gitmezse tekrar tekrar yeniden yazılır. Bu dönemde, gerek yazdıklarıyla gerekse politik yaklaşımlarıyla öne çıkan başlıca iki MGM senaristi vardır: Donald Ogden Stewart ve John Lee Mahin. Birbirine tamamen zıt kişilikleri ve politik fikirleri olan iki senaristin aynı şirketin en önemli iki dişlisi olması, Hollywood'da büyük şirketlerin ulaşmış olduğu kurumsal niteliği açıklaması bakımından önem taşır.

Donald Ogden Stewart bir komedi ustasıdır. 1930'lu yılların başından itibaren George Cukor, Edward H. Griffith gibi yönetmenler için diyalog yazarlığı yapmıştır. 1935'ten itibaren politik olarak oldukça angaje bir çizgiye gelir. Amerika'daki anti-nazi komitenin kurucusudur ve faşizm karşıtı birçok gösteriye katılır. Ancak hiç bir zaman didaktikliğe kaymamıştır. Politik görüşleri **Holiday (Tatil)** veya **The Philadelphia story (Philadelphia hikayesi)** gibi dönemin en başarılı komedilerini yazmasını engellemez. Bu anlamda, ileride anlatacağım gibi, 50'li yıllarda McCarthy'nin ilk kurbanlarından biri olması kaçınılmazdır. MGM'in bir diğer ünlü senaristi John Lee Mahin ise başarılı diyaloglarının yanında konumundan memnun, işbitirici Hollywood senaristi olarak tanınmıştır. Stewart'ın aksine sağcıdır. Ama didaktiklikten ve propagandadan o da uzak durur. Hatta kendi yazdığı **My Son John (Oğlum John)** filminde Leo McCarey'in komünistler

aleyhine ekleyerek çektiği sahneleri dramatürjiye uygun bulmayarak eleştirmiştir.[94]

Aynı dönemde Twentieth Century Fox yapım şirketinin başında Darryl F. Zanuck vardır. Zanuck sinemaya senaryo yazarlığı yaparak girmiş bir yapımcıdır. Warner'da yapımcı olarak önemli polisiye filmlere imza attıktan sonra Joseph Schenk'le birlikte Twentieth Century'yi kurar ve 1935'te şirketin Fox'la birleşmesiyle oluşan Twentieth Century Fox'un başına geçer. Diğer tüm yapım şirketleri *"star sistem"* ağırlıklı yani önemli yıldızlara dayanan bir yapı oluşturmayı tercih ederken, Zanuck, kendisi de senaryodan geldiği için senaristlere özel bir önem vermektedir. Zaten başlangıçta elinde sözleşmeli çok az yıldız oyuncu vardır. Senaristlerini özellikle tarihi filmler, komediler ve aile etrafında gelişen sagalar yazmaya özendirir. Örneğin senarist Lamar Trotti çok başarılı bir **Young Mr. Lincoln (Lincoln'un gençliği)** senaryosundan sonra tarihi filmlerin neredeyse spesiyalisti olmuştur. Şirketin bir başka önemli senaristi Nunnaly Johnson ise Zanuck'un teşvikiyle ve onu örnek alarak yapımcılığa soyunur. 1935'teki **The Man who broke the bank at Monte Carlo (Monte Carlo bankasını soyan adam)** filmiyle başlayan yapımcılık kariyeri, senaristliğiyle atbaşı giderek 60'ların başına kadar sürer.



Robert Riskin

Sidney Buchman

Kısaca diğer şirketlerden ve onların önemli senaristlerinden bahsedecek olursak ilk aklımıza gelenler hiç kuşkusuz sessiz film sonrası dönemde isimleri Columbia ile özdeşleşmiş çok ünlü iki senarist Robert Riskin ve Sidney Buchman'dır. Buchman, Columbia'da işe senaristlikle başlar, sonraları şirketin patronu olan Harry Cohn'un sağ kolu haline gelir. Böylece 1945'lerden itibaren birçok filmin yapımcılığına da soyunur. Son derece akıllı, kültürlü ve yazdığı senaryolarla her sosyal sınıftan insana rahatlıkla hitap edebilen bir yazardır. Bu özelliği nedeniyle doğru olmadığı halde komünist parti üyesi olmakla suçlanmıştır. George Cukor'un yönettiği **Holiday (Tatil),** Frank Capra'nın **Mr. Smith goes to Washington (Bay Smith Washington'a gidiyor)** ve yine yönetmenliğini George Stevens'ın yaptığı **The Talk of the town (Şehirde dedikodu)** gibi isminden çok söz ettiren komedilerin senaryosuna ortak olur. Columbia'nın diğer önemli senaristi Robert Riskin ise Buchman kadar kültürlü değildir ama anlattığı sosyal çevreyi çok iyi bilir. Yönetmen Frank Capra ile iyi bir ikili oluşturarak 11 filmde birlikte çalışır. **It happened one night (Bir gecede oldu), Mr. Deeds goes to town (Bay Deeds şehre gidiyor), Lady for a day (Bir günlük leydi)** gibi önemli Frank Capra komedilerinin senaryolarına imza atar. Capra daha sonra çok açık yüreklilikle itiraf ettiği gibi bu filmlerde sadece oyuncuları yönetmekle meşgul olup, Riskin'in senaryolarını neredeyse kelime değiştirmeden çekmiştir. Riskin'in ne kadar kendine özgü senaryolar yarattığı

94) Bertrand Tavernier, Jean-Pierre Coursodon: *50 ans de Cinéma Américain*, Omnibus, Paris, 1991, sayfa 227

daha sonra John Ford için yazdığı **The Whole town's talking (Bütün şehir konuşuyor)** filminin Capra filmleriyle şaşırtıcı biçimde benzerlik göstermesiyle ortaya çıkar. Yine adı neredeyse Warner şirketiyle özdeşleşmiş olan senarist Casey Robinson, birkaç ortak senaryodan sonra 1935'te yazdığı **Captain blood (Kanlı kaptan)** filmiyle ünlü senaristler arasına girer ve yazdığı filmlerle Warner'a prestij kazandırır. Psikolojik melodramlar ve kadın filmlerinin vazgeçilmez yaratıcısıdır. Özellikle Michael Curtiz, Edmound Goulding ve Irving Rapper için yazmıştır.

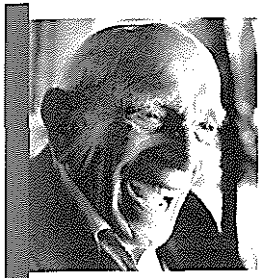
b) Bağımsız Çalışanlar

Bu dönemde, Hollywood gibi büyük bir endüstride bağımsız çalışmak, henüz ismi duyulmamış senaristler için yürek isteyen bir şeydir. Bu tip senaristlerin en büyük özelliği, birlikte çalıştıkları yönetmenden bağımsız olarak, sorunsalları ve çalışma modellerini senaryoya yansıtabilme yetenekleridir. Bazıları yılda 5-6 filmin senaryosunun yazımına iştirak eder. Bağımsız çalışan senaristler içindeki en önemli isimlerden biri Ben Hecht'dir. New York'lu musevi bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelen Hecht, önceleri gazetecilik yapar ve cinayet muhabiri olarak ün salar. Hollywood'a gittiğinde, mesleğinde gözlemlediği olaylardan esinlenerek yazdığı senaryolarla bir anda yükselmeye başlar. Bireyci, bir o kadar da para canlısıdır. Sistemi ince ince eleştirirken, onun olanaklarından yararlanmayı da ihmal etmez. Howard Hawks, Otto Preminger ve Alfred Hitchcock için yazdığı filmlerle ünlü olur. Hawks'un **Scarface (Yaralı Yüz)**, **His girl friday (Cuma kızı)**, Hitchcock'un **Spellbound (Öldüren hatıralar)**, **Notorious (Aşktan da üstün)**, **Rope (İp)**, Ernst Lubitsch'in **The Shop around the corner (Köşebaşındaki dükkân)**, John Ford'un **Stagecoach (Cehennem dönüşü)** gibi ünlü filmlerinin senaryolarında hep onun imzası vardır. Ancak çoğunun jeneriğinde ismi görülmez. Ben Hecht'in sektörde nasıl göründüğünü en iyi ifade eden satırlar, ünlü yapımcı David O.Selznick'in şirketinin senaryo departman direktörü Katherine Brown'a gönderdiği bir mektupta yazdıklarıdır: *"Senaristi, benim ve genellikle bir yönetmenin ortak çalışması olmadan, yalnız başına yazmaya gönderdiğimde asla büyük başarılar elde edemedim. Tüm yapımcu kariyerim boyunca bunun tek istisnası Ben Hecht'tir. Yalnız bıraktığımda bana başarı getiren tek senarist..."*[95]

Bağımsız senaristlerden sayabileceğimiz ikinci önemli isim ise Jules Furthman'dır. Daha 1915'lerden itibaren senaryo yazmaya girişen Furthman, olay örgüsünün doğal gelişimi ve diyaloglarının özgünlüğü ile 50'lerin sonuna kadar Amerikan sinemasını etkisi altında bırakmıştır. Furthman'ın en büyük özelliği diyaloglarında hızlı bir ritm içinde çok derin dram öğelerini ironi ile karıştırabilmesi, ciddi sahneleri komiklerle harmanlamasıdır. Sessiz film döneminde Henry King'in yönettiği pek çok filmin senaryosu onundur. Bu dönemin alışkanlığıyla çok hızlı yazabildiği için, bir şirketten bağımsız olmanın götürülerini yok etmiş, bu haliyle de Victor Fleming, Howard Hawks, Joseph Von Sternberg gibi önemli yönetmenler tarafından en çok tercih edilen isim haline gelmiştir. Joseph Von Sternberg için yazdığı **Blonde Venus (Sarışın Venus)** ve **Morocco**, Howard Hawks'un **Only angels have wings (Sadece meleklerin kanatları vardır)** ve **The Big sleep (Büyük uyku)**, Frank Lloyd'un **Mutiny on the bounty (Gemide isyan)**, en önemli filmleri arasında sayılabilir.

---

95) David O. Selznick: *Cinéma*,, Ramsay, Paris, 1984, sayfa 117



Jules Furthman



Dudley Nichols

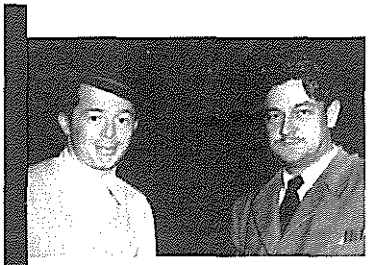
Şirketlerden bağımsız çalışan senaristlerin bir başka ismi Dudley Nichols ise, hırslı, becerikli, Hollywood'un neredeyse tüm önemli yönetmenleri ile birlikte çalışmayı becerebilen ve deyim yerindeyse ocağın üstünde sürekli kaynayan yemek bulunduran renkli bir kişiliğe sahiptir. Genel kültürünün zenginliği ve liberal fikirleri, çevresinde oluşturduğu karizma, zaten herhangi bir yapım şirketi ile çalışmasını olanaksız kılmaktadır. Nitekim başta John Ford olmak üzere (13 film), Howard Hawks (3 film), Jean Renoir (2 film), René Clair (2 film), Fritz Lang (2 film) gibi pek çok ünlü yönetmen için senaryolar yazmıştır. Önemli roman uyarlamalarında ilk düşünülen isimdir. Ayrıca Avrupa'da da belirli bir üne sahip olduğundan, ABD'de şansını deneyen Avrupalı yönetmenlerin de ilk tercihidir. Diyaloglardan çok, filmin temposu ve karakterlerin görsel tanımlamalarına özel önem verir. Zaten yönetmenden bağımsız olarak yazdığı hemen her filmde Nichols'un kendine özgü ritmini görmek mümkündür. Ancak yazdığı senaryoda değişiklik yapılmasını kolay kabul etmez. 1943 yılında yazdığı **For whom the bell tolls (Çanlar kimin için çalıyor)** senaryosunun içinde geçen *"faşist"* sözcüğü muhtemelen yapımcılar tarafından değiştirilmiştir. Bunu kimin yaptığını kendisine soran bir gazeteciye Nichols'un verdiği cevap ilginçtir: *"Faşistler !!"*[96]

c) Yazarlar

Yazarların Hollywood'daki maceraları sinemanın hiçbir döneminde onları sektörün değişmez parçası haline getirememiştir. Hatta çoğu zaman edebiyattaki yetenekleri ile sinemasal anlatımdaki yetersizlikleri tezat teşkil eder. Hollywood dönemi Amerikan yazarları, güven duydukları yapımcılar ve yönetmenlerle çalıştıkları zaman daha başarılı eserler verirler. Örneğin Thornton Wilder, kendi öykülerinden uyarladığı önemsiz senaryolara imza koyduktan sonra, Alfred Hitchcock'un **Shadow of a doubt (Bir şüphenin gölgesi)** filmiyle kendi sesini bulmuş, dramatik anlamda ne kadar nefes kesici bir eser yaratabileceğini kanıtlamıştır. Aynı şey Tenessee Williams için de geçerlidir.

Ancak elbette ki dönem yazarların hepsinin büyük bir uyum içinde çalıştığı söylenemez. William Faulkner, genelde yalnızca Howard Hawks'la çalışmayı tercih etmektedir. Zaten Hawks'un engin senaryo bilgisi göz önüne alındığında Faulkner'in senaryolara ne derece katkısı olduğu da ciddi soru işaretleri içerir. Hatta Hawks'un bazı filmlerinde yalnızca belirli diyaloglara göz atıp ismini de jeneriğe yazdırdığı bilinmektedir. Raymond Chandler ise tamamen mutsuzlar takımındandır. **Strangers on a train (Trendeki yabancı)** filminde Alfred Hitchcock'un kendi kurduğu gerçekçi mantığı hiçe saydığını, **Double indemnity (Çifte tazminat)**'ın senaryosunun yazımı sırasında ise Billy Wilder'ın kendisine çok baskı yaparak eziyet çektirdiğini öne sürer.

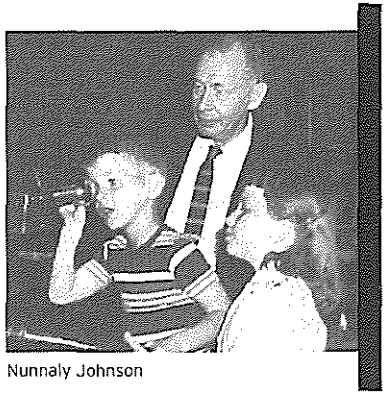
96) Bertrand Tavernier, Jean-Pierre Coursodon: *50 ans de Cinéma Américain*, Omnibus, Paris, 1991, sayfa 231


Billy Wilder ve Raymond Chandler

Ancak bir anekdot olarak hemen belirtelim; altta kalmayı hiç sevmeyen yapıda olan Wilder, karşılık olarak, Raymond Chandler'ın aslında sinema filmi yazmaktan hiçbir şey anlamadığını belirtir. İşin doğrusu, ABD'de, ünlü sayılabilecek yazarlar, senaryo yazarlığına geçtiklerinde hiç de kendilerinden beklenen sesi getiremezler. Aslında James Agee ya da Daniel Fuchs gibi edebi yönden gölgede kalan yazarların sinemada daha başarılı olduklarını söyleyebiliriz.

d) Birden Fazla İş Yapanlar

Hollywood sisteminde zincirin en önemli iki halkasını senarist ve yapımcılar oluşturduğu için, yönetmenlerin çoğunun birikimleri sınırlıdır. Bu yüzden de işe senaryo ile başlayıp yönetmenliğe geçmiş olanlar piyasada büyük saygı görmekte, deyim yerindeyse Hollywood'un kaymak tabakasını oluşturmaktadır. Senaryo geçmişlerinden dolayı dramatik yapıyı oluştururken karşılaştıkları zorlukları çabuk çözüp, özgün olay örgülü öyküler anlatırlar.


Nunnaly Johnson

Her dönemin çok ünlü bir yazar-yönetmeni vardır. 1910'larda David Wark Griffith, 30'larda Preston Sturges, 40'larda Delmer Daves, sonraları da Blake Edwards gibi isimler bu gruba karşılık gelir. Joseph L. Mankiewicz, Billy Wilder ve John Huston gibi isimler ise yönetmenliğe geçtikten sonra yeni mesleklerinde o kadar ünlü olurlar ki, senaristlik döneminde yazdıkları senaryolardan fazla söz edilmez olur. Halbuki örneklersek Billy Wilder **Ninotchka (Gülmeyen kadın)**, John Huston **High sierra**, Joseph L. Mankiewicz de **Our daily bread (Günlük ekmeğimiz)** gibi çok önemli filmlerin senaryolarını imzalamışlardır. Özellikle 40'lı yıllardan başlayarak senaryo yazarlığından yönetmenliğe geçenlerin sayısında gözle görülür bir artış olur. Robert Rossen ve Richard Brooks gibi önemli isimler de bu dönemde ortaya çıkmıştır. Aynı durum senaristlikten yapımcılığa geçen Nunnaly Johnson için de geçerlidir.

Screenwriter's Guild (Senaristler Birliği)

Yukarıda yaptığım bu dörtlü sınıflama, senaristlerin özelliklerini göstermekle birlikte dönemin verimliliğini ve sektör çalışalarının çeşitliliğini de ispatlamaktadır. Senaristlerin sayısı ve aktifliği 30'lu yılların başından itibaren sendikalaşma hareketlerini hızlandırır. "Screenwriters Guild (Senaristler birliği)" organizasyonu ile başlayıp senaristlere uygulanan baskıların ön plana çıktığı McCarthy dönemine kadar uzanan süreç, Hollywood senaryo tarihinin en önemli satırbaşlarından birini oluşturur.

1933 senesinde, Hollywood sinema sektöründe yalnızca tek sendika vardır. IATSE[97] adındaki bu sendikalaşma hareketi ışıkçı, kamera teknisyeni gibi teknik elemanların haklarını savunan bir niteliğe sahiptir. Aynı yapılanmanın etkisiyle değişik politik görüşlerden gelen 10 tane senarist 3 Şubat'ta toplanarak bir sendika hareketi kurulması çalışmalarına başlar.[98] Nihayet 6 Nisan 1933'te dünyadaki ilk senarist sendikası, Screenwriters guild of the authors league of America (Amerika yazarlar birliği senaristler sendikası) adıyla ortaya çıkar. Derneğin ilk başkanı, mesleğe 20'li yıllarda General Franko karşıtı belgeseller yazarak girmiş olan John Howard Lawson'dur. Dernek kurulduğunda 173 olan üye sayısı hemen ertesi yıl 640'a kadar yükselir. Uzun süren görüşmeler ve pazarlıklardan sonra 1941'de senaristler ile yapımcılar arasında imzalanan kontratla sendika yalnız büyük kazanımlar elde etmekle kalmaz, aynı zamanda tüm ülke nezdinde saygınlığını da kazanmış olur. Süreli sözleşmelerin genelleştirilmesi, asgari ücret garantisi, işten çıkarma halinde önceden uyarı, aynı senaryo üzerinde çalışan senarist sayısının sınırlandırılması, jenerikte ayrımcılık yapılmaması bu kazanımların en önemlileridir.

Sistemin içindeki belli başlı şirketlerde düzenli olarak çalışan senaristler hiç de büyük paralar kazanmamaktadır. Örneğin 1941'de finans bakanlığının yaptığı bir araştırmaya göre, Hollywood'da o dönem 75.000 doların üzerinde kazanan 200 kişinin yalnızca 5'ini senaristler oluşturur.[99] Halbuki, son derece hiyerarşik bir yapısı olan Hollywood film endüstrisinde prestij, biraz da kazanılan para ile ölçülmektedir. Buna karşılık, yine aynı yıllarda, senaristler Hollywood endüstrisinin en okumuş ve birikimli kesimini oluşturur. Gerçekten de senaristlerin %80'i üniversite mezunudur.[100] Bir başka istatistik ise bu senaristlerin %57'sinin 40 yaşının altında olduğunu göstermektedir.[101] Ayrıca senaristlerin çok önemli bir bölümü kökten Amerikalı'dır. Senaristler arasında Amerika'ya savaş sırasında gelen mültecilerin azınlıkta olması, onların ülkelerindeki işçi sınıfı, sosyal adalet gibi kavramları büyük bir kendine güven ile savunmalarını sağlamıştır.

Bir önceki paragrafta değindiğim senarist profili, o dönemde Hollywood senaristleri arasında sol akımların egemen olması doğal sonucunu getirmiştir. Zaten aynı dönemde tiyatroda da Broadway *"akademizmi"*ne karşı sol militan bir hareket başlar. Sovyet Vsevolod Meyerhold ve Constantin Stanislavski ekolü olan *"Grup Tiyatrosu"* isimli devrimci tiyatro hareketi, Clifford Odets ya da Albert Maltz gibi sonradan Hollywood'a geçen bazı ünlü senaristleri de yetiştirir. 1937'de senarist Martin Berkeley'in evinde komünist partinin Hollywood ayağı kurulur. Aynı dönemde II. Dünya Savaşı'nın başlaması ve toplumun Nazilere karşı anti-faşist duyarlılığı, özellikle senaristler arasında gerek üye, gerekse sempatizan sayısını artıran bir faktördür. 1947'de Amerikan karşıtı hareketleri inceleme komitesi başkanlığına (HUAC) seçilmiş olan aşırı sağcı J. Parnell Thomas, aralarında Ronald Reagan, Adolphe Menjou, Gary Cooper, Jack Warner gibi sağ görüşlü aktörlerin de bulunduğu 14 kişinin tanıklıklarından yola çıkarak Amerikan sinemasının komünizmin pençesine düştüğü açıklamasını yapar. Bu yüzden de içlerinde yedi senarist, iki yönetmen ve bir de

---

97) International Alliance of Theatrical Stage Employees *(Uluslararası teknik elemanlar birliği)*

98) Bu 10 senarist: *Lester Cole, John Howard Lawson, John Bright, Kubec Glasmon, Samson Raphaelson, Edwin Justus Mayer, Louis Weitzenkorn, Brian Marlow, Bertram Block, Courtenay Terrett.*

99) Bunlar; *Jo Swerling, Virginia Van Upp, Anita Loos, James L. McGuinness* ve *John Lee Mahin*'dir.

100) Aynı oran, yapımcılar için %57, yönetmenler için %53, oyuncular için ise %49'dur.

101) John Baxter: *Hollywood in the thirties*, Paperback, New York, 1970

yapımcının olduğu sol görüşlü 10 kişiyi sorguya çekmek isterler.[102] Bu meşhur onlu, komünist partiye yakınlıkları hakkındaki hiçbir soruya cevap vermeme kararı alır. Bu karar onların mahkemeye verilmelerine neden olur ve o tarihten itibaren de *"Hollywood 10'ları"* olarak anılmaya başlarlar. Ayrıca yine komisyon tarafından, mahkemede ifade vermeyi reddeden ve komünizme yakınlık duyduğu saptanan tüm sinema adamlarını kapsayan bir *"black liste (kara liste)"* yapılmasına karar verilir.

Tüm bu gelişmeler, öncelikle yapımcıları ciddi anlamda korkuya sürükler ve sözleşmeli senaristlerin bazılarının işine son verilir. Ancak bu sefer de Screenwriter's Guild ayağa kalkar ve senaristlerini kovan yapımcılara karşı hukuki yönden haklarını aramaya girişir. Nitekim Lester Cole MGM'e karşı olan davasını kazanarak işine geri döner. 1950'li yıllardan itibaren senatör McCarthy'nin uğraşlarıyla baskılar artmaya başlar ve solcu olarak tanınanlarla dostluğu bilinen hemen hemen tüm sinema adamları sorguya çekilir. Ayrıca Screenwriter's Guild içindeki görüş ayrılıkları da artmıştır. Sorguya çekilen yönetmenlerden Edward Dmytryk ve Elia Kazan'ın kendilerini kurtarmak için arkadaşlarının isimlerini vermeleri bardağı taşıran son damla olur. Jules Dassin, Jules Berry, Joseph Losey gibi sinemacılar Amerikayı terk ederek Avrupa'nın çeşitli ülkelerine yerleşir. 1952'de Charlie Chaplin de bir daha dönmemek üzere ülkeyi terk eder. Chaplin daha sonra İngiltere'de kendisiyle yapılan bir röportajda hiçbir zaman komünist partiye üye olmadığını, özgürlüğe inanan bir bireyci olduğunu söyleyecektir. İlerleyen yıllarda senatör McCarthy'nin ordunun içinde de komünistler olduğunu ileri sürmesi kendi sonunu hazırlar ve istifa etmek zorunda kalır. McCarthy'nin oluşturduğu baskı ortamı da onun gitmesinden sonra nispeten azalır.



Samuel Ornitz, Ring Lardner JR, Albert Maltz, Alvah Bessie, Lester Cole, Herbert Biberman ve Edward Dmytryk.

İkinci dünya savaşını takip eden bu yıllarda Amerikan hükümetinin başlattığı dış yardım planları çerçevesinde, Amerikan filmleri de pazarlık malzemesi olarak kullanılmıştır. Hükümet özellikle Avrupalıların milli sinemalarını kontrol altında tutabilmek için Amerikan filmlerinin dağıtımına önem verip anlaşmalar yaparak, söz konusu ülkede her ayın belirli haftalarında yabancı film gösterilmesini şart koşmaktadır. Ancak tüm bu kotalar ileri yıllarda kaçınılmaz olarak milli sinemaları ayaklandıracaktır.

Fransız Altın Çağı

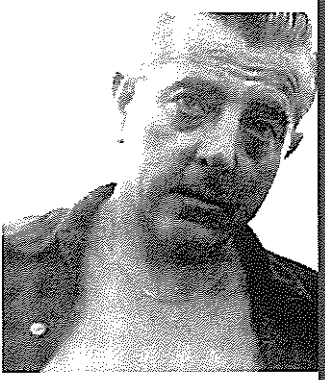
Sessiz filmler döneminin sonlarına doğru Fransız sineması yeni bir seyirci krizi ile sarsılır. Birinci kriz George Meliès'in sinemayı bir anlatım sanatı haline dönüştürmesi ile atlatılmış, ikincisi ise yazar ve edebiyatçılara senaryo kapılarının açılması ile

---

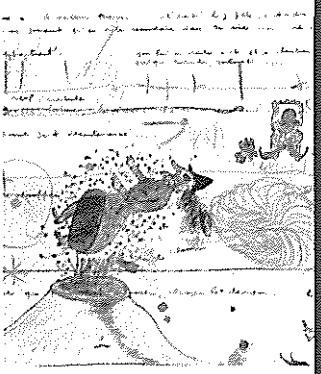
102) Senaristler: *John Howard Lawson, Dalton Trumbo, Albert Maltz, Ring Lardner JR, Alvah Bessie, Lester Cole, Samuel Ornitz,* Yönetmenler: *Edward Dmytryk, Herbert Biberman,* Yapımcı: *Adrian Scott*

geçiştirilmiştir. Ancak bu seferki kriz oldukça önemli görünmektedir. 1932'den itibaren Fransız sinemasında baş gösteren bu krizin en önemli nedeni sektörün sesli sinema ile gelen çabuk değişime ayak uyduramamış olmasıdır. Endüstriyel anlamda bu süreç, ilerki yıllarda Pathé ve Gaumont şirketlerinin tasfiye olmasına kadar gidecektir. Buna karşılık, paradoksal olarak, 30'lu yılların ortalarından itibaren, artistik anlamda Fransız sinemasının en muhteşem dönemlerinden biri yaşanmaya başlar. Bu ayağa kalkışı gerçekleştirenler ise dönemin bir avuç senaristidir. Senaristleri önemsemeyen bazı kuramcılara göre bu *"şaşırtıcı"* ikilem, o dönemde özellikle Rusya ve Almanya'yı terk ederek Fransa'ya yerleşen bazı teknisyen ve yönetmenlerin eseridir.[103] Ancak çok geçmeden olayın bu kadar basit olmadığı görülecektir. Nitekim senaristler, etkilerini yalnızca birkaç başarılı film imzalamanın ötesinde, Fransız fikir ve sanat dünyasını etkisi altına alan *"Şiirsel Gerçekçilik"* akımını yaratarak gösterir. Dönemin senaristleri arasında ufak bir gezinti yaparsak, karşımıza çok başarılı yapıtlara imza atmış isimler çıkacaktır.

Jacques Prevert, her şeyden önce şairdir. 30'lu yılların sonundan itibaren, pek çok filme yazdığı diyalogların yanı sıra; **Quai des brumes (Sisler rıhtımı), Le Crime de Monsieur Lange (Bay Lange'ın cinayeti), Remorques (Çatanalar)** gibi önemli senaryolarla *şiirsel gerçekçilik* akımının öncüsü olmuştur. Aynı dönemin senaristi Henri Jeanson, sinemaya 1933'te yazdığı **La Dame de chez Maxim's (Maxim'den gelen kadın)** ile girmiştir. Özellikle deyimler ve dile yeni kattığı kelimelerle süslediği diyalogları, biraz avam karakterleri ile Fransız sinemasına 30'lu yıllardan itibaren damgasını vurur ve 100'den fazla filme imzasını atar. Louis Jouvet ve Jean Gabin gibi bazı ünlü oyuncular, oyuncuları ön plana çıkaran diyaloglarını iyi tanıdıkları için Jeanson'la özellikle çalışmak istemişlerdir. **Pépé la moko (Cezayir batakhaneleri), Un carnet de bal (Bir balo defteri), Fanfan la tulipe (Kahraman aşık)** gibi filmlerin yalnızca diyaloglarını yazar. O dönemde Henri Jeanson'un gerçek rakibi, onun kadar ünlü bir senarist olan Charles Spaak'tır. Bu ikili çoğunlukla beraber anılır, seyirciler çoğunlukla filmlerini karşılaştırır. Fransız senaryo tarihinin bir başka ünlü senarist ikilisi Jean Aurenche ve Pierre Bost ise birlikte çalışmaktadır. Hatta, en çok çalıştıkları yönetmen Claude Autant-Lara ile bir üçlü oluşturdukları



Jacques Prevert



Jacques Prevert'in bir senaryo sayfası

103) Jean-Pierre Jeancolas: *Histoire du Cinéma Français*, Nathan Université, Paris, 1995, sayfa 43

bile söylenebilir. Aurenche, senaryonun yapısını oluşturur, Bost ise diyalogları yazar. Michel Audiard, Fransa'nın gelmiş geçmiş en büyük diyalog yazarlarından biridir. Son dönemlerinde her yönüyle çok başarılı senaryolar yaratmış olmasına rağmen, yapı oluşturmada başarılı değildir. Audiard, sık sık sinemada, hiçbir sanatta olmayacak derecede farklı diyaloglar yaratılabileceğini Jacques Prevert'ten öğrendiğini tekrarlamıştır. Bu anlamda, dönem senaristleri sanatsal anlamda birbirlerini de etkilemişlerdir.

Bu sıralarda senaryo öyküsü ile diyalogların ayrılması ve tiyatronun etkisiyle diyalogist adı verilen ayrı bir senarist tipinin ortaya çıkması gerçekleşir. Dönem filmleri senaryolarının büyük çoğunluğunda bu ayırım göze çarpar. Aynı eğilim, Fransız sinemasında 60'lı yılların sonuna kadar etkisini sürdürmüştür.

Fransa'da henüz savaş sona ermeden, 1944 yılında, Amerika'daki *"Screenwriter's Guild"* benzeri bir sendikalaşma, *"Senaristler sendikası (Le Syndicat des scénaristes)"* adıyla oluşturulur. Henri Jeanson, Charles Spaak, Pierre Bost, Jacques Prévert ve Jacques Viot tarfından kurulan sendika senaristlerin mesleki hakları kadar, senaryonun filmin içindeki konumu hakkında da çarpışma yolunu seçer. Kurucu senaristlere göre bitmiş bir filmin sonucu veya başarısının %60'ı senariste aittir. Ayrıca senaryonun mutlak surette bir edebi metin sayılması gerektiği de ileri sürülür. Bu sendika hareketi yaklaşık 150 üyeye sahiptir. Ancak bunu bir kitle hareketi yapmak adına sendika'yı *Gösteri Birliği Hareketi* adındaki 100.000 üyeli teatral sendika birliğine bağlayınca sorunlar ortaya çıkmaya başlar. Zira bu birlik komünistlerin elindedir ve sinema senaristlerinin çoğu bu fikri paylaşmaz. Nitekim senaristler sendikasının yalnızca birkaç yıllık ömrü olur ve arka arkaya istifalarla eriyip gider. Fransa'da tekrar bir sendika hareketi için 1994 senesini beklemek gerekecektir. 31 Mart 1994'te kurulan *"SenaristlerBirliği"* Alain Krief'in önderliğinde 60 üyeyle yola çıkar ve halen senaristler için önemli kazanımlar elde etmeye devam etmektedir.[104] Bununla birlikte bazı sanat eleştirmenleri ve sinemacılar da senaristlere karşı gerek işlevsel gerekse oportünist nedenlerle gerçek bir önyargı geliştirilmiştir. George Sadoul'un ünlü *L'Histoire du Cinéma* eserinde tek bir senaristten dahi bahsedilmemektedir. Aynı şekilde André Bazin'de de senaristlere yer yoktur. Daha sonra gelecek ve doğrudan senaristleri karşısına alacak Yeni Dalga akımını oluşturan zemini buralarda aramak gerekir.

İtalyan Sineması ve Senaristleri

Sesli filme geçişe başlangıçta ayak uyduramayan ve ayakta kalmakta güçlük çeken İtalyan sineması Benito Mussollini'nin başta olduğu faşizm yıllarında tekrar ayağa kalkma yoluna girer. Buna karşılık, gerek sansür, gerekse nitelikli konuların eksikliğine yol açan oto-sansür bu ülkenin sinemasının dünyada önemli bir yer bulmasını engeller. Bu yıllarda İtalya'da, *"Beyaz Telefon Filmleri"* adı verilen ve plastik yönünün gücüne rağmen[105] içerik açısından kaba melodramları ya da fotoromanları geçemeyen bir tür ortaya çıkar. Mussollini'nin sinemaya verdiği propaganda değer, konu ve içeriklerinin güçsüzlüğüne rağmen birçok filmin yapılmasını sağlar. Bunun çok iyi bir getirisi olduğu kaçınılmazdır, zira sektörü ayakta tutar ve piyasada yeni

---

104) Eddy Dubois: *L'Evolution du Statut des Scénaristes Français*, Mémoire de DEA, Paris I, Sorbonne, 1995, sayfa 36

105) İtalya'da CINECITTA stüdyoları 1937'de Mussollini tarafından kurulmuştur

yetişmiş elemanların çoğalmasını sağlar. Nitekim, İtalya'da faşist rejimin yıkılması ve sinema stüdyolarının müttefiklerce bombalanması, bu sanatı yok edememiş, hemen savaş sonrasında daha verimli şekilde ortaya çıkmıştır.

Savaş yıllarından hemen sonra ortaya çıkan *"Yeni Gerçekçilik"* akımı daha çok bir yönetmen sinemasıdır. Belgesele yakın ve amatör oyuncuların katılımıyla daha emprovize tarzda çekilen filmler Vittorio De Sica, Luchino Visconti, Roberto Rossellini gibi önemli yönetmenlerin çıkmasını sağlamıştır. Ancak bu akımın öncülerinin uzun süre ayakta kalmalarını sağlayan olay, öykü bazında tıkanabilme tehlikesi olan bu yönetmenlerin, yaptıkları ilk filmlerden sonra dönemin çok başarılı senaristleri ile ikililer oluşturmaları ya da grup senaryoları yazmalarıdır. Gerçekten de İtalyan sinemasında önemli bir yönetmenin yanında ona sadık bir veya birkaç senarist görüyoruz. Vittorio de Sica-Cesare Zavattini, Luchino Visconti- Suso Cecchi d'Amico, Roberto Rossellini-Sergio Amidei, bu dönemin önemli ikilileridir. Visconti'nin senaristi Suso Cecchi d'Amico, bu birlikte çalışma sürecinden bahsederken, yazım sürecinde hergün görüştüklerini ancak bambaşka şeylerden konuştuklarını anlatır. Bu sürecin, senaristin yönetmeni tam olarak tanımasına yardımcı olduğunu, böylece bundan sonra filmi hangi şekilde yapmaya karar verirse versin, nedenini tam olarak bilebildiğini eklemektedir.[106] Bir anlamda bu ikililer yarı profesyonel bir nitelik taşır.



Luchino Visconti ve Suso Cecchi d'Amico

1948'de hristiyan demokratların halk cephesini seçimlerde yenmesiyle yeni gerçekçilik akımı oldukça marjinal bir konumda kalır. İşte bu sırada gazeteci ve mizah yazarlarından oluşan yeni bir senarist nesli sinemaya girer. Eskilerden Sergio Amidei ve Vincenzo Cerami ile yeni senaristlerden Scarpelli ve Age, Ennio Flaiano, Tonino Guerra, Tulio Pinelli bu dönemin önemli senaristlerinden sayılır.

Gerçekten de İtalya belki de kültüreł olarak senaristlerin toplu çalışmayı en fazla sevdiği ülkedir. İtalyan sinemasının en müthiş dönemi olan 50'li, 60'lı ve 70'li yıllarda önemli sinemacıların hemen hepsi senaryoya ayrı bir önem vermiş, filmlerin öyküsü çoğunlukla birçok senaristin ortak tartışmalarıyla ortaya çıkmıştır. Federico Fellini hem Tulio Pinelli, hem de Ennio Flavio gibi senaristlerle çalışmıştır. Senarist Furio Scarpelli'ye göre bu dönemin en belirgin özelliği senaristler arasındaki yapıcı tartışmalardır. *"Diyebilirim ki İtalya'da bu mesleğin içinde diyalektik bir yaratıcılık oluşturuldu. Bunu çoğunlukla keskin tartışmalarla sağlıyoruz ama bu tartışmalar ortak çalışmaya hep bir şeyler katılıyor. Bazen de karşı çıkışlar oluyor. Karşı çıkış olayını biz icat ettik. Yazım esnasında karşı çıkış bir kural oldu yoksa onun yerini saygı alacaktı. Eğer çalışırken birbirimize hiç eleştiri yapamayacak derecede saygı göstereceksek veya birinin sunduğu bir fikri diğeri camdan aşağı atmayacaksa o zaman yalnız çalışırız, daha iyi değil mi? Bir çalışma grubunun içinde saygının yasak*

106) Marie-Christine Questerbert: *Les Scénaristes Italiennes*, 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 36

olduğunu düşünüyorum, yoktur böyle birşey. Ahlaki veya insani bir saygı, evet ama ortaya atılan her fikre duyulan kör bir saygı değil. Eğer içimizden birinin içine sinmiyorsa, ne istediğini söyleyebilmelidir."[107]

SONUÇ

Senaryoda klasik anlamda *"sonun başlangıcı"*ndan bahsedebilmek güçtür. Buna karşılık 50'li yılların sonunda Fransa'da ortaya çıkan ve tüm Batı Avrupa'ya yayılan *"Yeni Dalga"* akımının ana hedefi ve kurbanlarının, klasik anlamda senaryo yazan senaristler olduğu söylenebilir. O halde senaryo tarihinin son bölümünü göreceğimiz bu süreç, aslında gerçek anlamda bir *"çöküş"* ile başlamış ve günümüze gelinceye kadar ters yönde bir ivme kazanmaya devam etmiştir. Bir anlamda günümüzde senaryonun yeniden eski konumuna dönüş içinde olduğu söylenebilir.

Yeni Dalga ve Senaryo Karşıtı Akımlar

Fransa'da 1954 yılının ocak ayında çıkan *Cahiers du Cinéma*[108] dergisinde genç yazar François Truffaut *"Une certaine tendance du cinéma français (Fransız sinemasının genel bir eğilimi)"* başlığı ile çıkardığı yazısında Fransız sinemasının 30'lu yıllardan getirdiği psikolojik gerçeklikten, senarist ve diyalog yazarlarının statükoculuğuna ya da edebiyat uyarlamalarının saçmalığına kadar her şeye saldırır. Buna karşılık Jean Renoir, Robert Bresson, Jean Cocteau gibi yönetmenlerin eserlerinde gösterdiği tutarlılığı da savunur.[109] *Yeni Dalga* akımının başlangıcı olan bu yazı, sinema çevrelerinde heyecan yaratır ancak henüz kimse bunun bir akıma dönüşeceğinin farkında değildir.

"Sorun Truffaut'da değil, Truffaut'yu ciddiye alan sersemlerde!" diyen hocam Jean-Paul Török'ü hatırlıyorum. Fransız sinema tarihçisi Pierre Billard'a göre, François Truffaut'nun sözlerini yalnızca birilerine veya bir takım filmlere karşı olma şeklinde değerlendirmemek gerekir. Yeni Dalga'nın başka kültürler ve nesiller aracılığıyla yayılmasının en önemli nedeni *auteur (yaratıcı)* açılımında saklıdır. Bu akım yaratıcıya neredeyse gerçek dışı bir aura ve dokunulmazlık kazandırarak, onun sektörde görebileceğimiz her türlü avam ve popüler yaratıdan farklı bir yerde olduğu duygusunu uyandırır.[110]

Fransız sinemasının Truffaut'nun dediği kadar vahim bir durumda olup olmadığını anlamak için onu ekonomik ve artistik gerçekliği içinde incelemek gerekir. Ekonomi olarak, savaş sonrası Fransız sineması, tarihinin en parlak dönemlerinden birini yaşamıştır. 1957'ye gelindiğinde yıllık 411 milyon seyirciye ulaşılır. Bu dönemin rekoru 423 milyon seyirci ile 1947 yılına aittir. Yine 1945 ile 1957 arası 12 yıllık süreyi baz alırsak, dışarıya ithal edilen film sayısı tam üç kat artar. Artistik olarak ise dünyadaki Fransız hegemonyası daha da çarpıcıdır. 10 yıllık süre zarfında Cannes'da beş kez altın palmiye, beş kez de Venedik altın aslanı kazanılmıştır.[111] O halde Fransa'da *"Jön*

---

107) Marie-Christine Ouesterbert: *Les Scénaristes Italiennes*, 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 98
108) Fransa'nın önemli sinema dergisi *Cahiers du Cinéma* ilk sayısını 1951 yılında çıkarmıştır.
109) Jean-Pierre Jeancolas: *Histoire du Cinéma Français*, Nathan Université, Paris, 1995, sayfa 72
110) Pierre Billard: *L'Age Classique du Cinéma Français*, Flammarion, Paris, 1995, sayfa 570
111) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 64

Türk" adı verilen *"Yeni Dalga"* gençlerini gerçekten rahatsız eden nedir?

Bunun yanında yeni dalga akımı ile birlikte birçok yeni yönetmenin sinemaya girmesi gerçekleşir. Fransa'da 1950 ile 1958 arasında yıllık 16 civarında seyreden *"ilk film"* sayısı, 1959'da 35, 1960'ta da 38 rakamına ulaşır.[112] Aslında Yeni Dalga'yı kendi içinde, bağımsız bir sanat akımı gibi görmek gerekir. Zira bu akımı yaratan yönetmenler ve kuramcılar ele alındığında ortada çok fazla paradoks olduğu görülecektir. Senaryoyu çekim günü sabahı bir kahve yudumlarken yazılabilecek bir metne, senaristi de görsellikle düşünen yönetmenin sekreterliğine indirgeyen bir anlayışı savunan François Truffaut, kendi sinema hayatında bunun tam tersini yapmıştır. Ernst Lubitsch veya Alfred Hitchcock gibi çekimlerinde çok kapsamlı senaryolarla çalışan ve metnin asla dışına çıkmayan yönetmenlerin hayranıdır ve kendisi de tıpkı bu yönetmenler gibi senaryo çok sağlam bir hale getirilmeden çekim aşamasına geçmez.[113] En başta hedef aldığı Jean Aurenche ve Pierre Bost ile tabii ki çalışamamıştır. Ancak onlar dışında neredeyse her zaman son derece klasik senaristlerle çalışmayı tercih eder. Hitchcock'la yaptığı röportaj kitabı ona hayranlığının göstergesidir. Yeni Dalga'nın yarattığı histeri, Alexandre Astruc'un oluşturduğu *"Kalem Kamera (Camera Stylo)"* kavramıyla doruğuna ulaşır. Bu kavrama göre artık Senaryo'nun işlevini kamera görecek, sinemadan kalemin etkisi kalkacaktır. Buna karşılık ne ilginçtir ki aynı Alexandre Astruc, 1993 yılında yapılan ve genç senaristleri bulmayı amaçlayan *"Ciné-Litterature"* adındaki bir kısa metrajlı senaryo festivalinin jüri başkanıdır. Yıllar boyunca klasik senaryoya karşı olmuş bir insanın en iyi uyarlama dalında jüri başkanı olması da paradoksun bir parçasıdır.[114] Nitekim aynı senelerde yine senaryo karşıtlarından Alain Robbe-Grillet **L'Immortelle (Ölümsüz kadın)** filminin senaryosunu yayınladığında kendi kitabı için, bunun bir senaryo olmadığını, filmde gördüğümüz ve duyduğumuz şeylerin tanımlaması olduğunu söyleyecektir.[115]

Hangi sanat dalında olursa olsun, bir kişinin *"auteur"* sayılabilmesi için ne gereklidir? Örneğin ortaya koyduğu eserlerin tümünde bir uyum, bir homojenite veya tematik bir bütünlük bulunmalı mıdır? Yeni dalga yazarlarına göre evet, elbette ki bu bütünlük gereklidir. Ancak bunu savunmak çok garip bir ikilemi de beraberinde getirir. Önemli bir yönetmenin durmadan aynı tarzda filmler yapmasının artistik açıdan ne kadar ilginç sayılabileceği sorgulanabilir. Zira bir yönetmen de kendini geliştirebilir, fikirleri değişebilir. Bir diğer önemli nokta da şudur: Bu kavramın savunucularına göre Frank Capra, John Ford ya da Raoul Walsh gibi Amerikalı yönetmenler *auteur* sayılmalıdır. Halbuki bu kadar değişik senaristle bu kadar çok sayıda film yapmış yönetmenler, filmlerinin bazılarının isimlerini ya da onları ne zaman yaptıklarını dahi bilmezler. Bu yönetmenlerin eserlerinde acaba gerçekten belirli bir uyumdan söz edilebilir mi? Bu sorunun cevabının verilebilmesi için yönetmenlerin birlikte çalıştıkları senaristlerin de incelenmesi gerekecektir. Amerikalı sinema yazarı David Kipen, *"auteur"* teorisini sorguladığı kitabında, belki de sinema tarihinin senaristlere göre tekrar yazılması gerektiğinden söz ederken çok önemli

---

112) Jean-Michel Frodon: *L'Age Moderne du Cinéma Français*, Flammarion, Paris, 1995, sayfa 20

113) Les Raisons de Lire: *Le Cinéma Français dans le ventre de la baleine Américaine*, No: 5, Temmuz 1995, sayfa 35

114) Ancak ben kendi adıma Alexandre Astruc'e teşekkür borçluyum. Zira o festivalde Sait Faik'ten yaptığım bir uyarlama ile ilk ona girmiştim ve sonradan, benim için çabalayan kişinin Astruc olduğunu öğrendim.

115) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 58

bir yönetmeni, John Huston'u ele alır. John Huston hemen hepsi ses getiren filmler yapan bir yönetmen olmasına rağmen asla iki defa aynı filmi yapmamıştır.[116] Yönetmen, kariyerine senarist olarak başlamış ve kendi filmlerinin senaryosuna da çoğunlukla iştirak etmiştir. [**The red badge of courage (Kanlı zafer), The African queen (Afrika kraliçesi)**] John Huston gibi, işe senaryo ile başlamış hemen tüm Amerikalı yönetmenler (Billy Wilder, Joseph Mankiewicz), yönetmenliğe geçtiklerinde senaryoları için mutlaka başka senaristleri davet etmişler ve değişik "*genre*"larda film yapmayı denemişlerdir. Senaryo kuramcısı Pauline Kael, Orson Welles'in, **Citizen Kane (Yurttaş Kane)** filmi üzerine yaptığı çalışmada ilginç teoriler ortaya atar.[117] Kael, kitabında Orson Welles'in senarist Herman Mankiewicz'e ait olması gereken başarıyı çaldığını iddia eder.[118] Nitekim Herman Mankiewicz'in kariyerine baktığımızda genellikle aynı tür filmler yazdığını, **Citizen Kane (Yurttaş Kane)**'e gelene kadar hep aynı tip filmlerde çalıştığını gözlemlemekteyiz.

Yeni dalga sinemacıları, kuramlarını ortaya çıkardıktan sonra, kendilerine ışık tutmuş ve bu harekete rehber olmuş bazı yönetmenler belirlediler. Bunların içinde en önemlileri de Jean-Pierre Melville ve Roberto Rossellini'dir. Ancak Jean-Pierre Melville, yeni dalga'nın bir sinemacı değil, eleştirmen hareketi olduğunu söylerken, bu genç sinemacıların yeni hiçbir şey getirmediğini, şu an yaptıklarının zaten yıllar önce kendisi ve başkaları tarafından yapılmış olduğunu belirtmiştir.[119] Roberto Rossellini ise yeni dalga sinemacılarının kendisini örnek almasına ve yaptıklarına tamamen karşıdır: *"Sinemayı paranın egemenliğinden kurtarmak ve bunun yerine, belki birilerinin seveceğini ve bu yolla başarı geleceğini umarak kişisel fantezileri doldurmak neye yarar? Bu hata hemen her şeyden daha önemli çünkü sinemanın büyük umudu olan yayılmayı amacından saptırmakta..."*[120]

Hangi yönden bakılırsa bakılsın, yeni dalga akımını yaratan ve sonradan yönetmenliğe geçen genç eleştirmenlerin, doğrudan senaristleri hedef aldığı açıktır. Kollektif yaratıyı yok etmeye çalışmanın arkasındaki benmerkezci tavır, bu akımın hemen arkasından gelen yıllarda pek çok senaristi işinden etmiş, yenilerinin de iş bulma olanaklarını ellerinden almıştır. O dönemde işlerini kaybedenlerin arasında Charles Spaak gibi çok önemli senaristlerin de olduğunu biliyoruz. Charles Spaak'ın psikolojik olarak bundan nasıl etkilendiği ve nasıl kendi içine kapandığı kızının hatıralarından öğrenilebilir.[121]

Yeni Dalga Sonrası

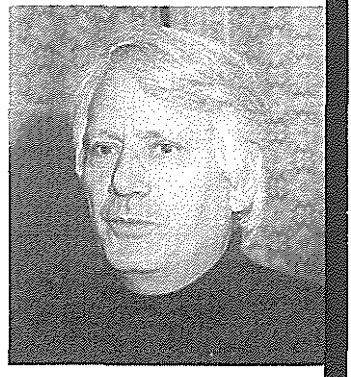
Fransa'da senaryolu filmler ve senaryo mesleği *Yeni Dalga* akımının sektöre sahip olması sonucu hızla gerilerken, dünyada da birçok ülke sinemasının bu akımın getirdiği serbest ve deneysel tarza teslim olduğu görülür. Yeni Dalga'nın muhalif tavrının 60'lı yılların sonunda birçok ülkede patlak veren öğrenci hareketleri ve solcu başkaldırıya uyum göstermesi, bu akımın özellikle gençler arasında benimsenmesini

---

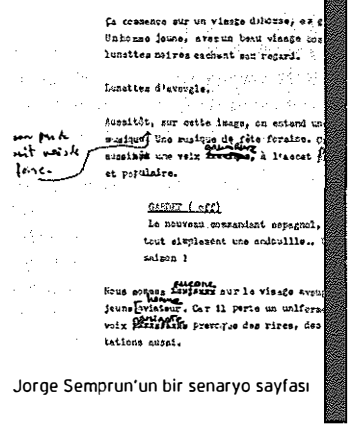
116) David Kipen: *The Schreiber theory*, Melville House publishing, New Jersey, 2006, sayfa 26
117) David Kipen: *The Schreiber theory*, Melville House publishing, New Jersey, 2006, sayfa 26
118) Pauline Kael: *The Citizen Kane Book: Raising Kane*, Little Brown, Boston, 1971
119) Jean-Pierre Jeancolas: *Histoire du Cinéma Français*, Nathan Université, Paris, 1995, sayfa 74
120) Roberto Rossellini: *Fragments d'une autobiographie*, Ramsay éditions, Paris, 1987
121) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 21

kolaylaştırmıştır. Halbuki Yeni Dalga'yı icat eden gençlerin neredeyse tamamı *(Truffaut, Godard, Rohmer, Chabrol)* sol eğilimlerden radikal biçimde uzaktır. Sonuç olarak 60'lı yıllar bir anlamda senaryonun üretimin en önemli dişlisi olma konumundan çıktığı ve birçok festivalin ödül törenlerinde dahi unutulan bir meslek olduğu döneme karşılık gelir.

60'lı yılların sonlarından itibaren, yine de *Yeni Dalga*'ya karşı çıkan ve ondan bağımsız hareket eden bir kaç yönetmen ortaya çıkar. Eski Fransız senaryo geleneğine *(senaryoyu yönetmenle senaristin birlikte çalışarak üretmesi)* bağlı kalan Claude Sautet, Bertrand Tavernier ve Costa Gavras gibi yönetmenler, senaryo yazımının hepten kaybolmasını engelledikleri gibi, yeni bir senarist neslinin yetişmesini de sağlarlar.[122] Hatta Tavernier'nin, ilk filminin senaristi olarak, François Truffaut'nun bizzat saldırdığı ve *Yeni Dalga*'dan sonra işsiz kalan Jean Aurenche'ı seçmesi ilginçtir. Bu dönemle birlikte birkaç yeni senarist ismi de ön plana çıkmaya başlar. Bunlardan en önemlileri uluslararası üne sahip olup, birçok önemli yönetmenle çalışan Jean-Claude Carrière, genellikle tezli film senaryolarına imza atan Jorge Semprun ve nitelikli avantür-komedilere imza atan Daniel Boulanger'dir. Yine 70'li yılların başında iki önemli senarist biraz da rakip olarak kendilerinden söz ettirir: Jean-Loup Dabadie ve Francis Veber. Jean-Loup Dabadie çoğunlukla iki yönetmenle çalışır. Claude Sautet ile ciddi ve temalı, Yves Robert ile ise daha hafif filmlere ve komedi filmlerine imza atar. Duygusal yapısıyla da dikkat çeker. Francis Veber ise karakter olarak Dabadie'nin tersidir. Aynı senaryoyu defalarca tekrar yazabilir. Fransız türü komediyi zirveye taşıdığı filmlerinde genellikle birbirleriyle hiç uyuşmayan ikililerin öykülerini anlatmayı denemiştir. Sonradan da yönetmenliğe geçer.



Jorge Semprun



Ça commence sur un visage délicat, ex
Un homme jeune, avec un beau visage so
lunettes noires cachent son regard.

Lunettes d'aveugle.

Aussitôt, sur cette image, on entend un
musique. Une musique de fête foraine.
aussitôt une voix [illegible], à l'accent
et populaire.

GARDET (off)
Le nouveau commandant espagnol,
tout simplement une andouille..
saison !

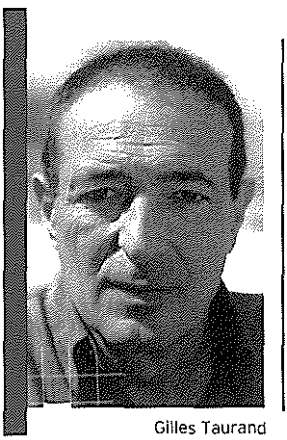
Nous entrons [illegible] sur le visage avec
jeune [illegible]. Car il perte un uniforme
voix [illegible] prenons des rires, des
tations aussi.

Jorge Semprun'un bir senaryo sayfası

Fransız sinemasında 70'li yıllardan itibaren böyle birkaç senaristin ortaya çıkmaya başlaması Alain Resnais ve Claude Chabrol gibi Yeni Dalga etkisindeki iki sinemacının, öyküleri daha güçlü ve senaryoları daha sağlam eserler vermeye yönelmesi sonucunu doğurur. Ancak yine de akımın getirdiği deneysel ortam 90'lı yıllara kadar etkisini sürdürür. 90'ların başından itibaren sektördeki canlılığa ve devlet yardımındaki gelişmelere rağmen özellikle halk nezdinde ve dağıtım potansiyeli olarak

122) Jean-Michel Frodon: *L'Age Moderne du Cinéma Français*, Flammarion, Paris, 1995, sayfa 272

Amerikalıların çok gerisinde kaldıklarını fark eden yapımcılar, bir öykü anlatmanın değerini yeniden keşfederler. Paris'te okulların yanında onlarca senaryo kursu açılır, seminerler yapılır, 1998'den itibaren Fransa'nın güneyinde La Ciotat şehrinde sinema yazımını özendirmeyi hedefleyen önemli bir festival düzenlenmeye başlanır. Festival, 2005'ten itibaren Bourges şehrine taşınır. Fransız sinemasının son döneminde birkaç başarılı senarist kendini belli eder. Bunlardan en önemlisi hiç kuşkusuz eski ünlü diyalogist Michel Audiard'ın oğlu Jacques Audiard [**Regarde les hommes tomber (Düşen adamlara bak), De Battre mon coeur s'est arreté (Kalbim bir anda durdu)**]'dır. Onun dışında Gilles Marchand [**Ressources humaines (İnsan kaynakları), Harry, un ami qui vous veut du bien (Harry, iyiliğinizi isteyen bir dost)**], Gilles Taurand **[Les Paradis perdus (Kayıp cennet)**] gibi senaristleri sayabiliriz.


Gilles Taurand

Fransa'daki bu gelişmeler diğer Batı Avrupa ülkelerinde de aynı şekilde hissedilir. Ancak örneğin İngiltere zengin tiyatro kültürünün oluşturduğu koruma nedeniyle kıta Avrupa'sındaki senaryo çöküntüsünü küçük darbelerle atlatabilmiştir. Yeni dalga özellikle Doğu Avrupa senaryo geleneğini tehdit etmiş, yeni nesil sinemacıları etkisi altında bırakmıştır.

Avrupa ülkelerinde bunlar olup biterken, ABD'de senaryo sektörün içinde zaten çok kuvvetli bir yere sahip olduğu için *Yeni Dalga* akımının olası etkisi çok büyük bir iz bırakmaz. Hatta, paradoksal olarak, bunun bazı bağımsız yeni sinemacıların ortaya çıkmasına hizmet ettiği dahi söylenebilir. Altyapısı son derece güçlü bir senaryo anlayışı ve dramatik nosyona sahip sinemacıların olduğu sektöre giren her türlü yeni akım, ona sahip olmak yerine içinde absorbe olarak, Amerikan sinemasına yepyeni boyutlar kazandırmıştır. 70'li yılların başından itibaren isminden söz ettiren önemli sinemacılar *(Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, sonraları Jim Jarmusch)* biraz da bu harmanın sonucu olarak ortaya çıkarlar. New York şehri deneysel sinema örnekleriyle tekrar önem kazanmaya başlar. Bu yıllarda Stanley Kubrick'in **Barry Lyndon** veya Steven Spielberg'in **Close encounters of the third kind (Üçüncü türden yakınlaşmalar)** gibi sekans içinde görsel bütünlüğü olan ve peripesilerin yani lokal eylem aşamalarının filmin dramatik bütününden daha fazla önem kazandığı filmlerin öne çıktığı da görülür.[123] Ancak son yıllar, Hollywood sinemasının yalnızca dramatik yapı bütünlüğüne dönüşünü değil, bunları çok daha ileri götüren özgün arayışlarını da simgelemektedir. Bir yandan da yeni bağımsız yazar sinemacılar da *(Michel Gondry, Wes Anderson)* önem kazanmaya başlar.

Hollywood'da son dönemin önemli senaristleri arasında Ron Bass [**Rain man (Yağmur adam)**], Andrew Kevin Walker [**Seven (Yedi), The Wolf man (Kurt adam)**], Joe Eszterhas [**Basic instict (Temel içgiidüi)**], Shane Black [**Lethal weapon (Cehennem silahı)**] Ehren Kruger [**Arlington road (Korkunç politika), Skeleton key (İskelet anahtar)**], Paul Attanasio [**Quiz show (Şike), Donnie Brasco**], David Twohy (**A Perfect getaway (Kusursuz kaçış)**] gibi isimleri sayabiliriz.

123) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 56

Senaryonun Biçimsel ve Kuramsal Gelişimi

Senaryonun tarihsel gelişimini incelerken, onun segmantasyon yani biçim açısından nasıl geliştiği üzerinde de durmak gerekir. Zira biçimdeki değişimlerin, senaryoların dönemlere bağlı gelişimi ile doğrudan bir ilgisi olması kaçınılmazdır. Nitekim, senaryo metninin tek sayfalık özetlerden, bugünkü şekline uygun bir hale gelmesi için tam olarak sesli sinemaya geçişi beklemek gerekecektir. 20'li yılların sonlarında senaryo metni, bol diyaloglu, teknik detaylara önem veren, içinde çeşitli kamera hareketlerini de barındıran bir şekilde kendini gösterir. Yönetmenin önem kazanmaya başladığı ve çekim senaryosunun ortaya çıktığı 60'lı yıllarda ise senaryo bugünkü şekliyle gerçek anlamına kavuşmuş, bir yandan dili teknik detaylardan arınırken, bir yandan da dekor, eylem ve karakter tasvirleri netleşmeye başlamıştır. Aynı yıllarda, özellikle ABD'de diyaloğun çok baskın olduğu senaryolar yerlerini didaskalya yani tanım ve eylem bölümlerinin de oldukça zengin olduğu metinlere bırakmıştır.[124]

Keşfinden ve yayılmasından sonra sinema, elbette ki çok geçmeden akademik alanda da araştırmaların ve etüdlerin konusu olmaya başlar. Akademik çevrelerde, özellikle başlarda senaryonun hiç ciddiye alınmamasının sebebi, sinemanın ilk zamanlardan itibaren behaviourist *(davranışçı)* teorilerin etkisi altında olmasıdır.

DV çekimlerin, efektlerin ve görsel tasarım tekniklerinin ulaştıkları yerler, sanat dünyasında bir aşama ifade edecek seviyeye gelmiştir. Sözel gelenekten trajedi'ye, yakın geçmişte de tiyatrodan sinemaya geçiş nasıl bir aşama ifade ediyorsa aynı gelişimi teknik ilerlemelerde görmemek imkânsızdır. Bu durumda senaryonun bu gelişime ayak uydurabilecek esnekliğe ulaşması gerekmiştir. Bu esneklik, senaryonun tamamen parçalanması, dramatik yapının yok edilmesi, karakter izleğinden uzaklaşılması ya da çatışmasız filmler yapılması gibi radikal sonuçlar doğurmamalıdır. Buna karşılık, özellikle yeni yetişen nesil arasında dünyayı farklı bir algılama biçimi olduğunu kabul etmek ve senaryo yazımını basit reçeteler haline indirgememek önem taşır. Yeni tekniklerin büyüleyiciliği, bilgisayar, oyun dünyası ve genel anlamda tüketimin daha seri bir hale gelmesi, filmin bütünü ile ilgili kavrayış farkları yaratmış, filmi *"compartimanté"* seyreden yani belli sahnelere bakarak bütünü hakkında olumlu veya olumsuz yargı veren bir nesil ortaya çıkmıştır. Bunu bir kalite veya kalitesizlik olarak algılamak yanlıştır. Bu durum, filmlerin seyircileri pozisyonundaki büyük kitlelerin genel eğilimindeki değişimleri yansıtır. Bu değişimler genellikle dramatik yapı bütünlüğü kadar, her sahnenin kendi içinde görsel ve spektaküler *(gösteri)* vuruculuğunun da yüksek olmasını gerektirir.

Günümüzde elbette ki senaristin konumunda da değişiklikler vardır. Hollywood'un MGM veya Warner gibi büyük yapım şirketleri halen 30'lu yıllardaki verimlilikleri ile varlıklarını sürdürmektedir. Aslında Hollywood sistemi, şirketler arasındaki dönemsel akımlara ya da mimetizme göre ilerler. Yani bir şirketin felaket, gençlik ya da Vietnam filmleri yapması, diğer şirketleri de aynı türde ilerlemeye yönlendirebilir.

Hollywood'un uzun yıllar süren bu etkinliğinin arkasında elbette ki senaryonun yeri büyüktür. Her türlü özgünlüğe olanak tanıyacak gruplar ve danışmanlar eşliğinde çalışılması, gayet doğal olarak daha fazla fikir üretilmesine yol açmakta,

124) Les Cahiers du Scénario: No: 6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 56-57

sonunda da bu fikirler bir baş danışman tarafından düzenli bir hale konulmaktadır. Ancak şirketlerin içindeki senaryo departmanları ve yine bu şirketlere bağlı aylıklı senaristler artık yoktur. Profesyonel senaryo okuyucuları halen şirket bünyesinde çalışmasına karşılık, özellikle edebiyat çevresinden yazarlar sektörü terketmişlerdir. Senaristler günümüzde *"free lance"* yani film başı çalışmaktadır. Özellikle televizyon dizileri ve telefilmler için işe alınan senaristler arka arkaya birkaç bölüm çıkarmaktadır. Bazı şirketler, yapım bünyesinde çalışan ve özellikle televizyon çalışmalarında senaryonun gelişimini takip eden editörler ile çalışmakta, bu editörleri de genellikle genç yazarlar veya eski senaristlerden seçmektedir. Konumları ne olursa olsun, senaristler gerek finansal gerekse prestij olarak işleyişten ve hak ettiklerine sahip olamamaktan hep şikayetçi olmuşlardır. Screenwriter's Guild 1972'de 3000, 1990'da ise 10.000 üye'ye sahip olmuştur. Bunların yalnızca birkaç tanesi lüks içinde yaşarken diğerleri finansal zorluklarla boğuşur. 1988'de ve 2007'de gelişen senarist grevleri, bu hoşnutsuzluğun göstergesidir. Buna karşılık, günümüzde şirketleri kapıştırarak tek bir senaryonun değerini 1.000.000 dolara kadar taşıyan menajerler, senaryoların değerleri arasındaki dengesizliği yaratmaktadır.[125]



Amerika'daki senaristler grevi.

125) Daniel Royot: *Hollywood*, Presses Universitaires de France- "Oue sais-je?", Paris, 1992, sayfa 55

2. DOSYA

SENARYO YAZIMI

Hangi edebi formda yazılmış olursa olsun, bir metnin değeri iki öğeye göre belirlenir: İçerik ve biçim. Senaryo, çekilecek bir film için hazırlanan metindir. O halde, metnin biçimi filmi yapanlar, içeriği ise seyredenler için önem taşır. Senaryo yazmayı öğrenmenin belki de ilk adımı, bu iki öğeyi çok iyi kanıksamış olmaktan geçer. Zira senarist bir film yapımının uzun macerasını ilk başlatan ve projeyi soyuttan somuta dönüştüren kişidir.

Bu bölümde, senaryonun biçimsel olarak ne şekilde sunulması gerektiği üzerinde durulacaktır. İçerik konusuna daha sonraki bölümlerde gireceğim için, bölüm kapsamında senaryo yazımının teknik özellikleri ile ilgili her türlü soru işareti ve her türlü ikilemi açmaya çalışacağım. Biçimle ilgili çalışmalar, elbette ki içeriğe göre daha kolay görünebilir. Ancak buradaki en önemli unsur; tıpkı içerikte olduğu gibi biçim konusunda da ortak bir terminoloji ya da bir standart oluşturabilmektir. Zira biçimden bahsederken karşımıza çıkacak ilk soru şudur: *"Senaryo kim veya kimler için yazılır?"*

Kitabın giriş bölümünde bahsedildiği gibi senaryo metni, film çekimi sürecinde çalışan herkes için yazılır. Bu metin bir yandan senaristin niyetini net olarak ortaya koyacak kadar açık, bir yandan da halka değil, filmde çalışanlara yönelik kodlamalarla yazılmış olmalıdır. Bu kişisel işaretler, teknik bilgiler ve özel bir yazı karşısındaymışız hissini veren kelimeler birleşerek senaryonun müziğini oluşturur. Her senaryo okuma tecrübesi, bir sonra okunan senaryonun çok daha iyi kavranmasını sağlar. O halde senaryo yazmanın ana fikrini; "Sektör içinde ortak bir dil oluşturarak, film çekiminde rehber olacak bir metin yaratmak." şeklinde belirleyebiliriz. Bu tanımı dikkate alarak, oluşturulacak ortak dilin esneklikleri olduğunu ve farklı yöntemlere ya da farklı anlayışlara göre biçimsel anlamda değişeceğini unutmamak gerekir. Buradaki bölümün amacı, hem senaryo yazımının ortak terminolojisini sunmak, hem de öze aykırı olmayan istisnalardan örnekler vererek okuyucunun ve gelecekteki senaryo yazarının kendi seçimini yapabilmesini sağlamaktır.

SUNUM



La Gifle (Tokat) ve önerme sayfası.

Nos jeunes aiment le luxe,
ont de mauvaises manières,
se moquent de l'autorité,
et n'ont aucun respect pour l'âge.

A notre époque les enfants sont des tyrans

Socrate (470 - 399 av. J.C.)

Gençlerimiz lüksü seviyor, kötü huyları var, otoriteyle alay ediyorlar, ve büyüklerine hiç saygıları yok.

Günümüzde çocuklar tiran. Socrate (MÖ 470-399)

Bir senaryo metninin uzunluğu, doğal olarak filmin uzunluğuna göre değişkenlik gösterir. Çok genel bir ifadeyle 100-150 sayfa arası olan senaryolar en fazla iki saatlik bir filme karşılık gelebilir. Bu anlamda, senaryonun bir sayfası yaklaşık 45 saniye *(12 punto ve 1,5 satır aralığı)* ile 1 dakika *(12 punto ve 1 satır aralığı)* arasında değişecektir.

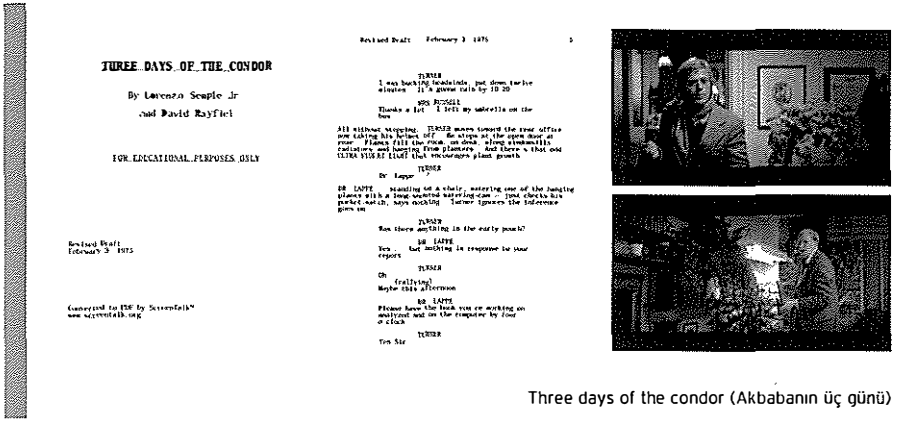
İlk sayfa filmin adının büyük harflerle yazılması ve yazarının da daha küçük karakterlerle belirtilmesiyle verilebilir. Bu sayfadan sonra ya doğrudan senaryo yazımına geçilir ya da araya bir önerme sayfası eklenir. Önerme; filmin ana fikrini vurucu bir şekilde özetleyen alıntı veya özgün bir cüm-

leye denir. Önerme cümlesini koyduğumuz sayfaya başka bir şey konulmaması, dikkatin mümkün olduğu kadar ona çekilmesini sağlar. Onu sayfanın ortasının biraz aşağısına ve sağa yakın yazmak, sunum için daha vurucu olabilir.

Senaryo, sahneler halinde yazılır. Sahnelerin kronolojik olarak sıralanmasıyla devam eder. Senaryonun iç sayfaları bölümlenirken görüntüler ve dekorları içeren *"didaskalya"*nın tam satıra, tüm seslerin ve diyalogların ise ortaya yazılması esas alınmaktadır. Dünyanın hemen hemen tüm ülkelerinde, sinema sektöründe senaryo metninin sunumu bu şekildedir.

Sinema tarihinde, filmlerin ideal uzunluğa ulaşmasıyla birlikte senaryoların sahnelerinin bölümlenmesi ve hizaya konulmasının önemi daha da artmıştır. Batı Avrupa senaryolarında, sayfanın tam ortadan geçen uzun bir çizgiyle ikiye ayrılması yöntemi benimsenir. Sol tarafa dekor ve görüntüler, sağ tarafa ise sesler ve diyaloglar yazılmaktadır. *"Fransız Modeli"* adı verilen bu yöntem, dekor ve seslerin ne ölçüde çakıştığını kolayca gözlemleyebilme olanağı verdiği için çok uzun süre kullanılmıştır.

Türkiye'de de benimsenen ve özellikle televizyon dizilerinin senaryolarında halen kullanılan bu yöntem, daha sonra yerini *"Amerikan Modeli"* olarak bilinen ve ilk paragrafta açıkladığım tam satırlı metne bırakır. Birkaç örnek üzerinde görelim:



THREE DAYS OF THE CONDOR

By Lorenzo Semple Jr
and David Rayfiel

FOR EDUCATIONAL PURPOSES ONLY

Revised Draft
February 3 1975

Converted to PDF by ScreenTalk™
www.screentalk.org

Revised Draft February 3 1975 5

TURNER
I was hoping headlines, put down twelve minutes. It's gonna talk by 10 30

MRS PUDDEL
Thanks a lot. I left my umbrella on the bus

All without stopping, TURNER moves toward the rear office now taking his hat, off, & steps out the open door at rear. Flame fill the room, an oval, along windmills radiators, and hanging from planters. And there's that odd ULTRA VIOLET LIGHT that encourages plant growth

TURNER
Dr Lappe ?

DR LAPPE standing at a chair, entering one of the hanging planters with a long watering spout -- just checks his pocket watch, says nothing Turner ignores the inference goes on

TURNER
Was there anything in the early pouch?

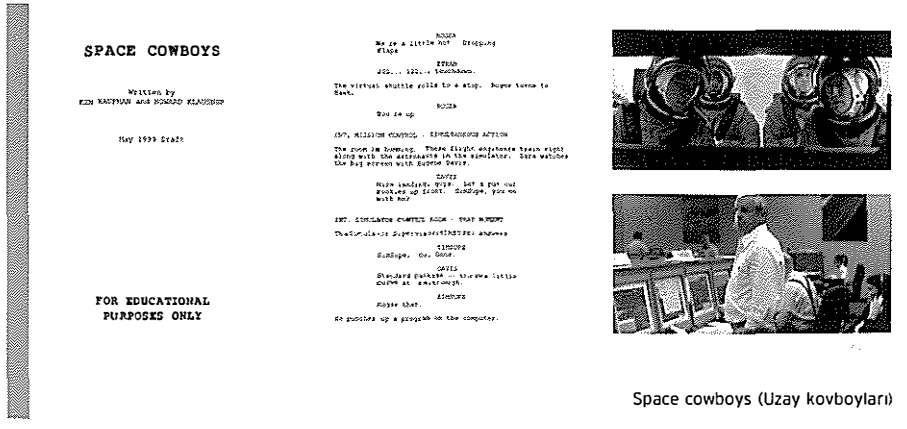
DR LAPPE
Yes, but waiting in response to your request

TURNER
Oh (rallying)
Maybe this afternoon

DR LAPPE
Please have the book you are working on analyzed and on the computer by four o'clock

TURNER
Yes Sir

Three days of the condor (Akbabanın üç günü)



SPACE COWBOYS

Written by
KEN KAUFMAN and HOWARD KLAUSNER

May 1999 Draft

FOR EDUCATIONAL
PURPOSES ONLY

ROGER
We're a little hot. Dropping flaps

RYAN
300... 320... touchdown.

The virtual shuttle rolls to a stop. Roger turns to Sam.

ROGER
You're up

ABC, MISSION CONTROL - SIMULTANEOUS ACTION

The room is humming. Three flight engineers train right along with the astronauts in the simulator. Sara watches the big screen with Eugene Davis.

DAVIS
We're landing on Mars. Let's put our booties up front. Sinclair, you're with me.

INT. SIMULATOR COMMAND MODULE - THAT MOMENT

The simulator Supervisor/Director answers

SIMSUPE
Sinclair, Sir. Gene.

DAVIS
Standard package -- throw a little curve at anything.

SIMSUPE
Maybe that.

He punches up a program on the computer.

Space cowboys (Uzay kovboyları)

SAHNE

Senaryo, birbirini takip eden sahneler halinde yazılır. Sahne; mekânı, zamanı ve dekoru belli, otonom bir dramatik ünitenin adıdır. Bir senaryo metninde sahne değişimi yaşanabilmesi için bu üç elemanın hepsinin ya da sadece birinin değişiyor olması gerekir. Sahneler, sahne çizgisi (slug line) adı verilen yatay çizgilerle ayrıştırılır. Bu çizgilerin hemen üstüne sahne numarası ve biraz ileriye de sırasıyla mekân, zaman ve dekor kaydedilir.

SAHNE 7 — *İÇ, GÜN, SINIF*

...

SAHNE 8 — *İÇ, GÜN, AYŞE'NİN EVİ*

...

SAHNE 9 — *DIŞ, GÜN, PARK*

...

SAHNE 10 — *DIŞ, GECE, PARK*

Bu örnekte görüldüğü gibi, üç sahne çizgisi elemanından sadece biri dahi değiştiğinde sahnemiz değişmektedir.

Sahne çizgisinin tek kullanım şekli bu değildir. Verdiğim örnek ideal senaryo formatıdır. Ancak pratik kullanımda zaman, mekân, dekor ve sahne numaralarının satır içerisindeki sıraları değişkenlik gösterebilir. Hatta özellikle son yıllarda ideal kullanım artık şu şekle dönüşmüştür.

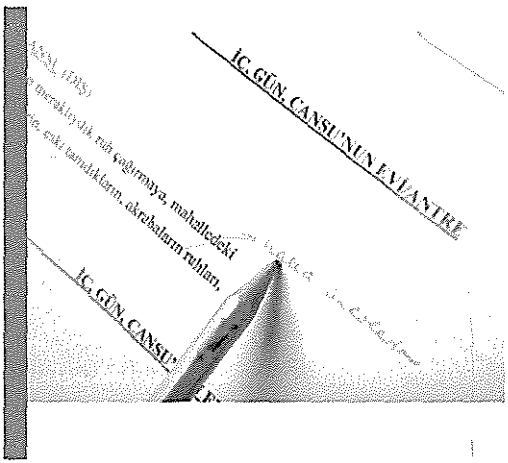
1 İÇ – SINIF – GÜN

veya

1 SINIF — *(İÇ-GÜN)*

Bu örneklerin içerik olarak en başta verdiğim diğer örneklerden farkı yoktur. Görüldüğü gibi sahne çizgisinin sunumu biraz da isteğe ve yoruma bağlıdır.

Şimdi mekân, zaman ve dekorun tanımına geçelim.



a) MEKÂN: Sahnelerde sadece iki mekân vardır. Bunlar İÇ ya da DIŞ olarak ayrılır. Tahmin edileceği gibi sahnemiz oda, sınıf, bakkal, büro gibi iç mekânlarda geçiyorsa İÇ; sokak, park, otoban gibi dış mekânlarda geçiyorsa DIŞ şeklinde adlandırılır.

b) ZAMAN: Genellikle iki zaman dilimi kullanılmaktadır. GÜN ve GECE. Bu kullanımın amacı, özellikle görüntü yönetmenine genel bir ışık tanımlaması yapabilmek veya doğal dekorlar kullanılacaksa gündüz veya gece çekim yapılacağını göstermektir.

Ayrıca senaryodaki zaman takibi de bu yolla yapılabilir.

c) DEKOR: Dekor, sahne çizgisindeki "*mekân*" kaleminin açılmış halidir. Sahnenin nerede geçeceğini belirten, buna bağlı olarak da yönetmen ve dekoratörlere sahnenin nerede çekileceği bilgisini veren elemandır.

Bu aşamada, bahsedilen elemanların kullanımına dair karşımıza çıkabilecek farklı uygulamalar üzerinde durmak gerekir:

1) Sahne çizgisi ve genelde tüm senaryo metni, okuyucu tarafından adeta av köpeği gibi takip edilerek kelime kelime okunur. Yazdığınız her şeyin doğru olduğu varsayılarak bundan bir anlam çıkarılmaya uğraşılır. Bu yüzden de hata yapmamaya, baştan savma yazmamaya özen göstermek gerekir. Zira en ufak bir hata ciddi kafa karışıklıklarına yol açabilir. Çok basit bir örnek vereyim: Mekân ve dekor'un birbirleriyle uyumlu olması gerektiğini biliyoruz. Diyelim...

SAHNE 32 *DIŞ, GÜN, BÜRO*

...şeklinde garip bir hatalı kullanım yaptınız. Dekor olarak seçilmiş bir büronun dış mekân olamayacağı açıktır. Ancak okuyucunuz böyle bir örnekte dahi ilk anda senaristin hatalı bir kullanım yaptığını düşünmeyebilir. Hatta aksine okuduğunu yorumlamaya girişir. Öyle ya eğer senarist böyle yazdıysa bir bildiği var demektir. Yani dekor'da kullanacağınız büro'nun, mekân'da kullandığınız dış'la bağlantısını kurabilmek için örneğin bu büronun üstünün veya kenarlarının açık olduğunu düşünebilir. Bu verdiğim örnek elbette ki uç bir olaydır ancak okuyucuyu ikileme düşürecek her türlü yanlıştan kaçınmak gerekir.

2) Zamanın gün ve gece olarak ikili kullanımı son yıllarda çeşitlendirilmeye başlanmıştır. Gün ve gece'nin dışında AKŞAMÜSTÜ, TAN VAKTİ, ÖĞLE VAKTİ, gibi çeşitli zaman dilimleri de sahne çizgisine girmiştir. Zaman dilimlerinin ayrıntılı olarak belirtilmesi, görüntü yönetmenlerinin kullanacakları ışığı seçmeleri açısından önem taşıyabilir.

SAHNE 25 *İÇ, TAN VAKTİ, KIRAATHANE*

...

SAHNE 44 *DIŞ, AKŞAM, OTOBAN*

...

3) Bir evin değişik odalarında geçen bir senaryomuz olduğunu varsayalım. Eğer ...

SAHNE 1 *İÇ, GECE, AHMET'İN EVİ*

...

... şeklinde bir sahne çizgisi kullanırsak, bu kullanım evin gecekondu, stüdyo ya da buna benzer tek mekânlı küçük bir yapı olduğuna işarettir. Buna karşılık daha çeşitli kullanım alanları olan evler için bu tip bir sahne çizgisi modeli büyük zorluklara neden olabilir. Zira filmimiz tek sahneden oluşmuş gibidir. Halbuki evin içinde birçok oda ve kullanım alanı vardır, film de o odalarda geçmektedir. Filmdeki baş karakterin veya karakterlerin yer değiştirmelerine göre sahneler de değişmelidir. O halde ideal yazım şekli şöyle olmalıdır.

SAHNE 1 İÇ, GECE, AHMET'İN EVİ/ SALON
Şık mobilyalar...
20'li yaşlarda esmer bir çocuk (AHMET) kanepeye uzanmıştır. Aniden karar vermiş gibi yerinden kalkar.

SAHNE 2 İÇ, GECE, AHMET'İN EVİ/ MUTFAK
Çok geniş bir kullanım alanı.. Gerekli tüm mutfak gereçleri var... Ahmet içeriye girer. Buzdolabını açar.

Ancak bu örnekte gördüğümüz Ahmet'in evi, normal koşullardan çok daha ufak olabilir. Bu durumda bir mekândan diğerine geçişler çok keskin dekor değişimleri gerektirmez. O zaman bazı senaristler şöyle bir kullanımı tercih ederler:

SAHNE 15 İÇ, GÜN, AHMET'İN EVİ/ SALON, BANYO, MUTFAK
...

Pratikte senaristlerin ya tüm sahne boyunca aynı mekânda kaldığı ya da en ufak bir dekor değişiminde ayrı sahne koyarak, sahneyi birçok parçaya böldüğünü gözlemleriz.

4) Dekor belirtilirken, olayın geçtiği küçük metrekareler değil, karakterlerin içinde bulunduğu geniş alanlar esas alınır. Örneğin aşağıda vereceğim iki örnekteki kullanım da hatalıdır.

SAHNE 28 DIŞ, GECE, LOKANTA ÖNÜ
...
SAHNE 60 DIŞ, GÜN, SOKAK KAPISI
...

Bunların yerine olay hangi alanda geçiyorsa onu belirtmek, dekor betimlemelerinin içinde de daha mikro olaylardan bahsetmek gerekir. Öyleyse:

SAHNE 28 DIŞ, GECE, SOKAK
İki adam "Saadet Lokantası" levhalı bir lokantanın önünde hararetle tartışmaktadır...

veya

SAHNE 60 DIŞ, GÜN, SOKAK
Ahmet apartmanın kapısından çıkıp bir süre etrafa bakındıktan sonra hızla hareket eder.

Emin olun ki yukarıda *doğru* olarak verdiğim örnekler, örneğin Türk dizilerinde kullanılan senaryo metinlerinin hemen hiçbirinde yoktur. Birçok senaryoda *Lokanta Önü* ya da *Sokak Kapısı* gibi örnekler bolca kullanılır. Buna karşılık yönetmen ile senarist arasında dekor kullanımı yönünden çıkan en büyük ihtilaflar genellikle bu nedenledir. Halbuki bu tip bir kullanımın her kuralda olduğu gibi basit bir nedeni vardır. *Lokanta Önü* veya *Sokak Kapısı* dekor değildir. Yönetmen için dekor; kameranın konulacağı, ışıkların kurulacağı ve çekim ekibinin bulunacağı yerdir. O halde ana kural, dekorun kendisini küçültmek yerine, büyük bir alan içine gereken elemanları koyabilmektir.

5) Sahne çizgisinde dekor tanımı yaparken özel isim kullanılabilir mi? Alibeyköy, Beyoğlu, San Francisco gibi semt, ülke veya mahalle adı yazmak doğru mudur? Bu noktada her şeyden önce senaryomuzun lokal bir okuyucusu mu olacağı, yoksa tüm dünyaya mı hitap edeceğini saptamak gerekir. Eğer senaryonuzu bir Japon'a okutuyorsanız herhalde *"Beyoğlu"*, onun için fazla bir anlam ifade etmeyecektir. Halbuki Türkiye'de çoğu insan Beyoğlu denildiğinde kalabalık, çok lüks olmayan ama her telden eğlence yerinin bulunduğu, arka sokaklarının daha lümpen zevke sahip barları barındırdığı bir yeri düşünür. O halde, özel isim kullanma kolaylığını seçmek yerine senarist olarak neyi amaçladığımızı çok iyi bilmemiz daha doğru olur. Metruk bir mahalle mi, kalabalık bir sokak mı, sessiz bir park mı? Zira şunu da eklemek gerekir ki sahne çizgisine *"Beyoğlu"* yazdığınızda mutlaka Beyoğlu'nda çekebileceğinizin garantisi yoktur. İzin alamadığınız takdirde veya çekim platosu kurma şartları uygun olmazsa, o kafanızdaki Beyoğlu'nu başka bir yerde tekrar yaratmanız gerekebilir. İşte bunun için ne istendiği çok net olarak bilinmelidir. Örneğin:

SAHNE 51 DIŞ, GECE, BEYOĞLU'NUN ARKA SOKAKLARI

yerine...

SAHNE 51 DIŞ, GECE, BAKIMSIZ SOKAKLAR

...şeklinde bir kullanım yapabiliriz. Böylece sahne çizgisini takip eden dekoratör, nasıl bir hazırlık yapacağı konusunda fikir sahibi olur.

Beyoğlu gibi semt isimlerinin anlayışa ve senaryonun lokal özelliğine bağlı olduğunu ifade ettim. Peki, genel planlar için makro yer isimleri kullanmak doğru mudur? Örnekle belirtelim:

SAHNE 21 DIŞ, GÜN, İSTANBUL

...

Bu kullanım çok genel olduğu için doğru sayılmaz. Ancak İstanbul'un, helikopterden çekilecek genel görüntüsü verilmek isteniyorsa o halde...

SAHNE 21 DIŞ, GÜN, İSTANBUL GENEL

...

... yazmak çok daha yerinde olacaktır. Ancak televizyon dizilerinin aksine sinemada bu genel şehir görüntüleri sahne geçişlerinde çok nadiren kullanılır. Bu tip sahnelerin yeri genellikle filmin başıdır.

Yine lokal çevrenizde, herkesin bildiğini düşündüğünüz bir sokak veya cadde olabilir. Sahne çizgisine bunların yalnızca ismini yazmak doğru olmayacaktır. Yani...

SAHNE 22 DIŞ, GÜN, YEŞİLBAHAR SOKAK

yerine ...

SAHNE 22 DIŞ, GÜN, SOKAK

... yazıp senaryo metninin içinde sokağın tanımlanmasına geçmek çok daha doğrudur.

Ancak bunun istisnaları da yok değildir. *"Yeşilbahar Sokak"* gerçek hayatta değil de senaryo için önemliyse yani bu sokak senaryoda birkaç sahnede bir karşımıza çıkacaksa

onu nitelendirmek adına isim verme yoluna gidebiliriz. Ancak senaryoda bu sokağı en az iki defa görmeliyiz.

6) Bazı senaryoların sahne çizgilerinde, o sahnede görünen karakterlerin isimlerinin not edildiğini görürüz. Şöyle bir örnek verelim:

SAHNE 61 DIŞ, GÜN, MİNİBÜS DURAĞI Muavin, Hasan, M. Ali
...

Burada karakter isimlerinin verilmesinin nedeni, sahne içinde çıkacak olan aktör sayısının belirtilmesi, dolayısıyla da oyuncular için gün çizelgesi yapmak zorunda olan yönetmen asistanının işinin kolaylaştırılmasıdır. Ancak senaryo yazarı bunu yapmaya mecbur değildir. Yükümlülükleri arasında böyle bir şey yoktur. Yapıp yapmamak da tamamen kendi inisiyatifindedir.

7) Eğer sahnemizin geçtiği tarihi belirtmek önemliyse, bu bilgi sahne çizgisinde verilebilir mi? Örneklersek:

SAHNE 33 DIŞ, GÜN, GENİŞ CADDELER 1968 Ağustos başları
...

... şeklinde bir kullanım doğru sayılmaz. Böyle bir konunun yine senaristin niyeti ile ilgili olması gerekir. Bu sahnede olayın 1968 başlarında yaşanıyor olması seyirci için önemli olmalıdır. O halde bu tarihi okuyucuya değil seyirciye nasıl ileteceğimizi düşünmek gerekecektir. Yukarıda verdiğim örnekteki tarihin metinde verilmesi daha doğrudur. Yani:

SAHNE 33 DIŞ, GÜN, GENİŞ CADDELER
Vızır vızır arabalar... Karınca gibi insanlar...
Ekranın sağ alt köşesinde "1968, Ağustos başları" yazısı belirir.

Bu örnekte çözüm, ekranın üzerinde çıkan yazı ile bulunmuştur. Olayın 1968 Ağustos'unda geçtiğini seyirciye iletebilmenin elbette daha farklı görsel çözümleri de olabilir. (1968 öğrenci olaylarına gönderme yapmak, ağustos sıcağı, takvim, vs.)

8) Otomobil'de geçen bir sahnede üç farklı kullanım olabilir. Otomobil çekimlerinde, sahnenin tam olarak nerede geçtiğini çok iyi belirlemiş olmak gerekir. Şöyle bir örnek verelim:

SAHNE 26 DIŞ, GÜN, OTOYOL
Birçok otomobil. Belli ki iş günü...
Mavi bir Fiat üzerine yoğunlaşınız.
İçinde üç adam görülmektedir.

Bu örnekte üzerinde yoğunlaştığımız otomobil, büyük ihtimalle filmde bahsi geçecek olan karaktere aittir. Eğer daha fazla detay vermek istiyorsak veya konuşmaların da detayına girmemiz gerekiyorsa arabanın içine girebiliriz. O halde...

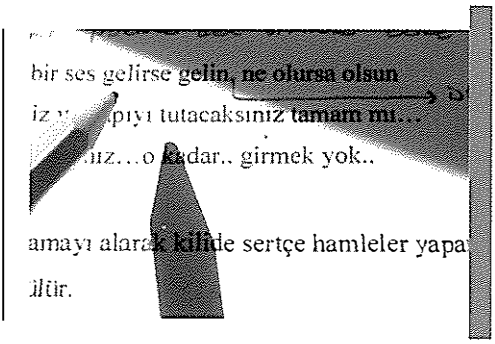
SAHNE 26 İÇ, GÜN, OTOMOBİL
...

...şeklinde bir sahne sunumu yerinde olur. Buna karşılık yalnızca hareket eden otomobillerde, hem dışarıdan çekim yapıp, hem de karakterlerin neler söylediği ile ilgileniyor olabiliriz. Bu durumda istisnai olarak otomobil dekorunda mekân dış'a taşınabilir. Yani...

SAHNE 26 *DIŞ, GÜN, OTOMOBİL*

...

...şeklinde bir sahne çizgisi, ardından da karakter bilgileri ve diyaloglar gelebilir. Bu detay, bu sahnenin ne şekilde çekilmesinin istendiğini ifade eden bir mesajdır. Ancak yönetmen elbette ki öze sadık kalarak farklı bir dil kullanabilir.



YÜKLEM

Senaryo metninin senaristin kafasında kurduğu filmin metinleştirilmiş şekli olduğunu biliyoruz. O halde perdede ne görüyorsak onların bire bir kağıda geçirilmesi, senaryo yazımının anahtarıdır. Bu yüzden, geçmişte ne olduğu veya gelecekte ne olacağı filmin o anında belirtilemez. Önce yanlış kullanımlardan örnekler verelim:

SAHNE 33 *İÇ, GÜN, FERİT'İN EVİ / SALON*
Ferit eve geldi. Ayakkabılarını çıkardı.

"Di'li geçmiş zaman" senaryoda hiçbir şekilde kullanılmaz. Görüleni takip etmek, zaman kullanımında da aynı takibi sürdürmeyi gerektirir. Diğer bir yanlış örnekte ise...

SAHNE 33 *İÇ, GÜN, FERİT'İN EVİ/SALON*
Ferit eve geldi. Elinde çiçekler vardı. Onları sevgilisine almıştı. Birazdan eve gelince ona sunacaktı.
Bunu yapmayalı çok olmuştu.

...şeklinde bir metin sunulmuştur. Görüldüğü gibi, bu örnekte kullanılan geçmiş ve gelecek zamanlar hem senaryo diline hem de görsel mantığa uygun değildir. Zira senarist burada, geçmiş ve gelecek zamanları kullanırken, geçmişte olmuş olan ya da birazdan olması muhtemel olaylardan bilgi vermektedir. Halbuki senaryo metni, okuyucunun ne okuduğunu değil, sinema seyircisinin ne gördüğünü tasvir etmelidir.

Senaryo'da kullanılabilecek birkaç zaman vardır. Şimdi yukarıda verdiğim örnekten yola çıkarak yüklemlerin doğru kullanımlarını inceleyelim:

Geniş Zaman

Senaryoda en çok kullanılan zaman türüdür. "Gelir, gider, ağlar, yürür..." gibi yüklemler bizi biraz önce bahsettiğim senaristik sakarlıklardan kurtarır ve sadece görünenleri yazmamızı sağlar.

SAHNE 65 İÇ, GÜN, FERİT'İN EVİ/ SALON
Ferit içeri girer. Paltosunu hızlı hareketlerle çıkarır ve kanepenin üzerine atar.

Geniş Zamanın Hikayesi

Geniş zaman, yapılıp sona eren yani devamlılık göstermeyen eylemler için kullanılır. Halbuki bazı eylemler devamlılık gösterir. Örneğin; "*yağmur yağar*" değil "*yağmur yağmaktadır?* veya "*şarkı söyler*" değil "*şarkı söylemektedir?* gibi. Bir örnekle anlatmaya çalışırsak:

SAHNE 41 DIŞ, GECE, CADDE
Kalabalık bir cadde..
Ahmet tam önünde yürüyen kızıl saçlı bir adam görür.
Adam içki içmiş gibi sallanmaktadır.

Bazı eylemler duruma göre geniş zaman veya geniş zamanın hikayesi ile kullanılır. *Bakmak* yükleminde olduğu gibi... *Ahmet adama bakar* veya *Ahmet adama bakmaktadır* iki ayrı eylemi ve zaman biçimini temsil etmektedir. Biri bir süreç, diğeri ise bir defa yapılan bir harekettir.

Şimdiki Zaman

Kimi senaristler senaryolarının tamamını, çok alışık oldukları şimdiki zamanla yazarlar. Pratikte senaryoyu daha dinamik hale getirmesine rağmen, çok fazla yüklemin kullanılması gereken sahnelerde hantallıklara yol açabilir. Örneğin:

SAHNE 20 İÇ, GÜN, SELİM'İN ODASI
Selim yataktan kalkıyor. Üstünü giyiyor. Yürüyor.
En köşedeki dolabı açıyor. İçinden bir ceket çıkarıyor.

yerine...

SAHNE 20 İÇ, GÜN, SELİM'İN ODASI
Selim yataktan kalkar.. Üstünü giyer. Yürür.
En köşedeki dolabı açar. İçinden bir ceket çıkarır.

...okuma diline çok daha uygundur.

Aslında geniş zaman kullanımının daha yaygın olmasının en önemli nedeni; "geniş zamanın hikayesi"nin, "geniş zaman" ile çok daha uyumlu olmasıdır. Eğer senaryo metninde "şimdiki zaman" kullanıyorsak, devamlılık gösteren bazı eylemlerde "şimdiki zamanın hikayesi"ni kullanarak kötü bir Türkçe yaratmış ya da "geniş zamanın hikayesi" ile uyumsuz bir metin ortaya çıkarmış oluruz. Doğrusu "geniş zaman" ve "geniş zamanın

hikayesi"dir. Üçünü de aynı örnek dahilinde inceleyelim:

SAHNE 20 İÇ, GÜN, SELİM'İN ODASI
Selim yataktan kalkıyor. Üstünü giyiyor. Yürüyor.
En köşedeki dolabı açıyor.
Dolabın kapısı sanki düşecekmiş gibi sallanıyordur.
Selim içinden bir ceket çıkarıyor

veya

SAHNE 20 İÇ, GÜN, SELİM'İN ODASI
Selim yataktan kalkıyor. Üstünü giyiyor. Yürüyor.
En köşedeki dolabı açıyor.
Dolabın kapısı sanki düşecekmiş gibi sallanmaktadır.
Selim içinden bir ceket çıkarıyor.

Halbuki doğru metin şöyle olmalıdır.

SAHNE 20 İÇ, GÜN, SELİM'İN ODASI
Selim yataktan kalkar. Üstünü giyer. Yürür. En köşedeki dolabı açar.
Dolabın kapısı sanki düşecekmiş gibi sallanmaktadır.
Selim içinden bir ceket çıkarır.

Telegrafik Kullanım (Yüklemsiz)

Senaryonun betimleme bölümlerinde, özellikle hava koşulları, ışık ve dekor tanımlamaları yaparken, her cümleyi yüklemle bitirmek şart değildir.

SAHNE 29 DIŞ, GECE, CADDELER
Her yer karanlık...
(Çalgıcıların sesleri)
Şiddetli yağmur...
Durakta yalnız bir adam...

Karma

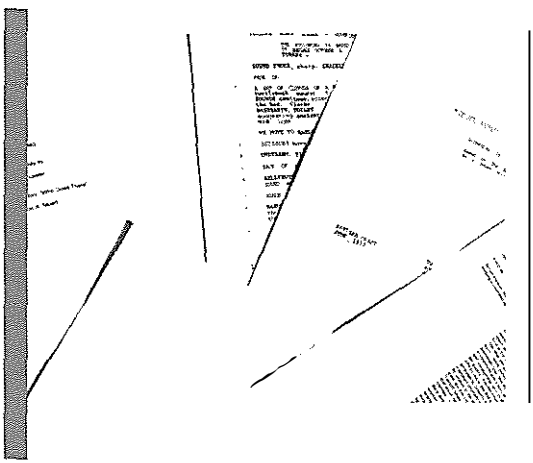
Aslında tanıtım bölümlerinde yüklemsiz cümleler, eylem bölümlerinde ise şimdiki zaman ve geniş zaman kullanılması doğru olabilir. Ancak en uygun olanı tüm zamanları karıştırarak kullanmaktır. Bu kullanım, senaryonun hantallıktan kurtulmasına yardımcı olur. Bir örnekle inceleyelim:

SAHNE 55 DIŞ, GECE, OTOBAN
Otoban lambalarının kimileri sönük olduğundan ortalık bir hayli loş...
(Çok şiddetli bir rüzgar uğultusu)
Yağmur çiseliyor... Rüzgar kenardaki bazı molozları yolun ortasına uçurmakta...
Küçük bir Fiat araba hızla geçer.

DİDASKALYA VE SES ÖĞELERİ

Senaryonun sunumunun nasıl olacağı hakkında gerekli bilgileri iletmiştim. Sahne çizgisinin belirtilmesinden sonra, o sahnenin içinin nasıl doldurulacağı önem kazanır. Herşeyden önce, bir senaryo metninde görsel elemanlar, sesle ilgili elemanlardan kesin çizgilerle ayrılmış olmalıdır. Senaryoda tasvir öğelerinin satıra, diyalog ve seslerin ortaya yazılmasının da temel nedeni bu ayrıştırmadır.

Diyalog ve sesler dışındaki her şeye, yani dekor, eylem, sahne efektleri ve karakter betimlemelerine didaskalya denir. Antik Yunanca'dan alınan ve *"şairin oyunculara verdiği tüm bilgiler"* anlamına gelen bu terim, önce tiyatro jargonunda kullanılmıştır.[126] Didaskalya için tasvir (description) terimi de geçerlidir. Bir ülkenin sosyal kültürü ve hakim senaryo yazma biçimine göre didaskalyanın uzunluğu değişkenlik gösterebilir. Örneğin Fransız sinemasında, muhtemelen 30'lu yıllardan gelen bir edebiyat etkisiyle, tasviri çok uzun tutan senaristler vardır. Buna karşılık ABD'de, özellikle ilk birkaç sayfadan sonra çok kısa tasvirler yaparak diyaloğa ağırlık veren senaryoların çoğunlukta olduğu gözlenir.



Didaskalyanın tüm satıra, seslerin ve diyalogların satırın ortasına yazılması hem biçim hem de içerik açısından net bir ayrışmayı sağlar. Ancak bazen hangisinin önce yazılacağı ile ilgili soru işaretleri oluşabilir. Şimdi bu söylediklerimi daha derinleştirmek için, doğru yazılmış bir senaryo sahnesini inceleyelim:

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

IŞIK (1) *Camdan görülen ve otelin isminin yazdığı neon ışıklı tabela, içerideki karanlığı kırıp odaya gözle görülür bir aydınlık vermekte..*

SES *(Odanın dışından gelen düzenli çekiç sesi. Belli ki biri tamir yapıyor.)*

HAVA (2) *Dışarıda şiddetli yağmur...*

DEKOR (3) *Dar odanın içinde, yerde rastgele açılmış küçük bir valiz duruyor.*

KARAKTER (4) *Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL)*

KARAKTER EYLEMİ (5) *yatakta neredeyse cenin pozisyonunda kıvrılmış... Üzeri sıkıca örtülü ve şiddetli titremelerle sarsılıyor.*

SES *Odanın kapısı belirli bir melodi tuttırmak*

---

126) Anne Roche- Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario: Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 14

isteniyormuş gibi birkaç
defa vurulur.

Serpil, solgun ve terli durumuyla tezat oluşturur şekilde hızla yataktan fırlayıp valizini kapamaya girişir.

Kapı bir kez daha
aynı ritimle vurulur.
ERKEK (Dış ses) – Hadi canım, hadi
bebeğim, yeter artık di mi?
Söz verdimse tutarım...
Hem... hem o kadar mı sert
vurdum canım...

Kapının kilidi de zorlanmaktadır.
Serpil bir çare arıyormuş gibi sağa sola bakınır. Pencereye koşar ve aşağıya göz atar. Sokağa yaklaşık dört metre yüksekliktedir.
Odanın kapısı kırılacak gibi sarsılmaya başlamıştır.

ERKEK (Dış ses) – Bak beni
sinirlendirmek nelere mal
oluyor biliyorsun, aç hadi...
edebinle...

Serpil'in pencereden aşağıya attığı valiz, bir çamurun ortasına şapırtıyla düşer. Kendisi de ayaklarını pervaza koyar.
Odanın kapısı açılır. İçeriye genç yüzü ve atletik yapısı bembeyaz saçlarıyla tezat teşkil eden, kırklı yaşlarında bir adam girer. (BURHAN)
Serpil Burhan'la göz göze gelir gelmez kendini boşluğa bırakır.
Burhan önce arkasından bakar, sonra çevik hareketlerle kendisi de atlar.

SAHNE 2 *DIŞ, GECE, SOKAK*

...

Didaskalya ve ses, kendi içinde de birçok eleman içermektedirler. Didaskalyanın içinde şu alt elemanlar bulunmaktadır:

- **IŞIK**
- **HAVA KOŞULLARI**
- **DEKOR**
- **KARAKTER TANITIMI**
- **KARAKTER EYLEMLERİ**
- **OLAYLAR.**

Ses öğeleri'nin içinde ise iki eleman vardır:

- **SES**
- **DİYALOG**

Bir senaryo metnine genellikle önce pasif bilgiler yani tasvir ve tanıtımlarla başlanır. Eylemler ve diyaloglar içeren bilgilere ise sonra geçilir. Bunun basit bir nedeni vardır, o da; sahne açıldığı yani karanlıktan aydınlığa geçildiği andaki görselliği tasvir etme zorunluluğudur. Bu görsellik durağan, sabit (bir yere bakan bir adam, heykel, obje, vs.) olabileceği gibi hareketli (koşan bir insan, zıplayan çocuklar, boks maçı, vs.) bir durum da içerebilir. Her ne şekilde olursa olsun, bu sahne açılımının görsel olarak kodlanması gerekir. Didaskalya ve ses elemanlarını, sahne içindeki sunum sırasına göre iki bölüme ayırmamız doğru olur:

a) Pasif Bilgilendirme
b) Aktif Bilgilendirme

a) Pasif Bilgilendirme:

Bir senaryo metni pasif bilgilendirme ile başlar. Olay ve eylemleri, insan hareketlerini, diyalogları içermeyen, sadece sahnenin ses ve görüntü ile ilgili genel bilgilerini sunduğumuz giriş bölümüne bu ad verilir. Pasif bilgilendirmede didaskalyadan ışık, hava koşulları, dekor, karakter tanıtımı gibi öğeler; ses ve diyalog bilgilerinden ise ses yer almaktadır. Bunların senaryo metninde yer alış sırası aşağıdaki gibidir.

1) IŞIK
2) SES
3) HAVA KOŞULLARI
4) DEKOR
5) KARAKTER TANITIMI

Bu gördüğümüz sıralama, bir senaryo metninin *"olmazsa olmaz"*ıdır. Bu sıralama, sahnelerin sunumuna göre de değişkenlik gösterebilir. Bazı sahnelerde ses her şeyden önce gelir, dekor da diğer elemanlar ile yer değiştirebilir. Bu elemanların bazıları olaya ve duruma göre hiç yer almayabilir. Bunları birazdan açacağım. Ancak didaskalya ve ses öğelerini bu tip bir sıralama içinde vermemin amacı, açılan her sahnede bu elemanların varlığı veya yokluğunu tek tek gözden geçirmektir.

1) Işık

Bir sahne betimlemesine başlarken üzerinde duracağımız ilk eleman ışıktır. Sahne çizgisinde zaman ile ilgili olarak verdiğimiz *gün* ve *gece* elemanları, görüntü yönetmenine sahnenin genel ışığı hakkında fikir vermektedir. Bu iki elemana son senelerde *akşam, sabah, tan vakti, vs.* gibi başka zaman ve ışık tanımlamaları da eklendiğini daha önce belirtmiştim. O halde sahnenin başında ışığın nasıl olacağını tanıtırken *"normal"* veya *"sıradan"* olanın dışında bir durum varsa yazmak gerekir. Eğer sahnemiz bir evde gündüz vakti geçiyorsa evin doğal ışıkla, gece geçiyorsa normal bir avize ile aydınlanacağı doğaldır ve tahmin edilebilir. Bunu ayrıca belirtmeye hiç gerek yoktur. Ancak evde doğal olmayan bir ışık varsa, örneğin projektörler yanıyorsa veya perdeler kapalı, ışıklar sönük olduğu için ortalık loş görünüyorsa bunları özellikle belirtmek gerekir. Yukarıda verilen örnekte, olayın *gece*vakti geçtiği, sahne çizgisinde gösterilmektedir.

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

Camdan görülen ve otelin isminin yazdığı neon ışıklı tabela, içerideki karanlığı kırıp odaya gözle görülür bir aydınlık vermekte..
...

Bir otel odasında olduğumuza göre buranın iyi kötü bir aydınlatması vardır ve normal şartlarda bunu ayrıca belirtmeye gerek olmayacaktır. Ancak örnekteki otel odasında ortalığın karanlık olması ve sadece dışarıdan görülen neon ışıklarının içeriyi aydınlatması hem içerik anlamında hem de estetik açıdan önem taşımaktadır. Ayrıca bu sayede otelin ismini de öğrenerek bir taşla iki kuş vurmuş oluyoruz.

2) Ses

Filmde duyacağımız her türlü ses, tıpkı diyaloglar gibi ortaya yazılır. Bunu biliyoruz. Filmin iki zıt öğesi ses ve görüntüyü ayrıştırmanın en etkili yolu budur. Sahne açıldığında hem ses duyuyor, hem de görüntüyü görüyorsak, verdiğimiz sıralamaya uygun davranmak (yani önce ışık sonra da ses bilgilerini aktarmak) gerekmektedir. Ses ile görüntü filmde aynı anda ortaya çıktığı halde, bunları sayfada yan yana vermiyor olmaktan rahatsızlık duymamalıyız. Sahnenin başında verdiğim tanımlamalar zamansal bir sınıflama değildir. Daha çok bir dökümdür.

Bölümün başındaki örnekte sesle ilgili açıklamalar, ışık cümlesinden hemen sonra gelmekte ve ortaya yazılmaktadır.

(Odanın dışından gelen
düzenli çekiç sesi.
Belli ki biri tamir yapıyor.) } süreklilik

Burada önemli olan nokta; duyduğumuz sesin düzenli olup olmadığı veya daha sonra yeniden duyulup duyulmayacağıdır. Verdiğimiz bilginin parantez içinde olması, bu sesin sahne boyunca devam edeceğini göstermektedir. Eğer burada tek bir ses olsaydı parantezsiz yani...

Bir çekiç sesi

...şeklinde vermek gerekecekti. Zaten örneğimizde de kapının vurulduğu cümle parantezsiz sunulmuştur.

Odanın kapısı belirli bir melodi
tutturmak isteniyormuş gibi
birkaç defa vurulur.

Eğer düzenli devam eden çekiç sesi, sahnenin içinde belirli bir yerde duruyorsa o halde...

Çekiç sesinin sonu

...demek yeterli olacaktır.

Örnekte verilen ses cümlesinde, üstünde durulması gereken bir diğer nokta *"Belli ki biri tamir yapıyor."* cümlesidir. Buradaki *"Belli ki"* sözü senaristin değer yargılarını veya tahminini yansıtmaktan çok, seyircinin algılamasına gönderme yapar. Cümle aslında *"Senaristin sahneye yerleştireceği sesi seyirci böyle algılar."* demek için yazılmıştır. Senaryo metninin, kafada bitmiş olan görüntülerin metne dönüştürülmesi olduğunu kesinlikle unutmamak gerekir.

Gerçekten de senaryo metninin amacı; her ne şekilde olursa olsun okuyucuya o sahnenin görüntü ve ses içeriği hakkında yeterli bilgileri iletebilmektir. Bu yüzden de kimi zaman sesin tam karşılığı olabilecek sıfatlara yer verilebilir. Suya düşme sesi için *Foşşş*, kayma sesi için *Vıjjjt*, patlama sesi için *Bom* kullanılabilir. Ancak bunlar genellikle komedi tarzı senaryolarda olur. Daha ciddi metinlerde okuyucunun içerikle olan ilgisini bozmamak adına *suya düşme sesi*, *kayma sesi*, *patlama sesi* gibi tanımlamalarla yetinilecektir.

Ses konusunda da tıpkı ışıkta olduğu gibi gereklilik çok önemlidir. Yolda yürüyen bir adamı gösterdiğimizde, adımlarının ufak da olsa bir ses yapması doğaldır. Ancak bunu bir ses tanımlaması olarak senaryoya yazmak tabii ki doğru değildir. Diyelim bu yürüyen kişinin ayağında, gereğinden fazla ses çıkaran demirden ayakkabılar var. O halde bunu senaryoya yazmak gerekir. Kısacası; normalin dışında oluşan, doğal olmayan her ses senaryo metnine yazılacaktır.

Sahnenin başında, henüz görüntü açılmadan önce dahi arkadan sesler geliyorsa mantıken sesin önce yazılması gerekir. Senaryo metni...

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

(Odanın dışından gelen
düzenli çekiç sesi.
Belli ki biri tamir yapıyor.)

Camdan görülen ve otelin isminin yazdığı neon ışıklı tabela, içerideki karanlığı kırıp odaya gözle görülür bir aydınlık vermekte..

...şeklinde yazılabileceği gibi

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

Ekran henüz karanlık...

(Odanın dışından gelen
düzenli çekiç sesleri. Belli ki
biri tamir yapıyor.)

Camdan görülen ve otelin isminin yazdığı neon ışıklı tabela, içerideki karanlığı kırıp odaya gözle görülür bir aydınlık vermekte..

...şeklinde de olabilir.

3) Hava Koşulları

İklim, yalnızca dış sahneler için kullanılır gibi görünmektedir. *Yağmur, kar, dolu, sis, puslu hava,* hava koşulları tanımlamalarına girer. Eğer hava açık ise bunun özellikle tanımlamasını yapmaya gerek yoktur. Ancak hangi mevsimde olduğumuzu da sadece görsel nitelemeler kullanarak verebileceğimizi unutmamalıyız. Sahne çizgisine *Gün* yazdıktan sonra insanların paltolarını giymiş bir şekilde yürüdüğünü söylüyor ve yağmur, kar gibi özel bir hava durumu belirtmiyorsanız, bu metinden açık bir kış gününde olduğumuz sonucunu çıkartacağız. Ya da metninizde *Yağmur yağmaktadır* dedikten sonra insanların hafif giysilerle yağmurdan kaçıştığını belirtiyorsanız, yaz aylarından birinde olacağımız muhtemeldir. Yine yağmur yağarken, etraftaki palmiye ağaçlarından bahsediyorsanız, buranın öyle çok da soğuk iklime sahip bir yer olmadığını ancak o gün yağmur yağdığını tahmin edebiliriz. Bütün bu söylediklerimden çıkan sonuç; hava koşulları tanımlamaları yaparken mutlak surette dekor ve insan unsurunu da göz önünde bulundurmamız gerektiğidir.

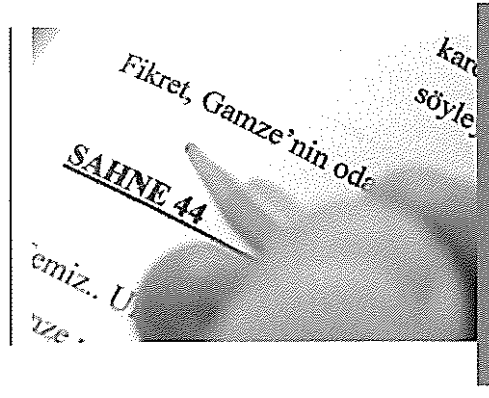
İklim tanımlamaları iç mekândayken de yapılabilir. Nitekim, örnek sahnemizde iç mekânda bulunmamıza rağmen hava koşulları belirtilmiştir.

Dışarıda şiddetli yağmur...

Böyle bir örnekte okuyucu, pencere vasıtasıyla içeriden dışarıyı görüyor olduğumuzu hemen tahmin edecektir. Ancak yine de herhangi bir soru işaretine neden olmamak için, bu senaryo metninde verildiği gibi olayın *Dışarıda* cereyan ettiğini özellikle belirtirseniz daha doğru olur.

4) Dekor

Işık, ses ve hava koşulları belirtildikten sonra nihayet sahnenin dekorunun tanımlamasına geçilir. Sahne çizgisinin dekor bölümünde belirttiğimiz *sınıf, oda, park* türü elemanlar filmin dekoratörüne nasıl bir plato hazırlayacağı hakkında genel bir fikir vermiştir. Eğer senarist, senaryo metninin dekor kısmında hiçbir şey yazmaz ve doğrudan insan tasvirlerine geçerse, bu durum bir anlamda dekoratöre *"istediğin sınıfı, istediğin odayı, istediğin parkı yaratabilirsin"* işareti vermektir. Zira dekoratörün kafasında zaten üstünkörü bir sınıf, oda, park şekli vardır. Ancak bu tip durumlarda filmin dekor anlamında bütünlüğü hem görsel hem de içerik açısından zarar görebilir. O yüzden de senaristin dekor bölümünde ne istediğini çok iyi ifade etmesi yerinde olur.



Sahne çizgisindeki dekor tanımlamasını (park, sınıf, cadde, oda, vs.) daha net bir hale getirmek istersek yine sahne çizgisine *küçük bir park, köy okulu sınıfı, dar cadde* gibi

nitelemeler de eklenebilir. Zira bu nitelemeleri metnin içinde vermek gereksiz tekrarlara neden olabilir. Örneğin:

SAHNE 45 *DIŞ, GÜN, PARK*

Küçük bir park...

...yerine...

SAHNE 45 *DIŞ, GÜN, KÜÇÜK BİR PARK*

...

...yazıp doğrudan mikro tasvirlere girişmek, işimizi daha kolaylaştıracaktır. Bir dükkândan bahsediyorsak; geniş mi, ufak mı, köhne mi, temiz mi, kalabalık mı olduğunu belirtmemiz gerekir. Bu tip sıfatlar, bir yeri doğru tanımlayabilmek için büyük önem taşımaktadır. Buraya kadar yaptığımız tasvirler, içinde bulunduğumuz mekânı, geniş alanları içerdiği için, makro dekor tanımlamaları ismini alabilir.

Daha sonra, söz konusu dekorun içinde hangi eşyaların bulunduğunun, yani aksesuar ve nesnelerin anlatımına geçebiliriz. Bunlara da mikro dekor tanımlamaları denir.

Ancak tam bu noktada dikkat etmemiz gereken çok önemli bir şey vardır. Çok fazla dekor tasviri, senaryonun gözle görülür biçimde hantallaşmasına yol açabilir. O halde tıpkı ışık ve seste olduğu gibi sadece gereklilik üzerine inşa edilmiş bir dekor dili üretmek gerekecektir. Dekordaki elemanlar senaryo için önem arz ediyorsa ya da *"normal"*e aykırı ise yazılır. Örneğin dekor olarak *sınıf* seçmişseniz, bir sınıfta sıralar, kürsü ve hangi formda olursa olsun bir tahta olduğu aşikârdır. Öyleyse bunları tekrar tekrar yazmak gereksizdir. Bölümün başında verdiğimiz örnekte bir otel odasında olduğumuza göre, sıfatı ne olursa olsun *(köhne, pis, küçük, geniş, vs.)*otel odası, otel odasıdır. Yani bir yatak ve dolap mevcuttur. O yüzden de aşağıdaki gibi bir cümle hatalıdır:

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

...

...

Odada bir yatak, bir dolap ve bir komodin bulunmaktadır.

...

Bu şekilde yapılan bir tasvir hem içerik yönünden, hem de dekoratif açıdan gereksizdir. İçeriğe hiçbir şey katmadığımız gibi, dekoratörün *otel odası* denilince zaten kuracağı belli olan bir dekorun tasvirini tekrar etmiş oluyoruz. Yine de bu eşyalardan herhangi birisi, örneğin yatak, sahnenin ilerleyen bölümlerinde özellikle kullanılacaksa (cinayet, ilişki, işkence, vs.) tam olarak bulunduğu yeri ve boyutunu belirtmek doğru olacaktır. Dekor betimlemesi yaparken sadece sahne içinde kullanacağımız eşyalar tanımlanır. Bu nokta çok önemlidir ve kesinlikle göz ardı etmemek gerekir.

Bir başka önemli nokta da; sahne içinde kullanılacak olan eşyaların betimlemelerinin, sahnede onu ne zaman görüyorsak o zaman yapılmasıdır. Eğer sahne tüm eşyaları gösteren genel bir görüntü ile açılıyorsa o halde kullanılacak olan eşyalar ile ilgili genel bir tanımlama yapmak önemlidir. Kullanılacaklar dışında eğer dekorun geneline aykırı eşyalar kullanılıyorsa mutlaka belirtilmesi gerekmektedir. Yani yatak odasında yatak olması doğaldır, dolayısıyla özellikle yazılmaz ama eğer sınıfta yatak varsa bu doğal

değildir ve tabii ki sahnenin başında yazılır.

Yine örneğime geri dönersek, dikkat edileceği üzere, otel odası ile ilgili hiçbir detay verilmemiş, sadece geçmiş olayla ilgili dekor bilgileri üzerinde durulmuştur.

Dar odanın içinde yerde rastgele açılmış küçük bir valiz duruyor.

Sahnenin ilerleyen bölümlerinde bu valiz aktif hale gelecektir. Eğer böyle bir işlevi olmayacak olsaydı, yazılmasına gerek kalmayabilirdi.

Eğer çok küçük eşyalar kullanılacaksa, bunların sahnenin başında verilmesine gerek yoktur. Örneğin bürosunda, masada oturan bir adam orada bulunan karton makasını alıp birine saplıyorsa, yani sahne içerisinde bu objeyi aktif olarak kullanıyorsa bunu sahnenin başında...

...masada bir karton makası görülmektedir...

şeklinde belirtmek tamamen gereksizdir. Bu örneği biraz daha açalım:

SAHNE 23 İÇ, GÜN, BÜRO
Mahmut masasında oturmaktadır.
Masasının üzeri karışıktır. Objelerin içinde bir karton makası göze çarpmaktadır.
Kapı vurulur
30'lu yaşlarında bir adam cevabı beklemeden içeri girer. Mahmut'un karşısına dikilir.
Mahmut önce gülümser, sonra birdenbire ayağa fırlayarak masadan kaptığı karton makasını adama saplar.
...

SAHNE 23 İÇ, GÜN, BÜRO
Mahmut masasında oturmaktadır.
Masasının üzeri karışıktır. Kağıtlar, kalemler, objeler...
Kapı vurulur
30'lu yaşlarında bir adam cevabı beklemeden içeri girer.
Mahmut'un karşısına dikilir.
Mahmut önce gülümser, sonra birdenbire ayağa
fırlayarak masadan kaptığı karton makasını adama saplar.
...

Yukarıda verdiğimiz iki örneğin birincisinde karton makası özellikle vurgulanmıştır ve filmin yönetmenine veya okuyucuya bu objenin kullanılacağına dair adeta bir mesaj verilmektedir. Yönetmen de diyelim bu objeyi *"büyük plan"* göstererek seyirciye bir mesaj verme yoluna gidebilir. Ancak bu objenin özel bir obje olmadığı, böylesi dağınık bir masada bulunma ihtimalinin yüksek olduğu göz önüne alınırsa bu tip bir kullanımın biraz acemice olduğu rahatlıkla görülebilir. O halde birinci kullanım yanlızca özel durumlarda, yani makasa dikkat çekmek isteniyorsa doğrudur.

Bu söylediklerimizden hareketle, ikinci örneğimizin çok daha gerçekçi olduğu gözlemlenebilir. Bu kadar kalabalık bir masada karton makasa dikkat çekmeye gerek yoktur. Yine de bu makasın yokluktan çıkması yanlış olacaktır. O yüzden de *"Masasının üzeri karışıktır. Kağıtlar, kalemler, objeler..."* gibi bir cümleyi senaryo metnine koymamız gerekmektedir.

Bu örnekte olayımız küçük sayılabilecek bir mekânda geçmektedir. Öyleyse en başta dekoru tanıtırken kullanacağımız her detayı vermemiz gerekir. Burada her şeyi genel bir planda görebileceğimiz mantığını kabul etmekteyiz. Ancak eğer tüm olaylar geniş bir caddede ve özellikle hareket halindeki insanlar arasında geçiyorsa o halde, caddenin tüm detaylarını (senaryoda kullanıyor olsak dahi) en başta vermeye gerek olmayabilir. Örneğin bir karakter önce bir gazeteciye uğrayıp, sonra durakta bekleyebilir ve bir anda vazgeçip biraz ilerideki bakkala yönelebilir. Bunların hepsini daha sahnenin başında teker teker saymak çok da gerekli değildir. Nasıl bir cadde olduğunu genel hatlarıyla verip dükkanları da, onları ne zaman görüyorsak o zaman betimlemek yeterli olacaktır.

5) Karakter Tanıtımı

Tüm tanımlamaları yaptıktan sonra artık sıra karaktere gelmiştir. Bir karakteri görsel olarak tanımlayabilmek için tabii ki onu öncelikle görmek gerekmektedir. Elbette ki karakter, objeler gibi bir yerlerde sabit duran bir eleman değildir. Çoğu zaman hareketlidir. Eylemlerin içindedir. O yüzden, karakter tanıtımından sonra aktif bilgilendirmede karakter eylemleri bölümünde yeniden ele almak gerekecektir. Üstelik karakter tanımlamaları yapan cümleler ile karakter eylemleri çoğu zaman içiçe geçmiş olabilir. Buradan hareketle, öncelikle karakter tanımlarının sonra da bunların eylemler ile birlikte nasıl sunulması gerektiğinin üzerinde duracağım.

Sahne açıldığında, karakteri görsel olarak tanımlayabilecek kadar göremiyorsak, görebildiğimiz zaman tanıtmak doğru olur. Tanıtım yapılırken mutlak surette verilmesi gereken üç özellik vardır:

- Yaş
- Cinsiyet
- İsim

Bu üçlünün dışında karakter hakkında verilecek her türlü bilgi keyfidir, yani dramatik bir gereklilik içermektedir. Bir karakterin sarışın mı, esmer mi olduğu; yeşil mi, sarı mı, kırmızı mı giydiği, filmin ilerleyen bölümlerinde işimize yarayacak ise belirtilmelidir. İsim, yaş ve cinsiyet ise her ne koşulda olursa olsun verilmesi gereken elemanlardır.

Yaş tanımı yaparken, karakterin göründüğü ortalama yaş grubu dikkate alınmalıdır. Yani *"Serpil 24 yaşındadır"* gibi bir cümle kurulamaz. Bunun yerine *20'li yaşlarda, 30'lu yaşlarda* gibi genel terimler kullanmak doğru olacaktır. Buna karşılık kendi filmlerinin senaristliğini de yapan yönetmenler genellikle karakterlerini çok iyi tanıdıklarını göstermek adına, onlara tam bir yaş kondurabilirler. Steven Soderbergh'in, **Sex, lies and videotapes (Seks yalanları)** filminin senaryosunu incelerken, senaristin daha ilk sahnede görünen baş karakterinin tam yaşını verdiğini görmüştüm.[127]

127) Steven Soderbergh: *Sex, Lies and videotapes*, Senaryo Metni, 1990, sayfa 1

1 EXT. HIGHWAY -- DAY
Graham Dalton, 29, '69 model Cutlass'ını kullanırken sigarasını içmekte...

Steven Soderbergh de yapıyorsa o halde, karaktere bu şekilde çok net bir yaş vermek neden doğru olmasın? Zira 29 yaşındaki bir insan 29 yaşında gibi görünmeyebilir, hele yapım şirketinin rol için anlaştığı oyuncu kağıt üzerinde düşünülmüş olan yaştan çok uzak olabilir. Casting (Oyuncu) direktörüne oyuncu ararken yeterli serbestliği verebilmek için tercihen düşünülen yaş dilimi yazılmalıdır. Ancak, Soderbergh'in filmi gibi kişisel yapıtlarda bu tip bir kullanımın hiçbir sakıncası yoktur.



Sex, lies and videotapes
(Seks yalanları)

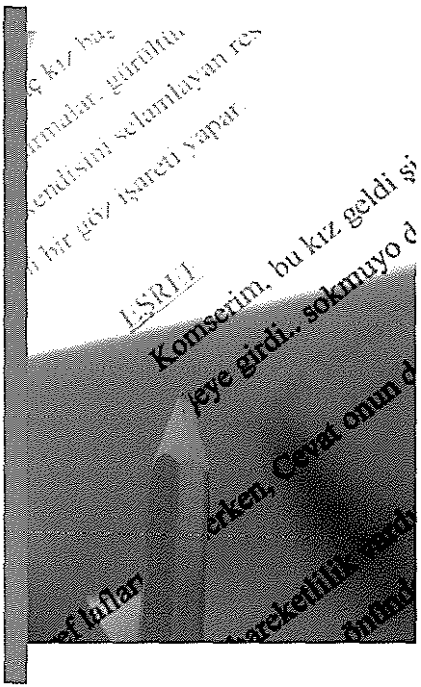
Bizim örneğimizde Serpil *20'li yaşlarında bir genç kız* olarak tanımlanmaktadır. Yine benzer şekilde *20 ile 30 yaşları civarında, 40'lı yaşlarını biraz geçkin* gibi terimler de kullanılabilecek alternatifler arasında bulunmaktadır. Mutlaka yaş kullanmak istenmiyorsa, *yaşlı, genç, yaşlıca, geçkin, yeni yetme* gibi kelimeler de karakterimizi tanımlamaya yetebilir.

Yaş tanımlaması yaparken, aynı cümle içine cinsiyeti de koymak gerekir. Senaristin kafasında karakterinin kadın mı, erkek mi olduğu tartışma götürmediği için bunu kağıda geçirmeyi dikkatsizlikten unutabilir. Halbuki örneğimizdeki gibi *20'li yaşlarda* dedikten sonra mutlaka *bir kız* veya *bir genç kız* diye belirtmek gerekecektir. Cinsiyet tanımlaması ile birlikte karakterin temel görsel tanımlamalarını da aynı satırda vermemiz mümkündür. Bir genç kız, genç kız gibi, bir delikanlı da delikanlı gibi görünmeyebilir. O halde *Görmüş geçirmiş havası veren bir delikanlı, erkeksi görünümlü bir genç kız, vs.* gibi temel özellikler en başta verilir.

Yaş ve cinsiyetten hemen sonra da isim gelir. Senaryo metninde karakterin ismi onu diğer karakterlerden ayıran bir özelliktir. Bir karakterin ismi, aslında onu fizik olarak diğerlerinden ayıran nitelikleri isimlendiren elemandır. O halde senaryonun o anına kadar telaffuz edilmemiş olsa dahi, karakter isminin mutlaka ilk görüşte yazılması gerekmektedir. İlk gösterildiğinde bu ismin parantez içinde ve büyük harflerle verilmesi *(SERPİL)* uygun olacaktır. Bunun pratik bir nedeni vardır: Yönetmen asistanı, filmde kaç karakter olacağını saptamak için bu büyük harfle yazılmış isimleri sayar ve ona göre bir sınıflama yapar. İsimlerin yalnızca ilk verildiklerinde büyük harflerle yazılmaları gerekir. Daha sonra tekrar normal küçük harf karakterine dönülecektir. Yine sadece ilk sunumda parantez vardır. Metnin ilerleyen bölümlerinde aynı karakterin isminden bahsederken bir daha parantez kullanılmaz.

Bir filmde her gördüğümüz karaktere bir isim verilmeli midir? Bir önceki paragrafta belirttiğimiz gibi, isim vermek karakteri diğerlerinden ayırmak demektir. Aslında senaryoda sadece bir sahnede göreceğimiz biri ile takip edeceğimiz (veya bazı sahnelerde karşımıza çıkacak) bir karakteri ayrıştırabilme yöntemi isimlendirmektir. Buna oyuncular ile figüranlar arasındaki fark da diyebiliriz. Birden fazla sahnede görülen her karakterin bir ismi olmalıdır. Yalnızca tek sahnede ve kısa süreli gösterilen karakterlerin oyuncu seçimi açısından önemi yoktur. Bu yüzden de senaryo metninde ya meslekleri *(gazete satıcısı, bakkal, taksi şoförü, vs.)* ya da fiziki özellikleri ile *(şişman çocuk, hantal genç, gözlüklü kadın, dövmeli adam, vs.)* nitelenmesi gerekmektedir.

Bazı durumlarda bir sahnede aynı meslek grubundan birden fazla kişi bulunabilir. Örneğin birden fazla polis bir cinayet hakkında veya birden fazla doktor bir hastanın durumu üzerinde tartışmaktadır. En sık yapılan hatalardan biri bu karakterleri Polis1, Polis2, Polis 3 veya Doktor 1, Doktor 2, Doktor 3 şeklinde numaralandırmaktır. Senaryo yazmak "görselliği iletmek" olduğu için 1, 2 ve 3 gibi numaralar okuyucuya o karakterler hakkında hiçbir görsel bilgi vermemektedir. O yüzden bu insanların birbirinden farklı fiziksel özelliklerini vurgulayarak bir ayrıştırma yapmak gerekir. (Şişman Polis, Gözlüklü Polis, Bıyıklı Polis; Zayıf Doktor, Tikli Doktor, Kel Doktor, vs.) Bu özellikler daha sonra yönetmen tarafından farklı oyuncular bulunarak farklı şekillere dönüştürülebilir ama senaristin ona mutlaka bir pist sunması uygun olacaktır. Kişilikleri daha iyi tanıtabilmek ve tanımlayabilmek için *kabadayı, inşaat işçisi* gibi biçimsel göndermeler yapmaya ihtiyacımız varsa bunda hiç sakınca olmadığını, aksine yapım grubunun işini daha kolaylaştırdığını söylemeliyim. Buna karşılık, senaryonun her bölümünde olduğu gibi, bu tanımlamalar da son derece net ve açık çizilmiş olmalıdır. Ayrıca öznel değer yargılarını içeren kelimeleri asla kullanmamak gerekir. Örneğin: *Çok abuk bir adam* veya *garip bir tip* kullanımları doğru değildir. *Tiki bir genç* veya *gariban görünüşlü bir adam* gibi kullanımlar ise okuyanda görsel bir tanımlama uyandırabildiği için geçerli sayılabilir.



Yaş, cinsiyet ve isim dışında karakter üzerine verilecek her türlü bilgi ileride kullanabilecek vasıfta olmalıdır. Örneğimizde, Serpil'in *sapsarı saçlı, uzunca boylu* olmasının çok önemi olmayabilir, bu yüzden de özellikle belirtilmesine gerek yoktur. Ancak bu sahnede karakter tanıtımı yazarken bu iki özellik belirtildiğine göre, okuyucu bunların daha ilerdeki bölümlerde kullanılacağını tahmin edecektir. Örneğin bir arkadaşı sarı saçları nedeniyle başka bir sarışını Serpil zannedebilir veya boyu uzun olduğu için girmesi gereken bir yere sığamayabilir, vs. Bu tip elemanları keyfi olarak verme özgürlüğümüz elbette vardır ancak bunları kullanmazsak seçimi filmi yapacak olan kişiye bırakmış oluruz ve o da sarışın bir oyuncu yerine esmer birini bulduğu anda filmdeki karakterin fiziki yapısını değiştiriverir. Halbuki kızın sarışınlığı işlevsel ise, esmer oyuncu bulunmuş olsa dahi peruk taktırarak oynatılacaktır.

Karakter tanıtımı ile karakter eylemleri birlikte düşünülürken kızın *neredeyse cenin pozisyonunda kıvrıldığı* ve *üzerinin sıkıca örtülü olup şiddetli titremelerle sarsıldığı* söylenmiştir. İşte tam bu noktada karakterin içinde bulunduğu duruma göre hangi bilgiden bahsedip hangisini sonradan vereceğimizi çok net olarak bilmemiz gerekir. Burada Serpil'i önce yatakta cenin pozisyonunda kıvrılmış görüyoruz ama daha da önemlisi üzeri örtülüdür ve bizim de doğal olarak onun her yerini görme olanağımız yoktur. O halde

gördüğümüz kadarından bahsedip tanımlamayı şimdilik orada keseceğiz. Örneğin yorgan başının üstünden geçmiş olsa ve biz hiçbir şey göremiyor durumda bulunsaydık senaryo metnindeki cümlemiz:

(Yatağın üstündeki yorgan hafifçe şişkin duruyor. Belli ki altında birisi var.)

...olacaktır. Ancak örneğimizde Serpil'in belki yatış pozisyonundan uzun boylu olduğunu, belli ki baş tarafı açık olduğu için de sarışın olduğunu daha ilk cümlemizde anlayabiliyoruz. Dikkat edilirse senaryoda yazdığımız her kelime bir anlam ifade etmektedir. Okuyucunun da bu mantık dahilinde bir okuma yapacağı unutulmamalıdır. Örnek senaryoda, kapı çalındığında Serpil yataktan fırlayacaktır. İşte tam bu anda belki de yatar haldeyken görülmeyen bazı özellikleri fark edilecektir. Böylece yönetmene onu daha yakından görmemiz gerektiğinin ipuçlarını vereceğiz. İşte bu nedenle...

(Serpil solgun ve terli durumuyla tezat oluşturur şekilde hızla yataktan fırlayıp valizini kapamaya girişir.)

...cümlesinde Serpil'in *solgun ve terli* olduğu yeni bir tespit, yani senaryonun tam o noktasında ortaya çıkmış olan bir durumdur. Bütün bu kodlamalar, senaryo metnini takip edebilmek, ekranda tam olarak ne göstermek istediğimizi ifade etmek açısından çok önemlidir. Diyelim Serpil yorgansız, normal pozisyonda, ekrana tam dönük yatsaydı ve ortam çok mat değil de parlak, ışıklı olsaydı o zaman daha Serpil'in ilk tanıtımını yaparken şöyle cümleler kurmamız gerekebilirdi:

Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL) yatakta uzanmış... Üstü açık... Solgun ve terli olduğu fark ediliyor...

Bu *solgun ve terli* kavramları ile birlikte senaryonun içindeki tanıtım bölümleri de tamamlanmıştır. Artık karakter eylemlerine geçilebilir.

b) Aktif Bilgilendirme

İnsan tanımlamaları ile birlikte aktif bilgilendirmeye geçmiş olacağız. Bundan sonra, filmdeki her türlü eylem metinde açıkça ifade edilecektir. Ekranın önünde ışık, ses, hava koşulları, dekor gibi pasif öğelerden henüz hiçbiri yokken hareketli cisimler veya karakterler görüyorsak (yakın planda gitar çalan bir el, kırpılan gözler, vs.) aktif bilgilendirme istisnai olarak pasif bilgilendirmenin önüne geçebilir.

Aktif bilgilendirme için de metinde yer alışlarına göre şöyle bir sıralama yapmamız uygundur.

1) KARAKTER EYLEMLERİ
2) OLAYLAR

Aslında bu sınıflamanın içine elbette diyalogları da koymak gerekir ama onu ayrı bir ana başlıkta inceleyeceğimiz için bu sınıflamadan sonra düşüneceğiz.

Bu tanımlamalara girmeden önce şunu belirtmeliyiz ki, pasif bilgilendirmenin içindeki tüm elemanlar değişime uğradıkları zaman aktif bilgilendirmenin arasına girerler. Yani başta verdiğiniz düzenli bir ses birden eylemlerin tam ortasında durabilir veya başta tanımladığınız ışık, sahnenin ilerleyen bölümlerinde sönebilir. Bundan seyircinin tam o anda haberdar olması gerekmektedir. Nitekim başta verilen örnekte, karakter tanımlamaları ve eylemlerin arasına...

Kapı bir kez daha aynı
ritimle vurulur.

...gibi ses değişimleri girer.

Aktif bilgilendirme karakter eylemleri ile başlar; ancak karakterin pasif nitelikteki sunumu hiçbir zaman tek başına yapılmaz. Başka bir söylemle ifade edersem, karakter tanımlamalarına yine o karakterin eylemleri karışır. Bu yüzden de tanımlamalar çoğu zaman cümle içinde aktif, yani eylem içeren bir nitelik kazanır. Örneğimizde karakterle ilgili ilk cümlelerimiz şu şekildedir:

Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL) yatakta neredeyse cenin pozisyonunda kıvrılmış... Üzeri sıkıca örtülü ve şiddetli titremelerle sarsılıyor.

Aslında bu ve bunun gibi örneklerde, cümleyi iki ayrı bölüme ayırarak metnin yavaşlaması, hantallaşması ve olası cümle düşüklükleri önlenecektir. Yani:

Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL)... Yatakta neredeyse cenin pozisyonunda kıvrılmış... Üzeri sıkıca örtülü ve şiddetli titremelerle sarsılıyor.

...şeklinde bir örneği yanlış olarak nitelendiremeyiz. Senaryoyu hantallıktan kurtarmak ve metni optimal kullanabilmek için tanımlamalar ile eylemlerin birleştirilmesi daha da uygun olacaktır. Ancak bu örnekte karakterimiz Serpil zaten pasif bir durumdadır. Eğer daha sahnenin başında Serpil odanın içinde yürüyor olsaydı o halde şöyle bir cümleyle karakter tanımlaması ve eylemi iç içe geçerdi:

Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL) bir oraya bir buraya yürümektedir.

Şimdi yukarıda sözünü ettiğimiz iki elemana bir göz atalım:

1) Karakter Eylemleri

Karakter eylemleri, karakterin genel tanıtımından hemen sonra, hatta aynı cümle içinde geldiği için, olaylardan önce gösterilecektir. Serpil'in, kapının çalındığını duyar duymaz *valizini kapamaya girişmesi* eylemlerin başlangıcıdır. Çalınan kapı, ses bölümünde gösterilmiştir. Ancak Serpil çalan kapı nedeniyle değil de, diyelim duvarda sallanan ve sonra da üzerine düşen bir örümcek nedeniyle yataktan fırlasaydı o durumda olaylar karakter eylemlerinden önce gelmiş olacaktı.

Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL) yatakta neredeyse cenin pozisyonunda kıvrılmış... Üzeri sıkıca örtülü ve şiddetli titremelerle sarsılıyor.
Tavanda sallanan örümcek ağı ve ucunda da bir örümcek var.
Örümcek birkaç kez sallandıktan sonra Serpil'in üzerine düşer.
Serpil solgun ve terli durumuyla tezat oluşturur şekilde hızla yataktan fırlar.

Böyle bir örnekte görüldüğü üzere karakterin yaptığı eylemlerin de son derece net tanımlamalar ve benzetmelerle ifade edilmesi doğru olur. Kemal Tahir ve Halit Refiğ **Haremde dört kadın**'da bir sahneye, karakterlerden Gülfem'in tanımlamalarıyla girerler.[128] Takip edelim:



Haremde dört kadın

11) GÜLFEM'İN ODASI (İÇERİ-GÜNDÜZ)
Gülfem bir kristal kap içinde hırsla şerbet ezmektedir. Dalmıştır. Suratında garip bir gerilme vardır. Kapı birden açılınca,
suç üstü yakalanmaktan korkmuş gibi irkilerek döner.
ARAP BACI'yı görünce zorla gülmeye çalışır.

Karakter eylemleri ile olayların sırası hakkında kesin hükümler vermek oldukça zordur. Zaten giriş bölümünden sonra eylemler ile olaylar birbiriyle iç içe gider.

2) Olaylar

Örneğimizde olaylar *"Kapının kilidi de zorlanmaktadır."* cümlesiyle başlamaktadır. Senaryo metinlerinde genellikle karakter eylemleri doğal olarak daha baskındır. Ancak bunun heyecanına kapılarak olayları betimlemeyi unutmamak gerekir.

Kapının kilidi de zorlanmaktadır.
Odanın kapısı kırılacak gibi sarsılmaya başlamıştır.

...gibi cümleler genel olarak sahne içinde geçen olayları anlatır. Ancak olay betimlemesi yaparken hangi karakter açısından baktığımıza çok dikkat etmek gerekir. Bu bağlamda...

128) Kemal Tahir/Halit Refiğ: *Haremde Dört Kadın*, Türk Film Arşivi senaryo dizisi, 1974, sahne 11, sayfa 15

Odanın kapısı açılır. İçeriye genç yüzü ve atletik yapısı bembeyaz saçlarıyla tezat teşkil eden, kırklı yaşlarında bir adam girer. (BURHAN)

...cümlesi ile...

Kırklı yaşlarında bir adam (BURHAN) kapıyı biraz zorladıktan sonra içeri girer.

...cümlesi birbirinden farklı algılanabilir. Anlattığımız karakterin bulunduğu yerde, yani sahnemizin geçtiği dekor olan otel odasında olduğumuzu unutmamamız önemlidir. Bu anlamda Burhan'ın girişi filme de ilk girişini temsil eder. Biz de Burhan'ı Serpil'in gözünden ya da daha doğru bir tanımlamayla odanın gözünden görürüz. Kapı zorlanmaktadır ancak onun kapıyı nasıl zorladığını görmek istiyorsak sahneyi değiştirip otel koridorunda geçen bir sahne de eklememiz gerekir. Yani...

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

...

...

Odanın kapısı kırılacak gibi sarsılmaya başlamıştır.

ERKEK (Dış ses) – Bak beni sinirlendirmek nelere mal oluyor biliyorsun, aç hadi... edebinle...

Serpil'in pencereden aşağıya attığı valiz, bir çamurun ortasına şapırtıyla düşer. Kendisi de ayaklarını pervaza koyar.

Odanın kapısı açılır. İçeriye genç yüzü ve atletik yapısı bembeyaz saçlarıyla tezat teşkil eden, kırklı yaşlarında bir adam girer. (BURHAN)

...yerine...

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

...

...

Odanın kapısı kırılacak gibi sarsılmaya başlamıştır.

SAHNE 2 *İÇ, GECE, OTEL KORİDORU*

Loş bir ortam...

Sırayla dizilmiş odaların bazılarının kapısı aralanmış... Korkuyla bakan gözler var...

Genç yüzü ve atletik yapısı bembeyaz saçlarıyla tezat teşkil eden, kırklı yaşlarında bir adam (BURHAN) kapılardan birini zorlamaktadır.

BURHAN – Bak beni sinirlendirmek nelere mal oluyor biliyorsun, aç hadi edebinle...

SAHNE 3 İÇ, GECE, OTEL ODASI
Serpil'in pencereden aşağıya attığı valiz, bir çamurun ortasına şapırtıyla düşer. Kendisi de ayaklarını pervaza koyar. Odanın kapısı açılır ve Burhan içeriye girer.

...gibi bir metni de seçebiliriz.

Karaktere göre senaryoyu izlediğimizin, hatta sahneleri de onlara göre değiştirdiğimizin bilincinde olmalıyız. O yüzden de örnekte Serpil'in kapıdaki tehdidi gördükten sonra dışarı baktığı sahne önemlidir. Burada...

Sokağa yaklaşık dört metre yüksekliktedir.

...gibi bir cümle vardır. Bu bir dekor tanımlaması cümlesi sayılabilir. Ancak karakter sokağa bakmaktadır ve yüksekliğin dört metre kadar olduğunu o noktada görmüştür. O halde bunu da o anda belirtmek gerekir.

DİYALOG

Bir senaryo metnindeki diyalogları, tıpkı diğer elemanlar gibi hem biçim hem de içerik açısından incelemek gerekir. İçerik anlamında iyi bir diyaloğun nasıl yazılması gerektiği üzerinde ilerleyen bölümlerde duracağım. Bu bölümde ise diyaloğun yazım tekniği olarak senaryoda nasıl bir yer tuttuğunu görelim.

Diyalogların diğer sesler gibi satırın ortasına yazılacağını biliyoruz. İdeal yazım şekli, karakterlerin isimlerinin altına sözlerinin gelmesidir. Yani:

SAHNE 34 İÇ, GÜN, SEVİNÇ'İN ODASI

Sevinç ve Ahmet, masada oturmuş çay içmektedirler.

SEVİNÇ
Annemin geleceğini nasıl haber aldın?
AHMET
Her zamanki gibi kuşlar söyledi diyeceğim ama bu sefer hakikaten kuşlar söyledi!
...

Yine bir ikinci yöntem de diyalogları karakterlerle aynı satıra taşımaktır.

SAHNE 34 İÇ, GÜN, SEVİNÇ'İN ODASI

Sevinç ve Ahmet, masada oturmuş çay içmektedirler.

SEVİNÇ - Annemin geleceğini nasıl haber aldın?

AHMET - Her zamanki gibi kuşlar söyledi diyeceğim ama bu sefer hakikaten kuşlar söyledi!

Diyalogda en çok dikkat edilmesi gereken nokta, karakterlerin sözlerini hangi tonda veya hangi vurgulamayla söyledikleridir. Bunu etraflıca anlatabilmek için ayrı bir tanımlama satırı açmak yersizdir. Diyalog metninin içinde belirtilmesi gerekir. Diyalog metninde kullanılabilecek tüm ekleri başka bir örnek ışığında inceleyelim:

SAHNE 41 *İÇ, GÜN, KÜTÜPHANE*

Geniş alanda masaların bazıları dolu.
Kütüphaneci ortada, kürsüsünde kitap okuyor.
Sevil bir masanın üzerinde kitaplara boğulmuş bir şekilde çalışmakta...

DIŞ SES (Kadın)
Aslında o gün yalnızca ders çalışmak istiyordum...

Kapıdan giren Fahri seri bir şekilde Sevil'in yanına gelir.

...ama ne kadar uzak durmaya çalışsanız da belalar gelip sizi bulur yine de...

Fahri, Sevil'in yanındaki sandalyeye çöker.

FAHRİ
(Laz şiveli) Seni bulamayacağımdan korkaydım!
SEVİL
(mırıldanarak) Kütüphaneci buraya bakıyor, sessiz ol...
FAHRİ
(aynı ses tonuyla) Meğer senin oğlan şehri terk etmiş!
SEVİL
NE!!..

Herkesin kafası onlara doğru döner.

FAHRİ
(bilerek acıklı bir ses tonu)
Ah, canım... Şimdi aklı başına geleyi...

Belli ki seslerden rahatsız olan kütüphane görevlisi genç kız ve diğer masadaki biri şişman diğeri daha ince iki delikanlı kafalarını Fahri ve Sevil'e çevirir.

(aynı anda konuşarak)
KÜTÜPHANECİ GENÇ KIZ
Susar mısınız lütfen!
ŞİŞMAN GENÇ
(Sevil'le Fahri'ye) Okuduğumuzu anlayamıyoruz!

Fahri ve Sevil de o tarafa doğru döner.

SEVİL
(Eliyle "pardon" işareti yaparak) Tamam...

Fahri ise ayağa kalkar ve ellerini "ne oluyor, ne var" der gibi iki tarafa açar.

Şive

Örneğimizin hemen başında Fahri'nin Laz şivesine sahip olduğu parantez içinde belirtilmiştir. Hatta bu şiveyle nasıl konuştuğu da diyalogda verilmektedir.

FAHRİ
(Laz şiveli) Seni bulamayacağından korkaydım!

Böyle bir kullanıma gidilebileceği gibi bu elemanlardan yalnızca biri de kullanılabilir. Yani, adamın Laz şivesine sahip olduğu söylendikten sonra diyaloğu Laz şivesiyle yazmak gerekli değildir. Yine, eğer diyaloğu bu şiveyle yazmışsanız zaten Fahri'ye belirli bir dil özelliği yüklemişsiniz demektir ve tekrar Laz şivesi yazmaya gerek olmayabilir. Senaristin kullandığı şiveyi iyi tanıması çok olumlu bir puandır. Zira eğer gerekli dil özellikleri belirtilmezse, yapım ekibi kendi *"Laz"*ını bulacaktır. Bu durum da çoğu zaman olumlu bir sonuca ulaşmaz. **The Limey (Denizci)** filminde A.B.D.'de bir Hispanik ile İngiliz'in karşılaşmasında, aralarındaki farklılık, tek bir ismin farklı telaffuzuyla verilir.[129]

DIŞ, KÜÇÜK EV, GECE

Wilson küçük bahçe kapısından eve doğru yürür. Orta sınıfın altı bir sokak. Yolda birbirini takip eden iki araba...

---

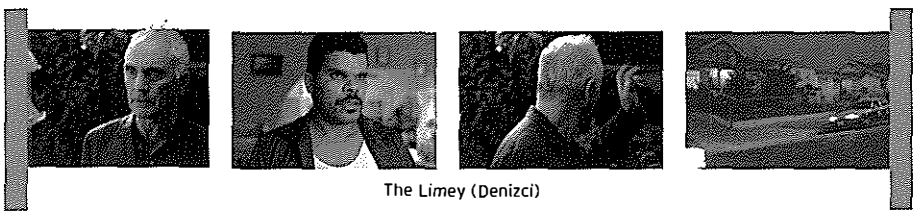
129) Lem Dobbs: *The Limey*, senaryo metni, 2000, sayfa 3

Wilson kapıyı çaldığında içerinin ışıkları yanar.
ED RAMA cevaplar. İspanyol. 30'lu yaşların sonunda. Tişörtünde Başkan Mao'nun resmi olmasına rağmen adam sendeci biri görünümünde...Bela aramıyor. Ama bir zamanlar bulaşmış ve tekrar bulaşırsa iyi idare edebilir gibi...

WILSON- Edward Rama? (ingiliz şivesi)
ED- Eduardo (r'leri yuvarlayarak) Rama
WILSON- Evdesin o halde

Wilson arkasını dönüp kapıda bekleyen taksiyi gönderir. Eduardo Rama söze bir başlangıç beklemektedir.

WILSON- Adım Wilson



The Limey (Denizci)

Bizdeki senaryolarda da son yıllarda şive kullanımına geçmişe göre biraz daha önem verildiği görülür. Örneğin **Neredesin Firuze**'de 4. sahnede Tayyar ile Sibel'in konuşması şive uygulamasıyla yazılmıştır.[130] Ne kadar uygulandığını filmden takip etmek gerekir:

TAYYAR
Önce sahneye çıkacasun, sonra
paraya bakacağuz.
Sabahın bu saatinde bana dansöz
arattırma
Sibel durup tekrar eşyalarını toplamaya başlıyor.
TAYYAR (devam)
Dansözlüğün ömrü beş altı sene!
Dünyaliğunu yaptun yaptun.
Yok yapmadun çürür cidersun

130) Levent Kazak: *Neredesin Firuze*, Senaryo Metni, 2002, sayfa 5

Ses tonu ve konuşma şekli

Karakterlerin hangi tonda konuştukları *mırıldanarak, sesi titreyerek, kısık sesle, neşeli bir ses tonuyla* gibi eklerle belirlenir. Bu tip belirteçleri mutlak surette diyaloğun içine yedirmek gerekir. Ayrı bir satır açmaya gerek yoktur.

Bir diyaloğun hangi tonda olduğu metin için çok önemlidir. Zira bir "EVET" kelimesinin bile birçok söyleniş şekli vardır ve bu söylenişe göre her şey değişebilecektir. EVET (Net), EVEEEET (Bilgiççe), EV..VET (Neşeli, kendinden emin), vs. Önemli olan hangi kullanım şeklini neden kullandığımızı çok iyi bilmemizdir.

Örnekte Fahri'nin *aynı ses tonuyla* bir şeyler söylemesi bu metinde önem kazanmaktadır. Zira olay kütüphanede, yani kısık sesle konuşulması gereken bir yerde geçmekte, Fahri ise sesini kısmamaktadır. Yine en son satırdaki *bilerek acıklı bir ses tonu* belirteci, parantez içine yazdığımız tanımlamaların ne derece önemli olduğunu ve ne kadar net olmamız gerektiğini ortaya koyar.

Fahri'nin söylediği sözlere Sevil'in verdiği sözel tepki büyük harflerle gösterilmiştir: "NE!" Bir diyalog metninde büyük harf kullanılıyorsa, karakter o sözleri bağırarak söylemektedir. Yüksek sesle konuşmak ve bağırmak ayrı şeylerdir. Büyük harfli kullanım yalnızca bağırmanın karşılığıdır. Yine parantez içine *(bağırarak)* gibi bir ek koyulabilir. Ancak zorunlu değildir çünkü her durumda, bağırmalar için büyük harf kullanılacaktır.

Küçük jest ve mimikler

Tıpkı ses tonu belirteçlerinde olduğu gibi karakterlerin yaptığı çok küçük jest ve mimikleri belirtmek için de ayrı bir tasvir satırı açmaya gerek yoktur. Eğer her jest için bir tasvir satırı açılsaydı o zaman senaryo metni son derece hantal bir hale dönüşürdü. Bu tip kullanımların olmamasının bir başka nedeni de sinema senaryosunun tiyatro ve dizilerden farklı olarak klişe jest ve mimiklere yer vermemesidir. Televizyon dizilerinde karakter hoşnutsuzluğunu belli etmek için diyaloğunu kesip başını iki tarafa sallar. Bu hareket için de bir satır açılır. Ancak filmlerde böyle bir hareket için filmdeki diyalog ya da eylemleri kesmek filmle ilgili tüm gerçekçilik duygusunu yitirmemize neden olur.

Örnek metnin sonlarında Sevil, gürültü yaptığı için diğerlerinden özür diler. Bunu *(eliyle "pardon" işareti yaparak)* parantezi ile belirtmek yeterli olacaktır. Aksi halde tasvir satırında...

Sevil elini kaldırarak "pardon" işareti yapar.

...şeklinde bir cümle yazılacaktır. Halbuki örnek metindeki şekliyle eylemler oldukça dinamik kılınmıştır. Ancak bu jestler uzun süreli ise o halde ayrı bir tasvir satırı gerekir. Nitekim, örnek metnin son satırındaki uzun jest parantez içine yazılmamış, ayrı bir satırda işlenmiştir:

Fahri ise ayağa kalkar ve iki elini "ne oluyor, ne var" der gibi iki tarafa açar.

Burada karar senariste aittir. Nihai amaç metnin dinamikliği ile filmin dinamikliğini birbirine uydurabilmek, bu şekilde de zaman belirlemesi hususunda yapılabilecek

hataları en aza indirgemektir. Steven Zaillian'ın **Schindler's list (Schindler'in listesi)** senaryosunda, Schindler'in yahudi muhasebecisi Stern kendisini görmeye gelir. Önce hiçbir şey söylemeden başında dikilir. Aralarında şöyle bir konuşma geçer[131]:

SCHINDLER
(sabırsız) Ne?
STERN
Dışarıda kendisine bir iş verdiğiniz için şahsen teşekkür etmek isteyen bir makina ustası var.

Schindler muhasebecisine tahammülsüz bir bakış atar.



Schindler's list (Schindler'in listesi)

STERN
Her gün soruyor bunu.
Sadece bir dakikanızı alır.
Müteşekkir olacak!

Schindler'in sessizliği "Şimdi bu gerçekten gerekli mi" der gibidir. Stern bunu bir onay olarak algılar, kapıya gider ve dışarıda bekleyen adamı dürterek içeri sokar.

Bu sahne; adamın içeri girmesi, teşekkür etmesi ve Schindler'in de bu teşekkürü sıcak bir şekilde alması ile devam eder. Yukarıda verdiğim küçük parçada, Schindler'in küçük jestlerinin bazılarının diyalog metninin içinde, diğerlerinin de ayrı bir satır açarak verildiği görülür.

Küçük jest ve mimikler ne kadar fazla kullanılırsa, senaryo metninin gerçeğe o kadar yaklaşıyor olacağı tartışma götürmez.

Aynı anda konuşma (Polilog)

Toplu yemek, eğlence veya kargaşa gibi eylemler içeren bazı sahnelerde, sahnenin içinde bulunan birçok karakter aynı anda konuşabilir. Bu durumda diyaloğun başına *(aynı*

131) Steven Zaillian: *Schindler's list*, Senaryo Metni, 1993, sayfa 45

anda konuşarak) şeklinde bir tasvir koymak yeterlidir. Hemen sonrasında da aynı anda konuşan karakterlerin diyaloglarını sıralayabiliriz. Burada okuyucu bu diyalogların birbiri ardına değil de aynı anda olduğunu anlayacaktır. Örnek metinde kütüphaneci genç kız ile şişman gencin konuşmaları hem aynı anda hem de Sevil'le Fahri'ye yöneliktir.

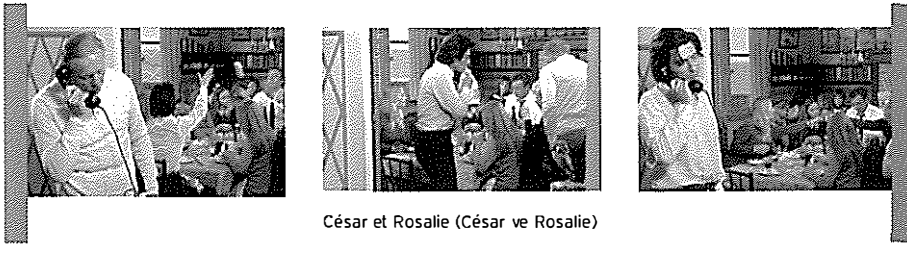
(aynı anda konuşarak)
KÜTÜPHANECİ GENÇ KIZ
Susar mısınız lütfen!
ŞİŞMAN GENÇ
(Sevil'le Fahri'ye) Okuduğumuzu anlayamıyoruz!

Aynı anda konuşan karakter sayısı daha fazla da olabilir. Bu noktada özellikle her karakterin diyaloğunun kime yönelmiş olduğunun konuşmanın başında parantez ile net olarak belirtilmesi doğru olacaktır.

Aynı anda konuşmak demek (polilog), herkesin sırası geldiğinde bir replik söylemesi ya da toplu bir uğultu yapmak değildir. Öğrenciyken, Fransız yönetmen Claude Sautet'nin **César et Rosalie (César ve Rosalie)** adındaki filminin senaryosunu incelediğimde senarist Jean-Loup Dabadie elinden çıkma muhteşem bir örnekle karşılaşmıştım. Bir sayfadan az bir metinde 8 kişiyi konuşturan sahnede neredeyse belgeseli andıran bir gerçekçilik vardır[132].

YEMEK ODASI / İÇ, GÜN SONU

Herkes masanın etrafında...
Henri telefona kalkar.
HENRI
(telefonda) Ah, merhaba Michel, güzel, teşekkürler



César et Rosalie (César ve Rosalie)

hayır, çok iyi değil, Paris'te nasıl?
Tamam, veriyorum...
(telefonu masaya bırakır ve masaya

132) Jean-Loup Dabadie/Claude Sautet: *César et Rosalie*, Senaryo Metni, 1972, sayfa 202-203

döner) David, Michel arıyor.
DAVID
(kalkarak, Henri'ye) Ah, sağol!
MARITE
Neyin var Louise?
David telefona gelir... Arka planda diğerlerini duyuyoruz.
SIMON
Köpeğini çaldılar!
BİR ARKADAŞ
Onun köpeği değildi!
ROSALIE
Nasıl yani köpeğini çaldılar?
HENRI
(masaya otururken) E, bir haftadır Louise'i takip ediyordu, herhalde sahibine dönmüştür, kamp yapanlardan birinin olsa gerek...
LUCIE
Şekeri uzat, Marite, reçeli de versene...
DAVID
(telefonda) Alo! Evet, merhaba...
CESAR
(uzaktan David'e) Hey, söyle ona gelsin buraya!
(masaya) Olmaz mı yani? Benim arabamla gelir...

Dış ses - Sahne dışı ses

Bir sahnede mekânın dışından gelen herhangi bir gürültüyü *"dışarıdan gelen .... sesi"* gibi bir tanımlama ile verebiliriz. Ancak bu ses bir seslenme veya diyalog ise...

KADIN (Sahne Dışı Ses)
.....

...şeklinde bir sunum gereklidir. Aynı örneği...

KADIN (Dış Ses)
.....

...şeklinde de verebiliriz. İkisi de geçerlidir. Eğer sahnede görmediğimiz ama sesini duyduğumuz karakteri tanıyorsak o halde *kadın* yerine ismi yerleştirebiliriz.

Buna karşılık, dışarıdan gelen sesleri tanımlarken *Dış Ses* terimini; olayın dışında kalan, bir anlatıcıya veya karakterlerden birine ait olup daha çok anlatım ve yorum içeren sözler için kullanabiliriz. Bu durumda vurguyu karakter değil, ses üzerine yapmak gerekir. Aradaki farkı belirginleştiren de budur. Bölümün başındaki örneğimizde...

DIŞ SES (Kadın)
Aslında o gün yalnızca ders
çalışmak istiyordum...

...şeklinde belirtilen monolog daha çok bir yorum gibidir. Anlatıcı veya karakterlerden biri olan bir kadın tarafından yapılmaktadır. Yani sahnenin içindeki karakterler bunu duymazlar.

Hareketli Diyalog

Konuşma konusu ve buna bağlı olarak yapılan hareketler birbirine uyumlu olsa da seyirci için ilginç bir gerilim, beklenmedik bir durum içerebilir. **Montparnasse 19** filminin senaryosundan özgün bir parçayı ele alalım. Modigliani ve Beatrice'in tartışması...[133]

BEATRICE
(çok sakin, garip bir şekilde sakin)
Bensiz de öleceksin. Sanki hiç dünyaya
gelmemişin gibi olacak. Sadece
kafedeki garson çocuklar hatırlayacaklar
seni, onlara bıraktığın arduvaz
nedeniyle. Sahte Korsikalı seni.

Sessizlik

BEATRICE
Hani tokatlamıyor musun beni?

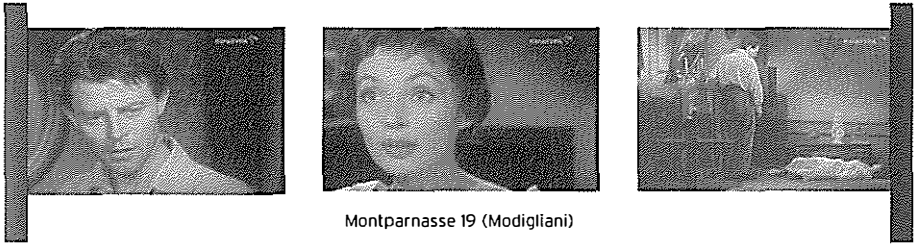
Modigliani bir tokat atar.

BEATRICE
Kangren olmuş yarasın sen.
Annenin gebeliğinin acılı izi.

Modigliani, yastığına gömülmüş. Beatrice'e doğru eğilir.

MODIGLIANI
Ne dedin? Tekrar et dediğini! Tekrar et!

Modigliani boğazını sıkar.



Montparnasse 19 (Modigliani)

133) Henri Jeanson-Max Ophuls: *Modigliani*, Senaryo Metni, 1956, sayfa 7-8

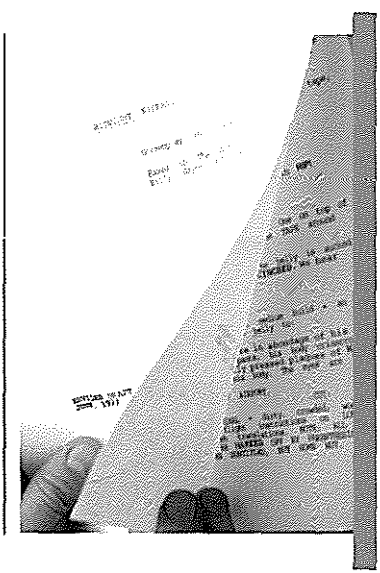
Beatrice güler.
Beatrice ayağa kalkmaya çalışır, ancak Modigliani'nin itmesiyle masanın üzerine düşer.
Telefon çalar.
MODIGLIANI
Tekrar et!
BEATRICE
Annenin gebeliğinin acılı izi! Benim değil Shakespeare'in lafı! III. Richard, 1. akt (sinirle güler)

Telefon çalmaya devam eder.
Modigliani elleriyle Beatrice'in boğazına sarılır. Gülmesine tahammül edemediği bakışlarını ona dikmesinden bellidir. Onu boğacağını anlarız.
MODIGLIANI
Bak bana... Bak... ve cevap ver.
Ölürken ne düşünülüyor? Ne görülüyor?
Hangi görüntüler?
Hangi renkler? Çünkü şu an
ölmek üzeresin Beatrice...

SEGMANTASYON

Yazım aşaması'na geçtiğimizde öykü'nün belirli bir mantık çerçevesinde, dramatik ve görsel olarak bölümlere ayrılarak sıralanması gerekir. Böylece SEGMANTASYON başlamış olur.

Senaryoda, planlar sahneleri, sahneler de sekansları oluşturur. SAHNE nasıl otonom bir dramatik ünitenin adı ise SEKANS da otonom bir naratif ünitenin adıdır. Senaryo metninin, sahneler ile yazıldığını biliyoruz. İşte bu sahnelerin sırayla ve temalarına göre gruplanması ile sekanslar oluşacaktır. Genellikle bu bütünlüğü sağlayan konunun içindeki eylemlerdir. Örneğin: Araba takibi sekansı, aşk sekansı, evlilik sekansı... İdeal bir sayısı olmamak ve filmin ritmine göre değişebilmekle birlikte bir filmde genellikle 30 ile 50 sekans vardır. DVD formatının içinde *Bölümler (Chapters)* diye tabir edilen ayrıştırmalar aslında sekanslara karşılık gelmektedir. Bazı senaristler doğrudan sekanslarla yazmak gibi yenilikçi bir yöntem geliştirmeyi denemiştir. Hatta son yıllarda Fransa'da, sahne çizgisine *sahne* yerine *sekans* ibaresini koyanlar da vardır. Ancak tüm bu denemeler, istisna olmanın ötesine geçemez.



Senaryo metninde sahne ve sekans'ın dışında bir de PLAN'ın üzerinde durmak gerekir. Plan aslında bir mizansen yani bir çekim senaryosu (dekupaj) ve kurgu terimidir. Bu terim, çekim ve kurgu kesintisi olmayan bağımsız görsel bölümü ifade eder. Ancak senaryoda bahsedeceğimiz plan, çekim senaryosundakinden farklıdır. Çekim senaryosunda kamera kullanımına ve açısına göre değişik planlar vardır. *(Bel Plan, Amerikan Plan, Göğüs plan, Genel plan, vs.)* Senaryo'da ise plan terimi, sahne içinde eylem bütünlüğü içeren her bölüm için kullanılmaktadır. Sahnelerin içeriğinin tanımını yaparken aktif ve pasif bilgilendirme yaptığımızı belirtmiştik. İşte bu bilgilendirme elemanlarının *(ışık, ses, hava koşulları, dekor, karakter)* tanıtımı yapılırken onları metin içinde birbirlerinden kesin çizgilerle ayırmak gerekir. Bu ayrım metinde satır başına karşılık gelmektedir. Yani yukarıda verdiğimiz ışık, ses, hava koşulları, dekor ve karakter bölümlerinin her birini diğerinden ayırmak için ayrı satırlarda incelemek gerekir. Bu anlamda örneğin dekor bölümü, bir satırın yarısında bitmiş olsa dahi karakter betimlesine geçerken satır başı yapılır.

Bir önceki bölümümüzde verdiğim örneğin ilk bölümünü tekrar inceleyelim.

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*

Camdan görülen ve otelin isminin yazdığı neon ışıklı tabela, içerideki karanlığı kırıp odaya gözle görülür bir aydınlık vermekte...
(Odanın dışından gelen düzenli çekiç sesleri. Belli ki biri tamir yapıyor.)
Dışarıda şiddetli yağmur...
Dar odanın içinde, yerde rastgele açılmış küçük bir valiz duruyor. Sapsarı saçlı, uzunca boylu, yirmili yaşlarında bir genç kız (SERPİL) yatakta neredeyse cenin pozisyonunda kıvrılmış... Üzeri sıkıca örtülü ve şiddetli titremelerle sarsılıyor.

Görüldüğü gibi burada ses ışıktan hemen sonra geldiği için doğal bir ayrım yaratmıştır. Ancak ses olmasaydı ve ışıktan sonra hava koşulları gelseydi de yine satır atladığımızı görecektik.

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTEL ODASI*
Camdan görülen ve otelin isminin yazdığı neon ışıklı tabela, içerideki karanlığı kırıp odaya gözle görülür bir aydınlık vermekte...
Dışarıda şiddetli yağmur...

Nitekim iklimden dekora ve dekordan da karakter betimlemelerine geçerken satır başı yapmaya çok dikkat ettiğimizi gözlemliyoruz.

Karakter betimlemeleri ile yine karakterlerin eylemleri aynı satırda verilebilir. Ancak bir karakterden diğerine geçerken plan değişecektir ve mutlaka satır başı yapmak gerekmektedir. Dikkat etmek gereken bir diğer husus da şudur: Karakterlerden birinin eylemi birkaç cümleden oluşuyorsa, cümlelerin her biri için satır başı yapmaya gerek yoktur. Zira burada bir eylem birliğinden bahsedilebilir. Şöyle bir örnek verelim:

SAHNE 88 *İÇ, GÜN, BEKLEME ODASI*
Salih, Ali ve Tarık birer sandalyede oturmuş doktoru beklemektedir.

Karşılarında otuzlu yaşlarında bir kadın (CEYDA) vardır.
Tarık yerinden kalkar. Doktorun aralık bırakılmış kapısına doğru yürür. İçeriye göz atacakmış gibi yapar ama sonra vaz geçer ve yerine döner.
Salih bir dergi karıştırmaktadır.
Ali, diğer iki adamın aksine, yerinde hiç hareketsiz durmaktadır. Arada bir Ceyda'nın bacaklarına doğru gözü kayar.
Ceyda bacak bacak üstüne atar. Gözünü dikerek sıra ile adamlara bakmaya başlar.

İşte böylece sahnelerin planlardan oluştuğunu söyleyebiliyoruz. Satır başına geçerek plan oluşturmanın nedenlerinden biri okuyucunun okuma kalitesini artırmaktır. Ancak elbette ki yalnızca bunun için plan oluşturulmaz. Plan yapmanın en önemli nedeni filmin yönetmenine o bölümlerde planı değiştirebileceğinin sinyalini vermek, filmi o şekilde kodlamaktır. Tabii ki yönetmen filminin dekupaj planlarını tamamen bu sinyallere göre yapacak değildir. Örneğin ışığın bulunduğu satırı seçip, yalnızca bunun için birkaç farklı plan kullanabilir. Ancak yine de bu ayrımlara dikkat edecektir. Sahneyi böyle planlara bölmek, süre belirleme açısından da oldukça pratik olabilir.

SÜRE BELİRLEME

İdeal ölçülerdeki bir senaryo sayfasının yaklaşık 45 saniye ile 1 dakika arasına karşılık geldiği bilinmektedir. Bu hesapla ortalama 100 dakikalık bir senaryonun 100-130 sayfa arasında olması gerekir. Ancak burada belirtilmesi gereken en önemli husus, her sayfanın uzunluğunun genel olarak birbirine eşit olması gerekliliğidir. Bir senaryo sayfasının çekimi 2 dakika, diğerininki 10 saniye süremez. Bunlar arasında mutlaka denge olmalıdır. O halde biraz da ritmden bahsetmek gerekecektir. Zira bu ritmi ve dengeyi sağlayacak olan senaristin kendisidir.

Bol diyaloglu sahnelerde diyaloğun ritmine, karakter sayısına ve aralara koyulup konuşmaları bölen eylemlere göre sayfanın süre belirlemesi (minütaj) yapılmaktadır. Diyaloğun ön plana çıktığı, dekor ve eylem betimlemelerinin önüne geçtiği bu tip sahnelerde, sahne yazıldıktan sonra birkaç oyuncuyla düz okumasını yapmak yararlı olur. Eylem ve dekor betimlemelerinin öne çıktığı sahnelerde ise filmin ritmi ile yazılanların ritmi birbirini kesinlikle tutmalıdır. Filmdeki bir karakter bir odaya yavaş hareketlerle girip etrafı gözlemliyorsa uzun tasvirlere girişilebilir ama çok hızlı bir ritimle bir odaya girip aynı hızla da çıkıyorsa, sahne değiştiriyor dahi olsak, dekoru uzun uzun anlatmaya gerek yoktur. Sadece görsel olarak kaçınılmaz olanları yazmak yeterlidir. Ancak bu ritmi tutturmak demek, metnin bazı bölümlerinin ağır geçilmesi demektir. Örneğin karakterin bir odaya girdiği ve her objeyi teker teker incelediği bölüm kafamızda yaklaşık 50 saniye sürüyor olsun. Bu süre neredeyse 1 senaryo sayfasına karşılık gelir. O halde sahneyi...

... Mehmet içeri girer ve içerideki tüm objeleri teker teker inceler. Sonra birden defteri bulur.

... cümlesiyle geçiştiremeyiz. Metni okuyucu için daha sıkıcı hale getiriyor dahi olsa, bu sahnenin ideal sunumu şöyle olmalıdır.

SAHNE 25 İÇ, GÜN, EV/SALON
Mehmet içeri girer. Önce yavaş hareketlerle sağa sola bakar. Sonra seri bir şekilde bir şeyler aramaya girişir. Dolap bomboştur.
Masanın üzerindeki kağıtlara üstünkörü bakar. İşine yarar bir şey bulamadığı kafasını sallamasından bellidir. Koltukların arasındaki küçük sehpanın üzerinde de üstüste birkaç eşya yığılmıştır.
Mehmet tüm eşyaları hiçbir şey atlamak istemiyormuş gibi inceler.
Ama nafile...
Dikkatini yere saçılmış gazetelerin arasındaki bir obje çeker. Biraz daha dikkatli bakar. Yaklaşır...
İşte orada!
Hızlı hareketlerle objeyi alır. Bu bir defterdir. Aradığını bulmuş gibi defterin içini karıştırmaya başlar.

Yukarıdaki örnekte, senaristin süre belirleme unsurlarının tüm anahtarlarını elinde tuttuğunu görüyoruz. Bu unsurun yönetmenin keyfine bırakılması filmin dramatik dengesi üzerinde de ciddi sorunlara neden olabilir. Sahnedeki karakter hızlı eylemler yapıyorsa hızlı, yavaş ve ağdalı hareketler içindeyse yavaş bir tarzı benimsemek gerekir. Eylemler de teker teker yazılmalıdır. Bir de hatalı örnek üzerinde durup, süre belirleme kavramını pekiştirelim:

SAHNE 11: İÇ/GÜN/MUTFAK
Burak montunu çıkartır ve sandalyenin arkasına asar. Kollarını kıvırır. Bir yandan masayı hazırlamakta bir yandan da yemek yapmaktadır. Masanın üzerini mumlarla süsler. Çok şık bir masa hazırlar. Fırında balık yapar.

Sahnenin ilk iki cümlesinde senaryo formatına uygun şekilde yazılmış eylemler vardır. Üçüncü cümle de yanlış değildir. Ancak ikinci ve üçüncü cümleler arasında zaman geçmiştir ve elips vardır. Burada ya çift satır atlanması ya sahne değiştirilmesi ya da zamanın geçmiş olduğunun belirli bir görsel formla (Karartma-açılma, ışık değişimi) verilmiş olması gerekir. Bundan sonra gelen dördüncü cümledeki eylem, uzunluğu itibarıyla filmde bulunabilir. Ancak *"Çok şık bir masa hazırlar."* cümlesi kesinlikle senaryoya uygun değildir. Öncelikle masanın nasıl hazırlandığını teker teker eylemlerle görmemiz gerekmektedir. Ne kadar hızlı yapılırsa yapılsın, bir karakterin masa hazırlama süresi en az 3-4 dakikadır. Senaryoda böyle bir cümle kullanılması, bu sürenin gösterilmesi demektir. Eğer böyle bir niyet yoksa, elips yapılması, sahne değiştirilmesi gerekir. Süre belirlemesi yapılmasının esası da budur. Yukarıda verilen sahnenin süresi ve içeriği korunmak isteniyorsa şu şekillerde yapılabilir:

SAHNE11: İÇ/GÜN/MUTFAK
Burak montunu çıkartır ve sandalyenin arkasına asar. Kollarını

kıvırır.
SAHNE 12: İÇ/GÜN/MUTFAK
Burak masayı hazırlamaktadır. Fırına sürdüğü balığı kontrol eder.
SAHNE 13: İÇ/GÜN/MUTFAK
Çok şık bir masa hazırlanmıştır. Ortada fırında balık durmaktadır.

Alternatif elips sunumu

Elips örneklerinde yukarıdaki gibi, aynı sahnenin birkaç kez tekrarlanması, bize zamanın geçtiğini hatırlatmaktadır. Elips sunumu, bundan farklı olarak aynı sahne içinde üç nokta ile de yapılabilir. Bu durumda örneğimiz şu şekilde ortaya çıkar:

SAHNE 11: İÇ/GÜN/MUTFAK
Burak montunu çıkartır ve sandalyenin arkasına asar.
Kollarını kıvırır.
...
Burak masayı hazırlamaktadır. Fırına sürdüğü balığı kontrol eder.
...
Çok şık bir masa hazırlanmıştır. Ortada fırında balık durmaktadır.

Geçen zaman

Senaryo metninin sahnelerle yazıldığını daha önce görmüştük. Senaryoda hangi zamanda olduğumuzu sahne çizgisinin üzerine yazdığımız *GÜN* ve *GECE* gibi iki kavramla belirtiyorduk. Sahnelerin sırası zamanın normal akışını belirttiği için bunu tekrar tekrar ifade etmeye gerek olmayacaktır.

Bir senaryoda gün ve gece'nin birbiri ardına sıralanması, zamanın akışına eşdeğer görünmektedir. Jean-Claude Carrière'e göre gece ve gündüz arasındaki bu sıralama, filmin görünmez ritmini oluşturur. Televizyon dizilerinde gece ve gündüz birbiri ardına gelen çok kesin alternatif bir sıra ile sunulur. Sinema filmi senaristi ise, bir filmde mutlaka bir defa gece olması gerektiğini söyler. Ancak öyküde üç veya dört kez gece olacaksa bunun kesinlikle dramatik bir karşılığı olmalıdır.[134]

TELEVİZYON

Senaryodaki herhangi bir sahnenin içinde televizyonda olanlar gösterilecekse sahne değiştirmeye gerek yoktur. Televizyonda ne görüyorsak aynen yazılır.

SAHNE 22: İÇ/GECE/SALON
Bekir televizyonun karşısındaki geniş koltukta kaykılarak oturmuş, elindeki kumandayla kanalları değiştirmektedir. Bir kanalda durur.

---

134) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 54

Ekranda ormanlık bir arazide (muhtemelen Amazon'da) porsukların su içerken nasıl timsahların saldırısına uğradığı gösterilmektedir.
Bekir ilgilenmiş gibi gözlerini ayırmadan doğrulur.

Hatta programı anlatan sunucunun sesini duyuyor olabiliriz. O zaman yalnızca sesin televizyondan geldiğini belirtmek yeterlidir.

SUNUCU – (televizyonda)
Amazon timsahları için porsuk güzel bir avdır.

Eğer televizyonda gösterilen eylemi uzun bir süre boyunca ve daha kapsamlı vermeyi tasarlıyorsak detay anlatıma geçebiliriz. Bu durumda detayın televizyona ait olduğu en başta, ufak bir parantezle mutlaka belirtilir ya da bu geçiş doğrudan televizyon olarak da adlandırılabilir. Sunucunun konuşmasının televizyonda olduğunu tekrar belirtmeye gerek yoktur. Yani:

SAHNE 22: İÇ/GECE/SALON
Bekir televizyonun karşısındaki geniş koltukta kaykılarak oturmuş, elindeki kumandayla kanalları değiştirmektedir. Bir kanalda durur.

DETAY (televizyonda) veya TELEVİZYON
Ormanlık bir arazide (muhtemelen Amazon'da) bir porsuk nehir kıyısına gelir. Kontrol etmek istiyormuşçasına etrafa bakınır. Su içmeye başlar. Birden, suyun içinden ok gibi fırlayan bir timsah onu kapıp kaybolur.
SUNUCU – Amazon timsahları için porsuk güzel bir avdır.

İÇ/GECE/SALON (salıneye dönüş)
Bekir ilgilenmiş gibi gözlerini ayırmadan doğrulur.

Bu örnekte görüldüğü gibi, televizyon detay olarak verilse dahi ayrı bir sahne açmaya hiç gerek yoktur. Burada senarist filmin yönetmenine televizyondaki sahneleri çok net bir şekilde ifade eder. Görüntüler yapım ekibince belgesel yapımlar arasından seçilmeli ya da bazı durumlarda bizzat ekip tarafından oluşturulmalıdır. Böylesi detay televizyon sahneleri daha da uzun olabileceği gibi içinde diyaloglu bölümler de bulunduğu olur. Ancak uzunluğu ve kapsamı ne olursa olsun her şey detayın içinde yer alabilir.

Odanın içinde duyulan fakat kaynağı görülmeyen ses veya diyaloglar televizyondan geliyor olabilir. Eğer sesin niteliği ve içeriği nedeniyle seyirci bu sesin televizyondan geldiğini sezgisel olarak anlayabilecek durumdaysa şu şekilde yazmak doğru olacaktır:

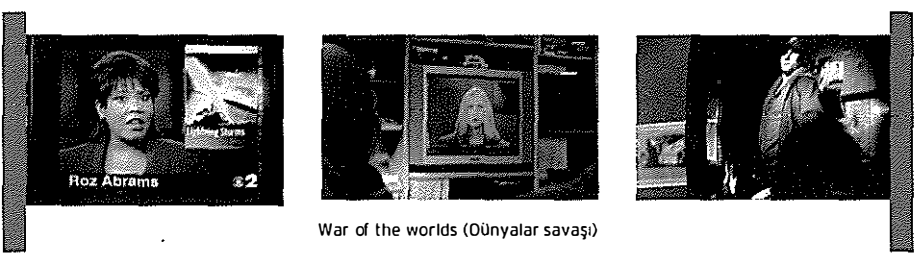
SUNUCU (dış ses, televizyonda)
Amazon timsahları için porsuk güzel bir avdır.

Bu bir karşılıklı konuşma olabilir. O zaman da kullanılacak yöntem aynıdır. Ufak bir örnekle açıklayalım.

(televizyonda)
ERKEK – (dış ses) Her cuma
bu saatte mi geleceksin?
KADIN – (dış ses) Evet her cuma,
hatta pazartesileri, salıları, belki
çarşamba ve hatta perşembe ve
cumartesi, pazar da mümkün..

Pratikte, televizyon haberleri tek cümleyle de geçilebilir. **War of the worlds (Dünyalar Savaşı)** filminden örnekleyelim.[135]

İÇ-RAY'İN EVİ - Rachel ve Robbie'nin Odası-Şafak Vakti
Robbie, dünyanın öbür ucundaki fırtına haberlerini veren TV haberlerine bakmaktadır. Beş saniyede bir kanal değiştirir.
Ray T.V.'yi kapatır ve Robbie'nin beyzbol eldivenini ona fırlatır.



War of the worlds (Dünyalar savaşı)

TELEFON KONUŞMALARI

Filmdeki telefon konuşmaları senaryoda, senaristin niyetine bağlı olarak başlıca iki şekilde belirtilebilir: telefondaki iki kişiden sadece birinin gösterilip diğer tarafın sesinin duyulması veya iki kişinin de sırayla ya da aynı karede gösterilmesi. Elbette ki senaristin özgünlüğüne bağlı olarak bu iki şekil dışında kullanılabilecek görsel biçimler oluşturulabilir. (İki kişinin de görülmemesi ve karanlıkta konuşmaları, karakterlerin görüntülerinin üzerine başka sesler binmesi, vs.) Ancak tüm bunlar telefon konuşmalarının klasik biçiminden sapacağı için burada belirtmeye gerek görmüyorum.

Telefonda karşılıklı konuşan iki kişiden sadece birinin gösterildiği bir şekil, özellikle kısa konuşmalar yapılacaksa kullanılmalıdır. Bu kullanım çoğunlukla hem filmin ritmik yapısını

135) Josh Friedman-David Koepp: *War of the worlds*, Senaryo Metni, 2005, sayfa 15.

bozmamak hem de ayrı bir sahne maliyeti çıkarmamak için seçilir. Diğer kullanımın, dramatik yapının işleyişine sağlayacağı özel bir faydası varsa tercih edileceği açıktır. Bu durumda, telefonla konuşan karakterin bu eylemi sahnedeki diğer eylemlerden farklı değildir. Sahne değişimi olmaz. Telefonun karşı tarafındaki kişinin sesini duyuyorsak bunu dış ses (TELEFONDA) şeklinde belirtebiliriz. Aşağıdaki gibi bir sahne buna örnek teşkil edebilir:

SAHNE44 *İÇ, GÜN, BÜRO*

Mustafa masaya ayaklarını koymuş sigara içmektedir. Ani bir hareketle ayaklarını toplar. Doğrulur ve masanın ucundaki telefonun ahizesini kaldırır. Numaraları çevirir.

MUSTAFA – Alo, Ayten benim..
KADIN – (DIŞ SES: TELEFONDA)
Alo, alo..
MUSTAFA – Ne diyosun be, benim, ben...
KADIN-(D.S.) – Buyrun ne istiyorsunuz?
MUSTAFA – Ayten değil misin sen?
KADIN – (D.S.) – Ben Mustafa'yım desene benim, benim diyeceğine!

Telefon sahnesinin özellikle dinamik olması şart değilse ve ahizenin ucundaki iki tarafın da nerede olduklarını göstermek önem taşıyorsa sırayla iki tarafı da gösteririz. Ancak telefon konuşmaları doğası gereği genellikle kısa replikler halindedir. Bu durumda bir o tarafa, bir bu tarafa dönmek seyirci için yorucu ve can sıkıcı olabilir. Bu yüzden de kimi konuşmalarda bir taraf üzerinde biraz daha uzun kalmak, diğer tarafın söylediklerini de dış ses gibi vermek yerinde olacaktır. Böylece karşı tarafın söyledikleri eğer diğer taraf üzerinde etki uyandıracaksa bunu da gözlemleme fırsatımız doğar. Şimdi tüm bu söylediklerimizi yukarıda verdiğimiz örneğe uyarlamayı deneyelim:

SAHNE44 *İÇ, GÜN, BÜRO*

Mustafa masaya ayaklarını koymuş sigara içmektedir. Ani bir hareketle ayaklarını toplar. Doğrulur ve masanın ucundaki telefonun ahizesini kaldırır. Numaraları çevirir.

MUSTAFA – Alo, Ayten benim...

SAHNE 45 *İÇ, GÜN, AYTEN'İN EVİ/SALON*

Mütevazı mobilyalar...
Ayten telefon elinde, kanapenin üzerine yayılmış...

AYTEN – Alo, alo...

MUSTAFA – Ne diyosun be, benim ben...
AYTEN – (D.S.) – Buyrun, ne istiyorsunuz?
MUSTAFA – Ayten değil misin sen?
AYTEN – Ben Mustafa'yım desene, benim, benim diyeceğine!

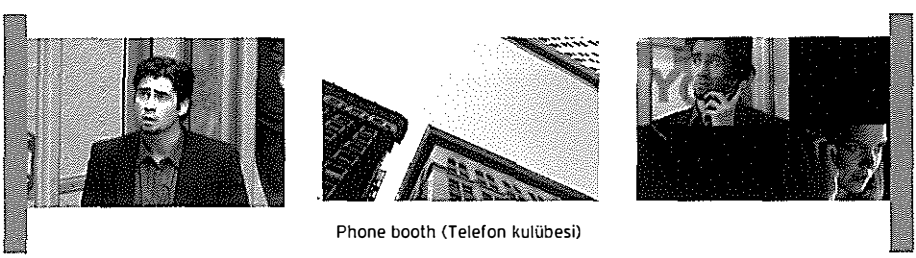
Verdiğimiz örnekte görüldüğü gibi, karşılıklı telefon konuşmasının uzaması halinde

aynı sahneyi tekrar tekrar yazmaya gerek yoktur. Dekor ve eylemlerde değişiklik olmuyorsa (telefon eldeyken başka bir odaya geçme, odaya birisinin girmesi, vs.) telefon konuşmalarında sahne değişimleri, yukarıdaki örnekteki gibi ortaya çekilen çizgilerle verilir. Bunlar sahne değişimi olarak algılanmaz ve numaralanmaz.

Bir film üzerinden çoklu telefon konuşmalarını örnekleyelim. **Phone booth (Telefon Kulübesi)** örneğinde baş karakter Stu (Colin Farrell) neredeyse tüm film boyunca bir telefon kulübesindedir. Anonim bir ses tarafından tehdit edildiği için buradan çıkamaz. [136]

STU – Benim hakkımda bir şey bilmiyorsun...
SES- Senin benim hakkında bildiğinden daha çok şey bildiğim kesin
STU-Ne Gibi?
SES-Telefon kulübesine girdiğinde ilk aradığın numara gibi...
STU-Bunu nasıl bileceksin?
SES-Sana bir dürbünle bakıyorum ve tuşladığın numaraları net olarak görüyorum.Burada bir hattım var. Arayayım ister misin aynı numarayı? Seni ikna etmek için

Stu sinirle boynunu dışarı uzatır. Sokağın köşesindeki uzun binalara bakar.



Phone booth (Telefon kulübesi)

STU'NUN BAKIŞ AÇISI

Bir çok binayı tarıyoruz. Ses her yerden geliyor olabilir.

STU'NUN KULÜBEYE DÖNÜŞÜ

SES-Bakalım hattın öbür tarafında kim varmış?
STU-Yapma!
SES- Çok geç! (ufak sessizlik) Çalıyor! Dinleyebilesin diye mikrofonu açık tutuyorum

Mavi'nin (Stu'nun sevgilisi) sesinin cevapladığı duyulur. Stu çaresizce dinliyor.

---

136) Larry Cohen: *Phone Booth*, Senaryo Metni, 2002, sayfa 20.

MAVİ'NİN SESİ- Merhaba
SES- Merhabaaa!
MAVİNİN SESİ- Kimsiniz?
SES – Beni en sevdiği telefon kulübesinden arayan erkek arkadaşınla çok sıkı fıkı olan biri!

Kimi zaman telefon konuşmalarında karşılıklı tansiyonu veya ritmi daha iyi duyumsayabilmek için aynı anda iki tarafı da görmek gerekir. Bu yüzden aynı film karesi ikiye bölünerek gösterilebilir. Bu tarz bir gösterim, üçlü tele-konferans konuşmalar için de ilginç olabilir. Aynı kare içindeki kullanım senaryo metnine nasıl yansıyacaktır?

Ekran iki bölüme ayrılır.

SAHNE 43 *DIŞ, GÜN, SOKAKLAR*

...
...

SAHNE44 İÇ, GÜN, BÜRO
Mustafa masaya ayaklarını koymuş sigara içmektedir. Ani bir hareketle ayaklarını toplar. Doğrulur ve masanın ucundaki telefonunu ahizesini kaldırır. Numaraları çevirir.

MUSTAFA – Alo, Ayten benim..

MUSTAFA - Ne diyosun be, benim ben...

MUSTAFA – Ayten değil misin sen?

SAHNE 45 İÇ, GÜN, AYTEN'İN EVİ/SALON

Mütevazi mobilyalar... Ayten, telefon elinde kanepenin üzerine yayılmış...

AYTEN – Alo, alo...

AYTEN – Buyrun, ne istiyorsunuz?

AYTEN – Ben Mustafa'yım desene, benim, benim diyeceğine!

GERİYE DÖNÜŞ UYGULAMALARI

Geriye Dönüş (Flash-back) bilindiği gibi, filmin normal dramatik akışını durdurup, geçmişteki bir olaya veya sahneye dönmektir. Senaryo metni, filmde gördüklerimizi aynen aktarmak demek olduğuna göre geçmişe döndüğümüzün de farkında olmamız gerekmektedir. Filmlerde geriye dönüş bir kişinin görüşüdür, ona aittir. O yüzden bu geriye dönüşün söz konusu karakterin düşüncesi olduğunu net olarak belli edecek görsel kodlamalar kullanılmalıdır. Bunu değişik yöntemlerle yapabiliriz. *(karakter konuşurken görüntünün buğulanması, karakterin görüntüsü üzerinde kalınması vs.)* Geriye dönüş uygulaması ne kadar açık olursa olsun, okuyucunun rahatlığı için senaryo metninde bunun bir geriye dönüş olduğunu ayrıca belirtmemiz de gerekir. Bu geriye dönüş aynı dekorun içinde geçiyorsa, devam eden sahnenin arasına girer ve bittiği zaman da özellikle belirtilir. Geriye dönüş bittikten sonra kesinlikle araya girdiğimiz sahneye dönülme-

lidir. Başka bir sahneden giriş yaparsak tekrar zamanımıza döndüğümüzün farkına varamayız. Tüm bu söylediklerimizi bir örnek çevresinde gösterelim:

SAHNE 54 — *İÇ, GÜN, SINIF*
Öğretmen ders anlatıyor. Kalabalık bir sınıf.
En son sıralardan birinde oturan Hayri pencereden uzaklara dalmış durumda...

GERİYE DÖNÜŞ

Aynı öğretmen boş sınıfta cetvelle Hayri'nin ellerine vurmaktadır.

GERİYE DÖNÜŞ SONU

SAHNE 54 — *(DEVAM)*
Hayri öğretmenin sesiyle irkilir.

ÖĞRETMEN
Hayri sen söyle!

Bu örnekte gördüğümüz geriye dönüş uygulamasında ayrı bir sahne oluşturmak gereksizdir, zira ayrı bir dekora gerek yoktur.

Yukarıdaki sahnede kısa ve vurucu bir geriye dönüş vardır. Ancak bazen bu geriye dönüşler daha uzun olabilir, hatta birkaç sahnede geçebilir. O zaman, filmimizde ayrı dekorlar kurmamız gerekeceği için uygulama da farklılaşacaktır. Bu durumda, geriye dönüş yapıldığı belirtilir ancak araya giren sahneler teker teker yazılacaktır. Aynı örnek üzerinde gösterecek olursak:

SAHNE 54 — *İÇ, GÜN, SINIF*
Öğretmen ders anlatıyor. Kalabalık bir sınıf.
En son sıralardan birinde oturan Hayri pencereden uzaklara dalmış durumda...

GERİYE DÖNÜŞ

SAHNE 55 — *DIŞ, GÜN, OKUL BAHÇESİ*
Bir önceki sahneden 5-6 yaş daha küçük olduğu görünen Hayri...
Elinde beslenme çantası ile kapıdan giriyor...
Her şey ilgisini çekiyormuş gibi etrafına bakmakta...

SAHNE 56 — *İÇ, GÜN, SINIF*
Hayri kendisi ile aynı yaşta ve hepsi kendisi gibi önlüklü çocuklarla sınıfa girer.
Sıralara dağılmaya başlarlar.

GERİYE DÖNÜŞ SONU

SAHNE 57 *İÇ, GÜN, SINIF*

Hayri öğretmenin sesiyle irkilir.

ÖĞRETMEN

Hayri sen söyle!

Bazen "geriye dönüş sonu" ibaresi yerine "şimdi" ya da "günümüze dönüş" de denilebilir **Gothica** filminde geriye dönüş sahnesinin araya nasıl girdiğini görelim.[137]

İÇ- MİRANDA'NIN HÜCRESİ *daha sonra*

...

MIRANDA- Pete, ne kadar zamandır buradayım?

PETE- Beş gün

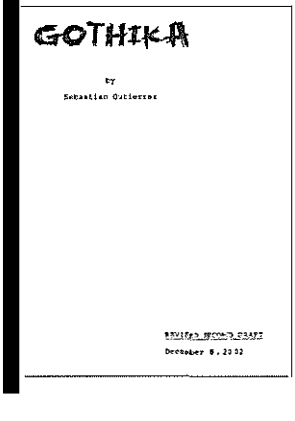
MIRANDA- (tam duyulamayacak şekilde) Ne?

PETE- Nöroşirürji bölümüne bağlı bir şekilde getirildin. Üç gün önceydi. Çekilen filmlerde beynin sol tarafında zayıflık, hissizlik bulundu, beyin loblarında önemli hasar var.

Miranda inanmıyormuş gibi başını sallar.

FLASHBACK- İÇ- NÖROŞİRÜRJİ BÖLÜMÜ

Miranda'nın bakış açısından saldırgan tavır... Doktorlar onu control altına almaya çalışıyor. Eller ve ayakların kalkıp indiğini görüyoruz.

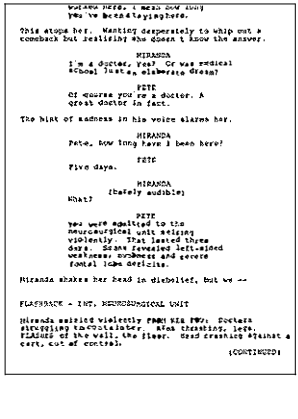

GOTHICA

BY

Sebastian Gutierrez

REVISED SECOND DRAFT

December 8, 2002


Miranda shakes her head in disbelief, but we --

FLASHBACK - INT. NEUROSURGICAL UNIT

Miranda seized violently FROM HER POV: Doctors struggling to restrain her. Nina thrashing, left. FLASHES of the wall, the floor. Head crashing against a cart, out of control.

(CONTINUED)





Gothica

137) Sebastian Gutierrez: *Gothika*, Senaryo Metni, 2003, sayfa 13-14

Duvarda ve yerde FLAŞLAR... Başı kendinden geçmiş gibi sallanıyor.
DIŞ SES-(Pete) Komadan çıkmıştın ve PCP testinde negative çıktın. Bilincin uzun süredir yerinde değildi ve amital iğneler yapıldı sana

Flash: Miranda şimdi bağlanmış ve bir hemşire iğne yapmak üzere...

İÇ- MİRANDA'NIN HÜCRESİ- OLAYIN DEVAMI (şimdi)
...

Bazı durumlarda, geriye dönüş uygulamalarında beklenen etkiyi yaratmak için dekupaj ve mizansen'den yararlanılabilir. Örneğin bir karakter vapur iskelesinin iç tarafında beklerken yanda küçük bir boyacı çocuğun usta hareketlerle fırçaları ellerinde çevirerek bir adamın ayakkabılarını boyadığını görür. Bu hareketler onu kendi çocukluğuna, boyacılık yaptığı yıllara götürür. Kendisi de çocukken buna benzer hareketlerle ayakkabı boyamıştır. Bu tip bir mizanseni oluştururken, izlenecek yol şudur: Önce adamı gösterirsiniz, sonra küçük boyacıyı görürüz, sonra tekrar adamın görüntüsü, arkasından küçük çocuğun elleri ve boya fırçası ve son olarak da adamın gözlerinin verilmesi ve... yıllar önce, adam küçük bir çocukken, bir müşterinin ayakkabılarını boyuyor. Yaptığı hareketler diğer küçük boyacı ile aynı...

Tüm bu verdiğimiz ayrıntılar, mizansen öğeleridir ancak bunların senaryo metnindeki karşılığı nasıl olmalıdır? Şimdi onu görelim:

SAHNE 20 *İÇ, GÜN, İSKELE*
Kalabalık bir iskelenin iç tarafı...
Sıralardan birinde oturan orta yaşlı, iyi giyimli bir adam var (MURAT)
Hemen Murat'ın yanındaki sırada oturan kendi yaşlarında bir adam ayakkabılarını boyatmaktadır... 10 yaşlarını biraz geçmiş olan küçük boyacı çocuk (HÜSEYİN) elindeki fırçaları usta bir şekilde çevirerek işini yapmakta... Murat dikkatlice, hiç kıpırdamadan Hüseyin'e bakmaktadır. Dudaklarında küçük bir gülümseme vardır. Murat'ın gözleri küçük çocuğun hareketlerinde kalır.

GERİYE DÖNÜŞ

Görüntü siyah-beyaz
Aynı iskele... Daha eski ve kötü durumda... Murat'ın küçüklüğü olduğunu tahmin ettiğimiz küçük bir çocuk bir adamın ayakkabılarını boyuyor. Usta hareketlerle fırçaları çeviriyor...
...

Görüldüğü gibi, senaryo metni mizanseni ve kurguyu planlarla vermek yerine olayın genelini belirli bir niyet dahilinde özetler. Senaryoda olayın özü net bir şekilde belirtilmiştir. Bunun dışında kalan her şey yönetmenin sorumluluğundadır.

RÜYA SAHNELERİ

Senaryo metnindeki rüya uygulamaları da tıpkı geriye dönüş gibidir. Ancak rüyanın kime ait olduğunu hem filmde gösterebilmek hem de senaryo metninde belirtmek gerekir. Örnek verelim:

SAHNE 22 *İÇ, GÜN, BÜRO*
Genişçe ve kalabalık bir büro... Hemen herkes bilgisayarı başında çalışıyor.
Çalışanlardan 30'lu yaşlarda bir kadın üzerinde yoğunlaşıyoruz. (AYŞE) Koltuğunda, arkaya kaykılmış, gözleri kapalı, derin nefes alıyor. Uyuyor.

AYŞE'NİN RÜYASI
Ayşe küçük kum taneciklerıyle kaplı, uçsuz bucaksız bir plajda, deniz kenarında koşuyor. Birden duruyor ve göğe bakıyor.
Yağmur serpiştiriyor.

AYŞE'NİN RÜYASI'NIN SONU

SAHNE 22 *(DEVAM)*
Bir el, bir şişe suyu yavaş yavaş Ayşe'nin kafasına doğru döküyor.

Rüya tasarlarken de yine geriye dönüşte olduğu gibi birçok sahne kullanılabilir. O halde biraz önce geriye dönüş'te söylediğimiz şekle uygun tarzda kullanılır. Yani rüyayı araya sokmak yerine ayrı ayrı sahneler halinde sunulması daha doğru olur.

DETAY

Bilindiği gibi özellikle çekim senaryosunda yani mizansen yaparken yönetmenler çokça detay kullanırlar. Bir objenin veya elemanın önemini belirtebilecek en kestirme görsel yol detay kullanmaktır. Neye vurgu yapmak istiyorsak onu yakın çekimde ve detay olarak gösterebiliriz. Senaryoda ise detay kullanımı biraz daha farklıdır. Senarist için detay, karakterin gördüğü ama seyircinin görmediği küçük objeler veya yazılarda kullanılmaktadır. Karakter bir mektubu açıp okuduktan sonra suratını ekşitiyor veya gülümsüyorsa, mektupta kendisini üzen veya sevindiren bir şey var demektir. Bazı özel durumlarda, karakterin mektuba olan tepkisini göstermemize rağmen mektupta neler yazılı olduğu saklanabilir. Ancak bu esrarı filmde uzun süre ayakta tutmak yalnızca görsel anlamda değil, içerik anlamında da doğru bir seçim olmayacak, seyircinin olaya ilgisi dakikalar geçtikçe azalacaktır. Bu tip durumlarda genellikle seyircinin de mektubun içeriğini öğrenmesi istenir ve çoğunlukla da detay kullanılarak ne yazıldığı gösterilir. Örneklersek:

SAHNE 67 *İÇ, GÜN, EV/OTURMA ODASI*
Nermin elindeki mektubu açar. Hızlı hızlı okumaya girişir. Okudukça derin nefes almaya, gözleri açılmaya başlar.

DETAY (MEKTUP)

Sevgilim...
Seni terk etmek zorundayım.. Her şey çok güzel başlamıştı. Ancak olmuyor işte. Ne sen ne de ben böylesi bir sorumluluğa hazır değiliz....

DETAYIN SONU

SAHNE 67 *(DEVAM)*
Nermin mektubu elinde kırıştırır. Kanepeye oturur...
...

Bu örnekteki detayı verirken mektubun tamamını gösterebileceğimiz gibi, sadece bir bölümünü de verme çözümüne gidebiliriz. O zaman, filmdeki karakterin de mektubun sadece o kadarlık bölümünü okuduğu hakkında filmin yönetmenine veya senaryoyu okuyan kişiye bilgi vermiş oluruz. Senaryo metninde, mektup dışında küçük notlar, yazılar, telefon numaraları da detay konusu olabilir. Aslında, senaryoda çok fazla detay kullanmak doğru değildir. Örneğin bir odada bir şeyler arayan karakterin görmediği ama seyircinin görmesi gereken bir anahtarı göstermenin yolu yönetmen için hemen detay yapmak olabilir. Ama senarist bunu sadece metinde belirtecektir. Yani:

SAHNE 45 *İÇ, GÜN, EV/SALON*
Loş bir ışık...
Zengin mobilyalar...
Başında kar maskesi olan, hırsız görüntülü çevik bir adam, bir hırsızdan beklendiği gibi bir şeyleri almak yerine, bir şey arıyor görünmektedir.

DETAY

Adamın ayaklarının yanında bir anahtar..

DETAYIN SONU

SAHNE 45 *(DEVAM)*
Adamın hareketleri daha telaşlı hale gelir.
Kapı kolu çevrilme sesi.

...şeklinde bir kullanım çok doğru değildir. Detay'ı bu şekilde tüketmemek, gerçekten gerekli olduğu zaman kullanmak daha yerinde olacaktır. Yukarıdaki örneği bir senaryo metni açısından doğru bir hale getirelim:

SAHNE 45 *İÇ, GÜN, EV/SALON*
Loş bir ışık...
Zengin mobilyalar...
Başında kar maskesi olan, hırsız görüntülü çevik bir adam, beklendiği gibi bir şeyleri almak yerine, sanki aramaktadır.

Ayaklarının yanında kendisinin fark etmediği bir anahtar bulunmaktadır.
Adamın hareketleri daha telaşlı hale gelir.
Kapı kolu çevrilme sesi.

Bu örnekte senarist, yönetmene çok net olarak görsel bir ipucu verme yolunu seçmiştir. Zira senaristin metninde önemli olan niyettir. Burada, senaristin niyeti hırsızın anahtarı göremediğini yönetmene iletebilmektir. Yönetmen bunu istediği gibi detaylandırıp, anahtara veya göstermek istediği başka bir objeye istediği vurguyu yapabilir.

DİĞER SENARYO TERİMLERİ

Kalabalık

Senaryoda sahnemiz kalabalık bir yerde örneğin bir kutlamada, partide veya kafede geçiyorsa, asıl karakter dışındaki tüm karakterlerin betimlenmesi gereksizdir. Kalabalığın genel tasviri *(İyi giyimliler mi, kadınlı erkekli mi, yaşları kaç civarında, vb.)* yeterlidir. Bu karakterlerden bazıları bir kerelik konuşacak olsalar dahi kişilik tanımlamalarını yapmaya ya da isim vermeye gerek yoktur. *Kalabalığın arasından bir erkek* veya *kalabalığın arasından orta yaşlı bir kadın* demek çok daha doğru olur. Daha sonra diyalog bölümünde de bu tanımlamayı korumak gerekir.

Eğer kalabalığın konuşması anlaşılamayacak bir uğultu şeklindeyse buna sektör jargonunda *Rabarba* denir.

SAHNE 30 *DIŞ, GÜN, KÖŞKÜN BAHÇESİ*

Geniş bir alanda, yeşil çimlerin üstüne kurulmuş, bembeyaz örtülü masalar. Üzerleri yiyeceklerle dolu... Şatafatlı giysileriyle kadınlı, erkekli kalabalık içkilerini yudumluyorlar...
Rabarba...
Kalabalıktan orta yaşlı bir kadın kendini diğerlerinden ayıracak şekilde boşluğa doğru ilerler. Kalabalığa dönerek ellerini birbirine vurur.

ORTA YAŞLI KADIN
Biraz beni dinleyecek misiniz bakalım!

Bazı senaristler kalabalığın küçük bir kısmını kendi aralarında gevezelik ettirmek istedikleri zaman konuşulacak temayı belirtip *spontane* ibaresini koyabilirler. Genellikle televizyon dizilerinde kullanılan bir tercihtir. Bu terim, belirtilen konu hakkında oyuncuların serbestçe fikir yürütmesini amaçlar. Özellikle çabuk gerçekleşmesi gereken çekimlerde pratik sorunlar doğurabileceği için çok fazla tavsiye edilmez. Yine de bir örnek görelim:

SAHNE 30 DIŞ, GÜN, KÖŞKÜN BAHÇESİ
Geniş bir alanda, yeşil çimlerin üstüne kurulmuş, bembeyaz örtülü masalar. Üzerleri yiyeceklerle dolu... Şatafatlı giysileriyle kadınlı, erkekli kalabalık içkilerini yudumluyorlar...
Herkes, kafası aynı yere çevrili birbirleriyle konuşuyorlar...

Damat ve gelin hakkında: (SPONTANE)

Sahne için aynı görüntü içinde iki boyutlu bir tasarım yapıldıysa, yani baş karakterimiz önde bir takım eylemler yaparken aynı odada arkasında duran birkaç kişinin konuşmalarını duyuyorsak ne dediklerini veya en azından bir bölümünü yazmak uygun olacaktır.

Arşiv



Frost /Nixon

Senaryonun belirli bir anında hareketsiz *(gazete kupürleri, kitap sayfaları, vs.)* veya hareketli (filmler) arşiv görüntüleri *("stock images" ve "stock shot")* kullanmak gerekli olabilir. **[Citizen Kane (Yurttaş Kane), Frost/Nixon]** Bunlar, çeşitli arşivlerden ödünç alınmış görüntüler olabildiği gibi, zaten var olan filmlerden alıntılar da içerebilir. Tüm bu görüntüler sahnenin arasına girer. Bir örnekle açıklayalım:

SAHNE 71 İÇ, GÜN, EMNİYET BİNASI / SORGU ODASI

Odanın boşluğunda dikkat çeken tek masanın üzerine yarım oturmuş Komiser Ahmet...
Karşısındaki tek sandalyede ise Selim...

KOMİSER AHMET
Ben senin yaşındayken, yani 70'li yıllar... Kendi arkadaşlarımızla dahi tepişirdik...

ARŞİV GÖRÜNTÜLERİ

70'li yıllar polis akademisi... Binanın içinde ayrı gruplar halinde yürüyen belgesel polis görüntüleri... Bazıları geçerken kameraya bakarak gülümsüyor...

KOMİSER AHMET (DIŞ SES)
Dışarıdan saldırılara çağırdıkları yetmezmiş gibi içerde de çekişmeler ve çatışmalar eksik olmazdı... Korkardık...

Sokaklarda molozlar ve ters dönmüş birkaç araba var... Çatışma sonrasını andırıyor... Polisler ortalıkta...
Ortamı anlatmaya gerek yok...
Ama yine de...
Ama yine de bir gün birisi bana
o günleri özleyeceğimi söylese ydi...

ARŞİV GÖRÜNTÜLERİNİN SONU

SAHNE 71 *(devam)*

KOMİSER AHMET
Gülüp geçerdim...

Arşiv görüntülerinin içeriği hangi görüntülerin bulunabildiğine bağlı olarak yönetmen tarafından değişikliğe uğratılabilir. O yüzden ana görüntü olarak neyin kullanılacağı *(polis akademisi görüntüleri)* ve niyetin ne olduğu belirtilmelidir.

Aynı anda

Senaryoda sahnelerin birbiri ardına sıralanması, mekân ve dekor değişimi kadar zamanın ilerlemesini de ifade etmektedir. Okuyucu sezgisel olarak, okuduğu sahnenin bir öncekinden daha ileri bir zamanda olduğunu düşünür. Halbuki, çoğumuzun bildiği gibi paralel kurgu kullanımı da film yapısında çok önemli bir yer tutmaktadır. O halde iki sahnenin birbirine paralel geliştiğini anlatabilmek için sahne çizgisi üstünde parantez içinde *(aynı anda)* ibaresi bulunabilir. Bu bir zorunluluk değildir, zira sahnelerin yapısı ve gelişiminden zaten paralel bir kurgu olduğu tahmin edilebilecektir ancak okuyanın işini daha da kolaylaştırmak için bazen bu kullanım tercih edilmektedir. Örnek verecek olursak:

SAHNE 34 *İÇ, GÜN, AYŞE'NİN EVİ/ SALON*

20'li yaşlarda bir genç kız, gözleri yere dikili, bir sorunu varmış gibi bir oraya bir buraya hızlıca yürümekte...
Kapı çalınır.
Ayşe kapıya doğru yürür. Açtığında karşısında bir postacı görür.
Postacı ona bir mektup uzatır.
Ayşe mektubu alır ve kanepeye oturur.

SAHNE 35 *DIŞ, GÜN, VAPUR İSKELESİ (aynı anda)*

Kalabalık...
20'li yaşlarda biri şişman (HİLMİ), diğeri gözlüklü iki genç (ERHAN), kalabalığın arasından vapura binmek için ilerlemekteler.

HİLMİ
Mektup göndermek olmaz dedim,

dinletemiyorum sana!
ERHAN
Ne yapsaydım? Resital mi?
HİLMİ
Almış mıdır?
ERHAN
Hmm... şu sıralar...

SAHNE 36 İÇ, GÜN, AYŞE'NİN EVİ/SALON

Ayşe mektubu hızlı hareketlerle açar. Ancak, okuduğundan pişmanlık duymuş gibi mektubu tekrar kapatır ve gözlerini yukarı kaldırır
...

Bu örnekte görüldüğü gibi *SAHNE 35*'e geçildiğinde *(aynı anda)* ibaresi sahne çizgisinin sonuna konulmuştur. Ancak *SAHNE 36*'da tekrar Ayşe'nin salonuna geçtiğimizde, bir kez daha *(aynı anda)* yazmamıza gerek yoktur.

Montaj sekans

Çok uzun tutulmayan bir sekans içine, karakterin geçmişi, zamanın geçişi ve bir süreç içinde gerçekleşen önemli bir olayla ilgili tüm önemli bilgilerin kronolojik olarak yerleştirilmesine bu ad verilir. Montaj sekansın ne şekilde olacağını senaristin dili belirler. Tek bir görüntünün arkasına dış ses konulabileceği gibi birbirini takip eden görüntüler de olabilir. Bu durumda biçimsel olarak aynı sahnenin içinde elips kullanımı yapılması uygun olur. Zamanın geçişini anlatmak için karartma ve açılmalarla kullanılan ağaç görüntüsü klasik bir montaj sekans olarak düşünülebilir. Ağaç önce karlı, sonra çiçek açmış, sonra yeşillenmiş, en sonunda da yaprakları dökülmüş bir şekilde gösterilecektir. Şimdi bunu senaryoda oluşturalım:

SAHNE 23 DIŞ, GÜN, ÇAYIRLIK
Boş bir çayırlık alanda çitlerin önünde tek başına bir ağaç... Çıplak dalları karlarla kaplı...
... (HIZLI KARARTMA VE AÇILMA)
Aynı yerdeyiz... Ağacın dalları çiçek açmış...
Muhtemelen ilkbahar mevsimi...
... (HIZLI KARARTMA VE AÇILMA)
Aynı ağacı şimdi yeşillenmiş görüyoruz...
... (HIZLI KARARTMA VE AÇILMA)
Ağacın yeşil yaprakları yavaş yavaş dökülmeye başlamış. Hafif esinti. Sonbahar...

Devamında

Senaryoda bir sayfadan diğerine geçerken kesilmeden verilen eylemin diğer sayfa-

da devam etmesi gerekir. Bazı senaryolarda arkadan gelen sayfanın başında *DEVAMINDA - (Continued)* ibaresi görülür. Zorunlu değildir.

NOKTALAMA

Noktalama işaretleri, kullanılma sıklığına ve şekline göre, senaryo metninin en önemli öğelerinden biri haline gelebilir. Ancak çok önemli hale gelmesi, metnin birçok işaretle doldurulması demek değildir. Aksine, noktalama işaretleri kendini belli etmeyecek tarzda kullanılmalıdır. Senaryo metninin son derece sık ve seri yazıldığını biliyoruz. Bu noktada, hangi noktalama işaretinin kullanılıp, hangilerinin kullanılmayacağı önem kazanır. Kısaca göz atalım:

Virgül: Senaryo metninde edebi metinlere göre kullanımı son derece sınırlı kalır. Ancak diyaloglarda didaskalyaya göre daha fazla kullanılmalıdır.

Noktalı Virgül: Senaryo metninde cümleler genellikle kısa olduğu için, noktalı virgül kullanılmaması yerinde olur. Nadir olarak kullanıldığında da didaskalyada yer alır.

Soru İşareti: Soru işareti tasvirde kullanılmayacağı için genellikle diyaloglarda yer bulur. Öğretim üyeliği yaşamım boyunca okuduğum kağıtlarda *"Bana bunun doğru olup olmadığını soruyordu."* gibi cümlelerin sonunda soru işareti görmüşlüğüm vardır. Aman dikkat!

Ünlem İşareti: Diyaloglarda, şaşkınlık, tepki, rahatlama ve coşku belirten cümlelerin sonunda kullanılır. Buna karşılık tasvir yaparken, çok büyük istisnalar dışında hiç kullanılmaz. Ancak karakterlerin konuşurken içinde bulundukları duygular ve yaptıkları jestler kelimelere dökerek de belirtilebilir. Bu bağlamda, ünlem işaretine çok fazla baş vurmamak gerekir dersek yanılmamış oluruz.

Üç Nokta: Didaskalya bölümünde yüklemsiz cümleler için kullanılır. Ayrıca devamlılık içeren, devamının gelmesi muhtemel, henüz bitmemiş eylem ve durumların sonuna da üç nokta konur. Ses bölümündeki kullanımı da didaskalyadan farklı değildir. Genellikle bitmemiş veya arasına çeşitli eylemler giren diyaloglarda üç nokta konulması gerekir.

Tırnak: Bir yer adını söylerken veya eylem tasvirini küçük bir sözcük ile açıklarken *(Örneğin: İsmet "Hadi oradan" işareti yapar.)* kullanılır. Edebiyatta olduğu gibi, alıntı yaparken de tırnak içinde vermek gerekir.

Parantez: Didaskalyada karakterlerin ilk göründüğü sırada isimlerinin büyük harfle ve parantez içinde verilmesi gerektiğini söylemiştim. Seslerde de parantez, devamlılık belirtir. Parantez içine alınan ses, sahne boyunca devam eden sestir. Diyaloglarda karakterin diyalogla birlikte yaptığı tüm eylemler isminden hemen sonra parantez içinde belirtilir.

SENARYO YAZIM AŞAMALARI

Fransız senarist Michel Audiard, beyaz kağıdın başına oturduktan sonra oluşan yazım aşamalarını şu şekilde aktarmaktadır: *Önce genel bir çizgi, kırmızı hat, yüklemsiz, telgraf tarzında, detaylara inmeden öyküleme... Yirmi satır da olur, bir sayfa da, yirmi sayfa da... Sonra her sahnenin içeriği ile ilgileniyoruz, tretmanı bir kez daha, bu kez daha edebi bir dille yazarız, yani daha okunur bir şekilde, sonra da diyaloglar. Diyalogları yazmanın aşağı yukarı ne kadar zaman alacağını biliyorum (Bir ay kadar)*

*ama senaryonun ken*disinin ne kadar süreceğini hiçbir zaman bilemeyiz.[138]

Aşağıda, bir senaryo metninin yazımından önce veya metnin tasarımı sırasında sırayla hangi metinleri kullanacağımızın kısa açıklamalarla sunulan bir dökümü vardır. Bu döküm, yalnızca senariste ait olan yaratı aşamasını anlatır ve senaryo yazım aşamalarının yalnızca tanıtımıyla yetinir. Kitabın üçüncü bölümünde içerik olarak çok daha geniş bir sunum olacaktır. Senarist, aşağıda belirtilen aşamalardaki elemanlardan bazılarını yapım şirketine, senaryo metninin sunumundan önce veya onunla birlikte sunmalıdır. Metinlerden bazıları ise senaristin kendisi veya diğer teknik çalışanlar içindir. Ayrıca senarist kendi tarzına ve isteği ile yapım şirketinin isteğini ortak bir paydaya getirebilir. Örneğin, şirket kendisinden sinopsis istemişse bunu daha kapsamlı bir tretman veya sekansiyel şeklinde sunabileceği gibi, çok özet bir kısa sinopsis ve bununla birlikte geniş bir sahne dökümü de verebilir. Şimdi hepsine bir göz atalım:

Konu

Filmin konusu büyükçe bir paragrafla kapsamlı olarak özetlenmiş olmalıdır. Bazı yapım şirketlerinin istekleri veya bazı kültürlere göre, konu özeti metinlerinin uzunlukları farklı olabilir. Özet yaparken üzerinde durulması gereken en önemli nokta, bu metnin filmin öyküsünü en iyi yansıtan metin olması gerekliliğidir. Bunun için özellikle mekân, zaman, baş karakter, eylem ve omurga belirlenmiş olmalıdır.

Senarist, fikri ve ana hatlarıyla konuyu bulduğunda bunu geliştirecek çalışmalar yapmaya başlar. *(araştırma, gözlem, vb.)* Bunları ana hatlarıyla kendi defterine veya sunum dosyasına ekler.

Sahne Dökümü

Sektör jargonunda *"Step outline"* adı verilen bu aşamayı tretmanın hazırlığı veya özet tretman diye nitelendirebiliriz. Tüm sahnelerin yalnızca birer cümlelik hatta telegrafik notlarla yapılmış özetidir. Burada amaç; bir sahnenin içinde hangi karakterler olacağının ve ana olayın dökümünü yapmaktır. Sahne dökümü, senaristin genellikle kendisi için hazırladığı bir metindir. Bunu belirli kareleri duvara asarak veya defter sayfalarının her birine sahne sayılarını koyarak yapan senaristler vardır. 40'lı yılların ünlü senaristi Charles Spaak, bunlardan biridir. Şekil olarak tıpkı bir senaryo yazar gibi, ilk sayfaya filmin adını, bundan sonraki her sayfaya da birer sahneyi yazdığını anlatan senarist, öykünün anlatımını bitirdiğinde bu küçük defterin sayfalarında naratif kurguyu oluşturduğunu belirtir.[139] Bu metinlere iskelet adı verilir. Eskiler bu döküm için eşel[140] terimini kullanmaktadır. Geçmiş dönem senaristlerinin tretmana geçmeden önce özellikle önem verdikleri bir aşama olarak göze çarpmaktadır. Muzaffer Gökmen'in *Senaryo Tekniği* adlı kitabında eşel kavramına getirdiği yorumu, dilini değiştirmeden aktarayım: *"Bir defa senaryonun bu safhasında, ismiyle de ifade ettiği gibi, mevzu (konu) kronolojik ve şematik bir surette kağıt üzerine aktarılıyor. Böylelikle küçük vakalar büyüklere, büyükler en yüksek noktaya doğru yükselerek, düğümlenip düğümlenmediğini, neticeye doğru birleşip birleşmediğini kolayca müşahade ederiz.(anlarız) O vakit muhtemel*

138) Cinématographe: *Entretien avec Michel Audiard*, No:53, sayfa 44
139) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 27
140) Fransızca'daki echelle (*merdiven, aşama*) kelimesinden gelmektedir.

kopuklukların önlenmesini ve heyeti umumiyede (genel şemada) teferruat (detaylar) arasında dahi bağlantılar teşekkül edip etmediğini (olup olmadığını) bu sistemle tespit edebiliriz."[141]

Tretman

Sahne dökümü'nün daha uzun hale dönüştürülmüş şeklidir. Tıpkı senaryodaki sırayla sahneler birbiri ardına sıralanır ve her sahnenin birkaç satırlık detaylı bir özeti verilir. Bazı durumlarda küçük diyaloglar da eklenebilir. Türkiye'de film sektöründe belirli dağıtım anlaşmaları dahilinde senaryo için ayrılan zaman çoğunlukla kısıtlıdır. Bu yüzden, tretman yapmadan, birer cümlelik özetler yazılır ve doğrudan sinopsis ve senaryo yazımına geçilebilir. Amerikalı senarist George Axelrod, hiçbir zaman klasik anlamda tretman yazmadığını, bunun boşa enerji kaybı ve aslında aynı şeyi iki defa yapmak olduğunu savunmaktadır: *"Hayatımda hiç tretman yazmadım. Yalnızca önemli sahneleri ve hangi sırada geleceklerini içeren bir döküm yaparım. 1'den 20'ye kadar numaralanmış her sahne bir satırda özetlenir: (1) Kız eve gelir (2) Adam kızın kim olduğunu bilmiyor (3) Şimdi bir geriye dönüşle oraya Alman polisi tarafından gönderildiğini öğreniyoruz,vs..."*[142]

Buna karşılık dizi piyasasında, özellikle yazı grubu çalışmalarında, tretman yazmak neredeyse bir zorunluluktur. Bu tip çalışmalarda, önce tretman yazılır. Hemen sonra da senaryo yazımına geçilir. Hatta çoğunlukla tretmanın dizi senaryosunun zor kısmı olduğu savunulur. Bir filmin ya da bir televizyon dizisinin bir bölümünün tretmanı, ortalama olarak 10 ile 20 sayfa arasında bir uzunlukta olur. Her sahnenin birkaç cümlelik açılımını içeren bu metin öylesine net bir şekilde sunulmalıdır ki; senaryo metnine geçiş yapıldığında diyalogları eklemek yeterli olur.

Sekansiyel

Yine Fransa'dan yayılmış bir başka sunum formu ise SEKANSİYEL'dir. Sekansiyel, aslında sinopsis ve tretmanın daha genişi, daha kapsamlısıdır. Çoğu yapım şirketi senaryonun tamamını görmeden önce filmin öyküsünden haberdar olmak, konunun kendilerini ilgilendirip ilgilendirmediğini bilmek isterler. Ancak birkaç sayfalık bir sinopsis de onları tatmin etmez. İşte bu yüzden senaristten, konuyu sekanslarla özetleyen, hatta bazı diyaloglara da yer veren en az 20 sayfalık bir özet isterler. Sekansiyel bir hayli uzun süren bir çalışma gerektirir. Yazarken tıpkı senaryo yazar gibi yalnızca eylemlerle düşünmek, eylemler yoluyla ilerlemek gerekir. Aslında sekansiyel yazımının olumlu yönleri de çoktur. Zira bu metnin üzerinde yapımcı ve senarist anlaşmaya varırsa daha sonra senaryonun yazımı çok kısa sürebilir. Ancak bu olumlu yönlerine rağmen, senaryo aşamasına kadar olan sürede hem senarist, hem de okuyucu konumunda olan yapımcı için aşırı bir çalışma gerektirmektedir. Bu yüzden de pek tercih edilmez.

Sinopsis

Sinopsis terimi de Antik Yunanca'dan gelmektedir. Etimolojik olarak *"Bir çırpıda yapılan"* anlamına gelir. Aslında teknik bir terim olan sinopsis kelimesine artık gazete ve

---

141) Muzaffer Gökmen: *Senaryo Tekniği*, Son Havadis Matbaası, Ankara, sayfa 79
142) Declan McGrath, Felim Mac Dermott: *Screencraft Screenwriting*, Rotovision, LA, 1998, sayfa 31

dergilerde çok sık rastlar olduk. Çok genel anlamda, yaptığımız filmin özetine sinopsis denir. Ancak tıpkı senaryo metni gibi sinopsisin de kimin için yazıldığı çok önemlidir. Bu özet, film öncesi yapım şirketine sunulan bir metin olabildiği gibi, bir dosya içinde bağımsız bir portfolyo gibi hazırlanmış da olabilir. Film sonrası, bülten ve tanıtım dergileri için yazılmış özet metinlerine de sinopsis adı verilmektedir. İlerleyen bölümlerde daha kapsamlı olarak ve örneklerle incelenecektir.

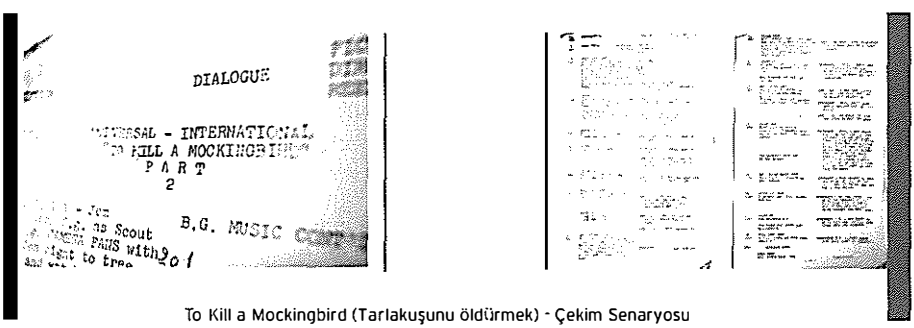
Çekim Senaryosu

Senarist tarafından yazılan ve kitabımın konusu olan senaryo *(İng: Spec Script, Fr: Continuité dialoguée)* ile yönetmen tarafından yaratılan çekim senaryosu *(İng: Shooting Script, Fr: Découpage)* birbirinden farklı iki metindir. Nijat Özön senaryo metni için *"oyunluk"*, özgün senaryolar için *"özgün oyunluk"*, çekim senaryosu için ise *"çekim oyunluğu"* terimlerini kullanmıştır.[143]

300-350 sayfalık bir çekim senaryosu hiç de hatalı olmaz. Ancak bunun gerçekten gerekli olup olmadığı tartışma konusudur. Zira çekim senaryosu ne başkalarının ne halkın ne de çekim ekibinin okuması içindir. Yönetmenin bir sahneyi hangi ölçekle, hangi kamerayla ve hangi açılarla çekeceği yalnızca kendini, görüntü yönetmenini ve biraz da teknik ekibi ilgilendirir. O halde bu çekim planları yönetmenle teknik ekibin birlikte yapacağı birkaç toplantı ile çözülebilecek bir konudur. Kaldı ki çok özenle yapılan dekupajların dahi büyük bir bölümü çekimlerde çeşitli hava koşulları, ölçek ve ışık sorunları nedeniyle kullanılmayabilir. Yine de senaryo metni ile çekim senaryosu arasındaki benzerlik ve farkları iyi bilmek gerekir. Bir sonraki sayfada değineceğim.

SENARYO / ÇEKİM SENARYOSU

Senaryo metninde, senarist ne kamera ölçeklerini, ne kadrajı, ne planları düşünür. Zaman, mekân ve dekora önem vererek olayları anlatır. Örneğin bir sahnede geçen olayları daha sonra yönetmen kendi isteğine göre, kamerayı sabit bir yere koyup tek bir planda ya da birçok kamera hareketi yaparak onlarca planda çekip, anlatabilir. Filmin görsel olarak nasıl şekilleneceği yönetmen tarafından belirlenecektir. Yönetmen, yazılmış olan senaryo metnini alarak kendine göre dekupe eder yani bir çekim senaryosu yaratır.



To Kill a Mockingbird (Tarlakuşunu öldürmek) - Çekim Senaryosu

143) Nijat Özön: *SİNEMA, Uygulayımı - Sanatı - Tarihi*, Hil Yayın, İstanbul, 1985, sayfa 47

Bazı senaristler, senaryoda kimi sahnelere kamera hareketlerini de eklerler. Bu tutum kendi filmini yazan yönetmenler veya yönetmenle birlikte çalışan senaristler arasında oldukça yaygındır. Ancak senaryoda kameranın fetişine kapılmak oldukça tehlikelidir zira konu oluşmadan kamera hareketleri ile ilgilenmek gereksiz zaman kaybından başka bir şey değildir. Yine de bu noktada bir ikilem yaşamak olasıdır. Aslında senaristin kendisi de sahnelerini gözünün önünden geçen görüntülere göre oluşturur. Yani kafasında mutlaka belirli kareler şekillenmiştir. Senaryo metninde bu görüntüler ve kamera hareketlerine karşılık gelecek terimler de bulunur. Örneğin sahnede bir şeyleri baş karakterin gözünden takip etmek istersek:

Olay yerini sübjektif kamera ile gezeriz.

yerine

Olay yerini sanki bizim gözümüzden görüyormuş gibi gezeriz.

...gibi terimler kullanmak senaristin yazdığı senaryo metnine daha uygun düşer. Ancak pratikte elbette ki bunun tamamen tersi yapılır, çoğu senarist kolayına geldiği şekilde kamera hareketlerini senaryosuna bolca ekler. Eğer yönetmen kendi senaryosunu yazıyorsa kamera kelimesinin kullanılmasında bir sakınca yoktur.

Senaryo ile dekupajı karşı karşıya getiren ya da bu iki metin arasında ikilem yaşanmasına neden olacak tek olasılık hareketli kamera durumunda yaşanır. Diyelim, kameranın çok küçük bir detayı, örneğin silah tutan bir eli resmetmesiyle başlayan plan yavaş yavaş açıldığında çok büyük bir askeri taburun içinde olduğumuzu fark ediyoruz. Senarist, bunun bir arkaya kaydırma hareketi (travelling), yani kameranın arkaya kaydırılmasıyla oluşan bir sahne olduğunu planlayacaktır. Eğer dekupaj yapsaydık, bunun bir travelling olduğunu belirtmek doğru olacaktı. Ancak dekupaj senariste ait değildir ve böyle bir sunum yönetmenin işine karışmak olarak algılanabilir. Kaldı ki yönetmen başka bir kamera hareketi planlayabilir ve tüm çaba boşa gidebilir. Ancak senarist yine de kafasındaki tasarıyı iletmek istiyorsa, onu senaryo metnine şu şekilde geçirmelidir:

SAHNE 40 DIŞ, GÜN, ASKERİ BİRLİK
Tüfeği kabzasından tutmuş bir el...
...
Tüfeği tutan elin bir asker koluna ait olduğu görülür.
...
Bu kirli elbiseli asker, 20'li yaşlarındadır (CEM)...
Olduğu yerde, tüfek elinde, dimdik durmaktadır.
...
Cem'in, sıra ile dizilmiş birçok askerin ortasında olduğunu anlarız...
...
Antrenman sahalarının üzerindeki bu taburun,
büyükçe bir askeri birliğin ortasında olduğu görülmektedir.

Görüldüğü gibi, bu örnekte bir şekilde kamera hareketi yapılmış yani başka bir deyişle sahnenin içinde neyin ne zaman kullanılacağı senarist tarafından yönetmene çok net bir şekilde iletilmiştir. Senaristin böylesi bir inisiyatife sahip olması doğaldır. Zira sahnenin bu şekilde oluşması, yani sahnenin başında bazı elemanların saklanıp sonradan göste-

rilmesi, büyük olasılıkla dramatik açıdan da önem kazanmaktadır. Buna karşılık hiç unutmamak gereken bir nokta ise seyirciden saklanıyor olanın sahne çizgisinde mutlaka yazılıyor olmasıdır. Yani sahne çizgisinde, sahnenin nerede başladığı değil, nerede bittiği önem kazanır. Bir askeri birlik içinde olduğumuz sahnenin ilk cümlelerinde belli değildir ama sahne çizgisinin dekor bölümünde *Askeri Birlik* özellikle belirtilmiştir.

Amerikalı senarist Steven Zaillian, Steven Spielberg'in yönettiği **Schindler's List (Schindler'in listesi)** filminin senaryosunu yazarken, Oscar Schindler'i tanıttığı ikinci sahnede odanın dekorunu ve henüz suratı görünmeyen adamın giydiği giysileri tarif ederek başlamıştır.[144]

İÇ, OTEL ODASI - KRAKOW, POLONYA- GECE
Pas lekeli lavabonun üstündeki radyodan bir şarkı sesi geliyor.
Loş ışıklar, ucuz mobilyalar. Perdeler soluk,
duvar kağıtları dökülmüş... ama yatağın üstüne yayılmış
kostüm çok güzel duruyor.
Bir erkek eli gömlek düğmelerini ilikler, kemeri takar.
Kruvaze ceketini vücuduna oturtur, ipek kravatının
düğümünü atar. Bir mendil kıvırır ve ceketinin cebine
koyar. Tüm hareketleri temkinlidir.
.....

Senaryo metni ile çekim senaryosu arasında yukarıda belirtiğim farklara karşın, özellikle ABD'de, piyasada veya internette bulacağınız senaryolarda bazı çekim terimlerinin



Schindler's List (Schindler'in listesi)

kullanıldığı gözlenebilir. Bunlardan biraz söz etmek bazı anlam kargaşalarını yok etmeye yarayabilir. Fade in ve Fade out daha önce bahsettiğimiz açılma ve karartmaya karşılık gelir. Disolve to ise geçişin iki görüntünün birbiri üzerine bindirilerek yapılmasıdır. Establishing shot, detaya girmeden önce kısa bir genel planla ortamın gösterilmesidir. POV (Point of view), olayları karakterin bakış açısından göstermektir. Reverse angle ise karşı açı demektir. Senaryoda eğer açı/karşı açı düzenlemesi varsa, o bölümün başına konan bir terimdir. Her diyaloğun başında tekrar tekrar yazılmasına gerek yoktur. Pan (Swish pan) panoramik görüntünün karşılığıdır.

Bu terimlerin tamamı herhangi bir senaryonun bir yerinde karşınıza çıkabilir. Ancak terimlerin karşılıklarının yönetmene ait ve yine tüm bu kavramların fakültatif *(değiştirilebilir)* olduğu da unutulmamalıdır.

144) Steven Zaillian: *Schindler's List*, Senaryo Metni, 1993, sayfa 2

SENARYO/EDEBİYAT

Çevrenizde iyi ve biraz da ün yapmış bir senarist varsa anne-babasının söyleyeceği ilk söz çoğunlukla *"Küçükken de yazmaya çok meraklıydı"* olur. Ya da *"Edebiyatı, şiiri eskiden beri çok severdi."* Şekilsel olarak romanla tüm ilişkisine karşın *(ikisinde de kitapçık olarak nitelendirilebilecek bir metin var)*, senaryo gerçekten de edebiyatla bu kadar içli dışlı mı? Yani edebiyatı iyi bilen bir kişi, bir yazar, doğal olarak iyi bir senarist de olabilir mi? Aralarındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir? İşte tüm bu sorulara yerinde cevaplar sunabilmek için senaryonun tarihçesine, gelişimine ve bu gelişim içinde özellikle edebiyatla dirsek teması içinde olduğu devrelere bir göz atmak, her iki dalda da eser veren kişilerle görüşmek gerekecektir.

Edebiyatın, özellikle de romanın gerek biçim, gerekse içerik açısından senaryoyla çeşitli bağları olması doğaldır. Ancak tüm bu bağlar görünüştedir. Aslında, biraz da ileri giderek senaryo ile romanın birbiriyle tamamen zıt iki metin olduğunu ileri sürmek hiç de yanlış olmaz. Roman yazarı kelimelere hayat veren, kelimelerle *"görüntü"* yaratan kişidir. Öyleyse yazarın kafasında ilk beliren nesne kelimelerdir. Bunları kullanmasındaki ustalık ve kelimelere yüklediği simgelerle okuyanı çok başka dünyalara götürebilir. Halbuki senaristin çizdiği dünya bellidir. Bu dünya bir filmin görüntü ve eylemlerle kurguladığı öykünün dünyasıdır. Yani henüz ortada olmasa da, senaristin kafasında bitmiş veya en azından bitmek üzere bir film, bir görsel bütün vardır. Onun yaptığı iş kelimelerle görüntü yaratmak değil, bu görselliği kelimelerle ifade ederek biriktirmek, kurgulamak ve anlaşılır biçimde başkalarına iletebilmektir. Bir anlamda, görüntülerden kelimeler yaratan kişidir. Ünlü senarist ve yönetmen Joseph L. Mankiewicz, senaryonun roman gibi yazılamayacağını belirtirken de bu farka dikkat çekmiştir: *"Film senaryosu roman değil daha çok piyes yazmaya benzer. Konuşan bir aktör için yazmakla, okuyan bir insan için yazmak tamamen farklı iki disiplindir. Birincisi "duymak"tan geçer ve duygusal bir etkiyi hedefler, ikincisi ise "görmek"ten geçer, beyne hitap eder ve okuyucunun kendi ritmi vardır. Hiç kuşkusuz bu yüzden Hemingway veya Sinclair Lewis gibi insanlar hiçbir zaman hoşa giden bir piyes yazmayı başaramamışlardır."*[145] Senaristin edebi özelliklerinden çok teknik altyapısı önemlidir. Görüntüleri nasıl kodlayacağını, başkalarına en iyi nasıl iletebileceğini herkesten iyi bilmelidir. Sinema bir görsellik ve eylem sanatı olduğu için senarist bu yönde bir zenginliğe sahip olmalıdır. John W. Bloch, aktör için senaryoda şöyle bir metin görmekten daha rahatsız edici bir şey olamayacağını söyler: *"Bakışları bir tutkuyu anlatmaktadır.*. Aktör size biraz da alayla şunu sorar: *Dilimi mi sallamalıyım? Elini mi yalamalıyım? Yoksa bu küçük şıllığın poposundan bir makas mı almalıyım?"*[146] Gerçekten de oyuncular ne kadar bağımsız olduklarını söylerlerse söylesinler, senaristten çok net yazılmış metinler beklerler. Belki yazılan metni beğenmez, kendilerine göre değiştirmeye kalkabilirler ama ellerindeki senaryoda karakterlerin jestleri belirlenmiş olmalıdır. Marlon Brando gibi, senaristten yalnızca karakterlerin içinde bulunduğu durumu söylemesini isteyen ve o durumu kendi jestleriyle yorumlayan istisnalar da vardır. Ancak her gün Marlon Brando için yazmadığımızı aklımızdan çıkarmamamız gerekir.

Öyleyse "Senarist olacak çocuk nesinden belli olur?" diye soracak olursanız ben en başa gözlem gücü ve buna bağlı olarak da taklit yeteneğini koyarım. Hele bunun yanında

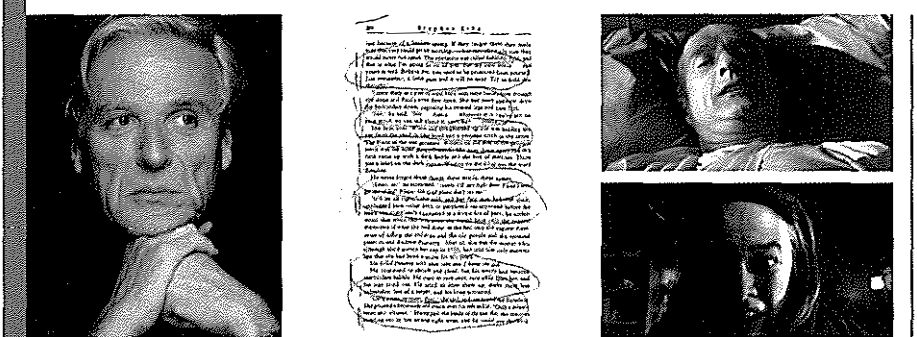
---

145) Michel Ciment: *Passeport pour Hollywood*, Ramsay Poche, Paris, 1987, sayfa 189

146) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 112

bir de etrafında olan biteni eşe dosta anlatma kabiliyeti yüksekse, o halde bu çocukla ciddi olarak ilgilenmek gerektiği açıktır. Ancak elbette ki tüm bu yeteneklere sahip olan çocuk hemen senarist olacak diye bir şey yoktur. Zira senaryo yazmak yüksek derecede birikim de gerektirir. Bu birikim hayatı gözlemleyerek kazanıldığı gibi çok okumak ve çok incelemekle de elde edilebilir.

Senaryo yazmanın kendine has teknik özellikleri vardır. Bu özellikleri iyi bilen herkes senaryo yazabilir. Bunlar, birkaç derste veya birkaç kitapla öğrenilebilir. Ancak çok daha zor olan iki nokta vardır. Bunlardan birincisi yukarıdaki satırlarda belirttiğim gibi *"birikim"*dir. Çok okumak, çok film seyretmek, çok sorgulamak, çok yer görmek, çok şey yaşamak, bir de yaşanılanlara karşı aşırı duyarlı olmak, birikimi besleyen unsurlardır. Senarist sadece basit bir öyküyü anlatmakla kalmamakta, kendi oluşturduğu karakterlerle yeni bir dünya yaratmaktadır. O halde bu dünyada var olan her şeyi herkesten daha iyi bilmekle yükümlüdür. Bir yerin isminin nereden geldiğinden tutun da *(filminde bu elemanı kullanmasa dahi)*, şoförlerin neden falanca hatta çalışmadıklarını, avukatların bir davaya çıkarken hangi jargonda konuştuklarını açıklayabilmelidir. Birikim, birbirine zincirin halkaları gibi eklenen merak damlacıklarının bir sonucu olduğu için merak duymayan bir insanın senarist olması güçtür. Hatta küçük, şahsi meraklar dahi önemlidir.



William Goldman ve Misery uyarlaması için yaptığı çalışmalar

Örneğin yıllardır yaptığınız bir anahtarlık koleksiyonu, senaryonuzun bir bölümüne altyapı hazırlayabilir; bir karakterinize, çoğu sinema seyircisinin ilk defa tanışacağı ve çok hoşlanacağı bir derinlik katabilir. Zira bu durumda anahtarlığın ne olduğunu sizden daha iyi kimse bilmemektedir.

Birikim dışında öğrenilmesi zorluk içeren ikinci nokta ise senaryonun dramatik yapısıdır. Senarist, filmin bir öykücü olduğunu ve deneysel bile olsa mutlak surette bir dili olması gerektiğini göz önünde bulundurmalıdır. Roman uzun soluklu bir okuma gerektirdiği ve her ortamda okunabileceği için zaman, mekân ve eylem birliğine ihtiyaç yoktur. Olay Fizan'da başlayıp, Alaska'da bitebilir. Bütün bir yaşamı, hatta çok uzun bir destanı konu edinebilir. Senaryonun içeriği ise sadece dramatik örgünün öngördüğü süre ve yerlerle sınırlıdır. Roman yazarı, kahramanının tüm yaşamını ve fikirlerini iç sesler, düşüncelerle verebilir. Kelimeler ne kadar kuvvetliyse, karakterin hareketlerini algılamamız ve doğal olarak da onunla özdeşleşebilmemiz o derece çabuk olur. Sinema her şeyden önce

görsel bir sanat olduğu için özdeşleşme sadece görüntü ve eylemlerle gerçekleşir. Eğer kısa bir film, bir klip, belgesel veya deneysel bir film yapma peşinde değilsek yani adı üstünde *"konulu bir uzun metrajlı film"* yapıyorsak, görüntü ve eylemlerin bir dil etrafında anlamlı öyküler oluşturmasını sağlamamız gerekmektedir.

İşte tam bu noktada senaryoyu romandan ayıran belki de en önemli eleman ortaya çıkar. Roman yazarı üstünkörü bir kurguyla ve kelimeleri konuşturarak yazmaya devam edebilir. Halbuki senarist yarattığı kimi sahneleri kesmesini bilen ve filminin sonunda ne olacağını mutlaka önceden tasarlayan kişi olmalıdır. Sahne çok güzel olacak diye örneğin karlarla kaplı bir kayın ormanında kızakla oynayan çocukları öyküye sokamaz. Gerçekten o öykü gerektiriyorsa bunu gösterebilir. Halbuki edebiyatçı için bunu yaparak iletmek ve okuyucuya aynı yoğunlukta hissettirebilmek öylesine kolaydır ki.

Hem öykü hem de senaryo yazımı ile uğraşan ama bu ikisi arasındaki farkı özümsemiş nadir yazarlardan İtalyan Vincenzo Cerami kendi tecrübelerinde iki yazım arasındaki farkı şöyle özetliyor: *"Yazar veya şairin artistik yazımı, yaratıcı bir çalışma olarak kalır. Anlatım, yazımın amacıdır. Halbuki sinemada bu durum tersine döner. Senaryo, bir düşünce sistemi, başka bir dal olan sinema diline gönderme yapan bir dil olarak algılanır. Yani daha teknik, daha işlevsel ve daha kısıtlıdır. Zira sadece görsel yanı olan, düşünce ve tanımlamalara yer vermeyen bir dilin alanına girer. Sinemada objeler görülür. Romanda objeler görülmeden anlatılır ve tahayyül edilir. Birbirinden apayrı iki dal, tek ortak noktaları, her ne kadar tüm sanatların ortak noktası olsa da, narasyon ve naratif yapı problemleri... Bu bağlamda bir tablo bile muhakkak kendi dramatik problemlerine sahiptir."*[147]

Metaforik Tanımlamalar ve Görsellik

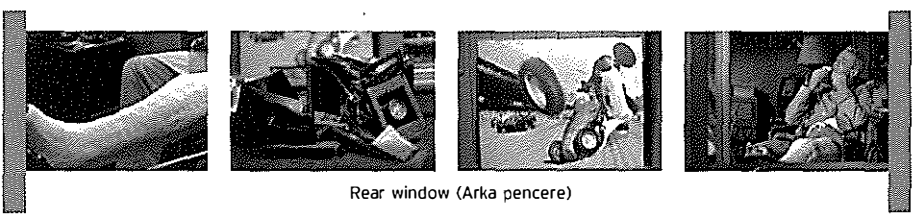
Temel dekor tanımlamaları bazen görsel göndermeler, metaforlar yapmayı gerektirebilir. Objeyi veya dekoru doğru tanımlayabilecek her türlü kullanım senaryonun görsel gerçekçiliğini artıracaktır. **Mine**'de Selim İleri, istasyon bölgesini tanımlarken şöyle bir ifade kullanır: *"Geride istasyon binasının üzerine devrilecekmiş gibi duran simsiyah bir dağ yükselmektedir"*.[148]

Gerek özgün bir kurmaca tasarlarken, gerekse herhangi bir edebi yapıttan uyarlama yapıldığında mümkün olduğunca görsel düşünmek gerekir. Bu konuda dönemine göre en çağdaş örnekleri yine ünlü yönetmen Alfred Hitchcock'ta gözlemleyebiliriz. Yönetmenin 1927'de yaptığı **The Ring (Ring)** filminde görsel çözümlemeleri nasıl ön plana aldığı dikkatimi çekmişti. Hitchcock, boks maçının yapıldığı çadırı, boksörleri ve maçları gösterirken birçok görsel yenilik kullanır: *"Kapının önündeki çığırtkan, çadırın önünde toplananları içeri girmeleri için ikna etmeye çalışırken ara sıra arkasını dönüp maçın nasıl gittiğine bakıyordu. Sonra, dışarıda biriken kalabalığa raund sayısını belirten bir levha tutuyordu. Dövüşmek için gönüllü olanların çadıra girişini, sonra da çenelerini tutarak çıkışlarını gösterdik. Bu görüntüler, Ian Hunter (filmde şampiyon Bob Corby) içeriye girene kadar sürdü. Herkes ona bakıp gülüyordu. Hatta tek raunddan fazla dayanamayacağını düşünerek, paltosunu bile askıya asmayıp ellerinde tutuyorlardı. Maç başlayınca ben figüranların değişen yüz ifadelerini gösterdim. Sonra da çığırtkanımın dışarıdan*

147) Marie-Christine Ouesterbert: *Les Scénaristes Italiennes*, 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 168
148) Selim İleri: *Mine*, Senaryo Metni, 1982, sayfa 1

maça bakışını verdim. İlk raundun sonunda çığırtkan, önce eskimiş ve yıpranmış ilk raund kartını havaya kaldırdı. Sonra ikinci karta uzandı. Yepyeni bir karttı bu. Tek raund Jack o kadar iyiydi ki, bu ikinci kartı daha önce hiç kullanmak zorunda kalmamışlardı. Sanıyorum bu durum izleyici tarafından pek fark edilmedi.'[149]

Yine aynı filmde boksörün kariyerindeki gelişimi göstermek için sokaklara yapıştırılmış büyük posterlerin altında yazan boksör ismi mevsimler geçtikçe daha büyük harflerle yazılmış, değişen mevsimleri göstermek için de ilkbaharda çiçek açan ağaçlar, kışın kar görüntüleri kullanılmıştır. Daha sonra oldukça klasik olan bu kullanım, anlatımı çok uzun sürebilecek bir konuyu elips bile yapmadan, yalnızca görsel elemanlar kullanılarak neredeyse yarım dakikanın içinde anlatmayı amaç edinir. Görüldüğü gibi bu tip görsel çözümler, kamera hareketleri, ışık, kurgu gibi teknik özelliklerin dışında, doğrudan senaryo ile ilgili örneklerdir. **Rear window (Arka pencere)** ffilminde Hitchcock ve senaristi John Michael Hayes, görsel çözümlemenin doruğuna ulaşmış, ayağı alçıda bir adamın mesleğini ve başına gelenleri, tek bir kelime etmeden ve birkaç saniye içinde izleyicilere aktarmıştır. Film James Stewart'ın terli yüzü ile açılıp, tekerlekli sandalyedeki bacağını gösterir. Sonra yan masadaki kırık kamerayı, dergileri, hemen arkasından da duvarda asılı duran araba yarışı resimlerini görürüz. Resimlerde devrilen arabalar vardır. Hitchcock bu anlatım dilini şöyle özetliyor; *"Benim yaptığım, bir öykü anlatmak için sinemanın kendi dilini kullanmak. Böyle bir yöntem, herhangi bir kişiyi alıp Stewart'a "bacağınız nasıl kırıldı?" sorusunu sordurmaktan ve "bir araba yarışının resimlerini çekerken, hızla giden arabalardan birinin tekerleği yerinden çıkarak bana çarptı" yanıtını almasından çok daha ilginç. Öyle bir sahne*



Rear window (Arka pencere)

sıradan bir şey olacaktı."[150]

Şimdi de pratik örneklerle, senaryo ile roman cümlelerinin yani yazım tekniklerinin farklılıkları üzerinde duralım. Senaryo eğitimi alırken hocalarımızın bize alıştırma olarak verdiği ilk cümleyi hatırlıyorum. *"Markiz, belediye binasından saat 5'te çıktı."* Bize bu edebi cümlenin anlamını değiştirmeden senaryo cümlesi haline nasıl dönüştürülebileceği sorulurdu. Görüldüğü gibi bu cümlede aslında görsel olan hiçbir şey yoktur. Her kelime, okuyucunun kafasında o kelime için tasarladığı karakter veya olaylara karşılık gelmektedir. Halbuki senaristin görevi her kelimeyi veya her olayı görsel eylemler haline dönüştürebilmektir. O halde bu edebi cümlenin senaryo karşılığı şöyle olabilir:

Fuflrlı giysisinin şeklinden markiz olduğu anlaşılan bir kadın, üstündeki tabelada "BELEDİYE" yazılı bir binadan çıkar. Karşıdaki saat kulesi 5'i vurur.

149) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 51-52
150) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 218-219

Bu örnekte, edebi metnin içindeki her elemana görsel olarak karşılık gelecek bir cümle bulunmuştur. Edebi eserleri uyarlamayı düşünürken bunları görsel olarak nasıl ifade edebileceğimizi bulmak, diyalog kullanımının kolaylığına sığınmamak gerekir. Diğer taraftan, düşünme eylemi senaryo metninde kesinlikle bulunmamalıdır. Bu bağlamda, bazen bir edebi metinde karşımıza uyarlanması son derece zor cümleler çıkabilir. Örneğin:

Ağaçları çok severdim. Nereye taşınırsak taşınalım o mahallede mutlaka bir ağaç olurdu. Çocukluğumun ağaçları geldi aklıma birden. Çam, gürgen, sedir, meşe... Nasıl da mis gibi kokarlardı!

Böyle bir cümleyi senaryo metni haline dönüştürürken ne diyalog, ne iç ses, ne monolog kullanmadan, yalnızca görsellikten yararlanarak nereye kadar gidebiliriz? Örneğin bir insanın ağaçları çok sevdiğini görsel yoldan en kısa ve en etkili şekilde nasıl anlatabileceğimizi düşünelim. Üç kelimelik bu cümleyi edebi olarak sunduğumuzda karakterin ağaçları belki birçok şeyden daha fazla sevdiğini, ayrıca bu sevginin geçmişten gelen bir eylem olduğunu hemen öğreniyoruz. Halbuki sinemasal anlamda bu karakterin hem şu andaki durumunu hem çocukluğunu hem de çocukluğunda ağaçları ne kadar sevdiğini göstermemiz gerekecektir. Nasıl? Bir adamı gösterip sonra geriye dönüşlerle çocukluğunu mu göstereceğiz? Dış ses mi yapacağız? Bu çocuk ağaçlara mı çıkacak, onları koklayacak mı? İdeal olan elbette dış ses yaparken aynı zamanda da görsellikten yararlanmak, bu ikisinin birbirini tamamlaması veya kontrast yaratması ile bir görsel eylem üretebilmektir.

Görsel Alıştırmalar

Öğrencilerimle çalışırken onlara genellikle bu tip edebi metinler vererek bunları senaryolaştırmalarını isterim. Bu noktada en ilginç çalışmalar sadece roman ve öyküleri değil, günlük veya şiir gibi edebi metinleri de çevirirken ortaya çıkar. Can Yücel'in şu şiirinin senaryoya nasıl dönüştürüleceği benim klasik imtihan sorularımdan biridir. Öğrencilerle üzerinde çok çalıştık.

Bileklerimizi morartmış yeni Alman kelepçeleri,
Otobüsün kaloriferleri bozuldu Kaman'dan sonra,
Sekiz saat oluyor karbonatlı bir çay bile içemedik,
Başımızda prensip sahibi bir başçavuş,
Niğde üzerinden Adana cezaevine gidiyoruz...
Bi sen eksiktin ayışığı
Gümüş bir tüy dikmek için manzaraya!

Bu metnin ideal bir biçimde nasıl dönüştürülebileceğini düşünmek yerine öğrencilerin verdikleri çözüm örneklerinden en sorunlularından birini almayı tercih ettim. Böylece en çok yapılan hatalar ve bunların nasıl çözülebileceği üzerinde biraz daha etraflıca durabiliriz.

SAHNE 1 *DIŞ/ AKŞAM/ SOKAK*

Otobüs'te birkaç tane asker ve iki adam otobüs koltuklarına oturmuşlardır.

Kaman şehrini geçtikten sonra otobüsteki askerler ve adamlar hafif titremeye ve ellerini birbirine sürtmeye başlarlar. İki adamın bileklerinde kelepçe izleri vardır ve bilekleri morarmıştır. Adamlardan biri kendi kendine:

– Amma sağlammış şu Alman
kelepçeleri! Der.

Adamların hemen yanında bir başçavuş oturmaktadır ve adamlara dikkatli bir şekilde bakmaktadır.

Adamlardan biri askerlerden birinin kolundaki saate bakar. Saat sekiz olmuştur. Adamlardan biri diğerine:

-Daha bir çay bile içemedik! der.

Niğde'yi de geçerler... Askerlerden biri:

-Birkaç saat sonra Adana Cezaevi'ne
varmış oluruz! diye bağırır.

Adamların gözlerinin altı çökmüştür ve gözlerindeki sıkkın ifade doğmakta olan ayı görünce daha da artar.

Yukarıdaki senaryo metninde gözümüze çarpan yanlışları saptamak için aşama aşama gidebiliriz:

- Sahne çizgisinde gerçekten hangi dekora sahip olduğumuzu çok iyi belirtmemiz gerekmektedir. Eğer *SOKAK* deniyorsa herkesin kafasında irili ufaklı bir sokak fikri vardır ve buna referans yapılmaktadır. Zira seyir halindeki bir otobüs otoyolda, bilemediniz caddede, ama nadiren sokakta olur. Eğer otobüs sokağa girdiyse belki de önemli bir olaya dikkat çekmek içindir. Aslında burada otoyol denmek istenmektedir. Ancak sahne çizgisinde belirtilen elemanlarda çok önemli bir başka hata yapılmıştır. Sokak, cadde, otoyol gibi dekorlar yazdığınızda sahneniz dışarıda geçmeli, bu bölgelerde cereyan etmelidir. Halbuki bu sahne otobüsün içinde geçmektedir. O halde sahne çizgisi...

SAHNE 1 *İÇ/ AKŞAM/ OTOBÜS*

...şeklinde oluşturulmuş olmalıdır.

- Herşeyden önce ışık-ses-hava koşulları-dekor-insan şeklindeki sırayı her sahnede düşünmemiz gerekir. Burada doğrudan insan betimlemeleri ile başlandığına göre özel bir ışık, ses, hava koşulları (dışarıda) ve dekor olmadığı varsayılmaktadır. Halbuki otobüsün içinin nasıl olduğu çok genel bazı terimlerle okuyucuya tanıtılmalıdır. Ya sahne çizgisine doğrudan *MAHKUM OTOBÜSÜ* yazılır ya da içerisinin loş, köhne, kırık dökük, vs.. olduğu belirtilir.

- Senaryo yazımı edebi bir dil gerektirmez ancak cümle düşüklüklerine, yanlışlara, noktalama hatalarına, tekrarlara yer yoktur. (*Adamları, adamlardan, vs.*) Zaten teknik bir metin olduğu için sıkıcı sayılabilecek senaryoyu okuyucuya çekici kılmak amaçlanmaktadır. İlk cümlede *otobüs* kelimesi aynı cümlenin içinde iki defa tekrar edilmiştir. Sahne çizgisinde bir otobüsün içinde olduğumuz belirtilmişse otobüsü tekrar yazmaya dahi gerek yoktur. Yani...

Köhne koltuklarda birkaç tane asker ve iki adam...

...yeterlidir.

- Kaman şehrini nasıl geçtiğimiz yazılmamıştır. Halbuki bir senaryoya yalnızca perdede görülenler koyulur. Kaman şehrinin geçildiği gösterilmek isteniyorsa...

Otoyolun kenarında bulunan bir işaret levhasında KAMAN isminin üzerine çarpı konulmuştur.

...yazılabilir. Böylece görsel bir çözüm bulunmuş olacaktır.

- Şiirde otobüsün kaloriferlerinin Kaman şehrini geçtikten sonra bozulduğu söylenmektedir. Bunu senaryoda net olarak yansıtabilmek için verilen örnekteki gibi elleri ovuşturma veya titreme gibi jestlere başvurabiliriz. Ancak cümleyi uzun bir süreç içinde tam olarak yansıtmak son derece zordur. Buna karşılık Kaman'ı geçer geçmez otobüse sıcak hava veren geniş köhne klimanın durduğunu belirtirsek daha doğru olabilir. O halde tüm bu söylediklerimi uyguladığımız ideal bir metin görelim:

SAHNE 1 *İÇ, GECE, OTOBÜS*

Zayıf lambaların aydınlattığı köhne iç dekor...

(Yolda ilerledikçe aracın altından takır-tukur sesler gelmekte)

Geniş ön camın hemen sağ alt köşesinde NİĞDE CEZAEVİ- ADANA CEZAEVİ MAHKUM SEVK OTOBÜSÜ yazıyor.

Aynanın üstündeki boşlukta bir tabelada "Bismillahirrahmanirrahim" yazısı görülür.

Hemen yanındaki bir tabelada ise kötü bir el yazısıyla yazıldığı belli olan bir deyiş göze çarpmaktadır: "PERENSİPLER ASKERİN EKMEĞİDİR - Başçavuş Nazmi İlksay"

Otobüs arkaya kadar, çift sıra banktan oluşmuştur. Banklarda tek tip, gri kıyafetleri ve ellerindeki zincirlerden mahkum oldukları anlaşılan yaşlısı, genci ile yaklaşık 20 kişi vardır. Asker kıyafetli ama kepini çıkarmış olan şoför, hemen yanındaki koltukta oturan ve çift pırpırından başçavuş olduğu anlaşılan orta yaşlı bir adam (NAZMİ) ve en arkada mahkumların yanına dizilmiş dört kadar asker...

Arkadaki erlerden uzun boylularından biri ayağa kalkar.

UZUN BOYLU ER
(İçeriye doğru bağırarak) SAAT 19...
Çay molası...

Dalıa o bağırırken, diğer iki er plastik bardaklara, termoslarla çayı dağıtmaya başlamışlardır. Çay çamur rengindedir.

Erler en son kendilerine de alırlar.

Mahkumlardan en yaşlı olanı (CAN) önünde kavuşturduğu ellerini gölgeden çıkarır. Bileklerinin morardığı görülmektedir. Ortamın pisliğine göre alışılmadık derecede yeni duran kelepçelerin üzerinde BAUPTMANN yazısı göze çarpar.

Can cebinden bir torba çıkarır. Torbada beyaz bir toz vardır. Çevresindeki mahkumlardan isteyenlerin çayına birer tutam döker.

...

Otobüsün cılız ışıklarından sadece önlerde bir tanesi açık kalmıştır.

Otoyolun yanında KAMAN üzerinde bir çizgi olan plakayı geçerler. Şoför göstergeye bakar.

(Takır-tukur seslerine bir takım vızıltılar karışmıştır)

Kaşlarını kaldırarak suratına çaresizlik ifadesi veren şoför kendisine bakan başçavuş Nazmi'ye dönerek en solda duran bir ibreyi gösterir. Nazmi arkasını döner.

NAZMİ
(otobüsün arkasına doğru seslenerek) ERLER! BATTANİYELER!

Arkadaki erlerden biri kalkarak, otobüsün en arkasındaki bir çuvalı açar. İçinden çıkardığı birçok battaniyeyi sırayla mahkumlara dağıtmaya başlar.

...

Mahkumlar, battaniyelere rağmen titremeye başlamıştır. Arkadaki uzun boylu er ayağa kalkar.

UZUN BOYLU ER
(bağırarak) SAAT 3!

Aynı anda başçavuş Nazmi, uzun boylu ere doğru döner ve eliyle "Hadi, bu seferlik boş ver artık" gibi bir el hareketi yapar. Uzun boylu er selam verir.

UZUN BOYLU ER
(bağırarak) Tamam, Adana'ya kadar mola yoktur! İyi geceler!

Mahkumlar arasında mırıldanmalar olur. Birden otobüsün içi biraz daha aydınlanmaya başlar. Ay bulutların arasından çıkmıştır. Can suratını pencereye dayar. Gözlerini aya diker.

CANIN Rüyası

Nehir. İki tarafından iki ayrı şelale akıyor. Ancak bu şelaleler suyun rengini tam rakı kıvamına, yani süt beyaza getirmiş. Can, suya girmiş, adeta bir çocuk gibi ellerini çırparak oynamakta... Tepede koskoca bir ay var.

CANIN Rüyasının Sonu

3 DOSYA

DRAMATİK ANLATIM

A) SORUNSAL VE İÇERİK

SORUNSAL / GÖRÜŞ

Büyük Larousse ansiklopedisi sorunsal kelimesini *"Bir bilgi alanına ilişkin olan ya da belirli bir durumun sonucu olarak ortaya çıkan sorular ya da sorunlar öbeği."* şeklinde tanımlamaktadır.[151] Bu anlamda *"sorun"* ve *"sorunsal"* birbiriyle karıştırılmaması gereken iki farklı kavramdır. Sorun, somut çelişmelerden doğar ve her sorun nesnel bir çelişme olduğu için çözümü de nesnel olarak varolur.[152] Halbuki sorunsal, öznel kaygıların ifadesidir. Kişiye özgüdür. *"Türkiye'nin ekonomik durumu"* bir sorun sayılabilir. Ama sorunsal değildir. Sorunsal kavramı *yalan, yaşlılık, yabancılaşma, iletişimsizlik* gibi çok daha evrensel konuları içerir. Zira bir yandan öznel kalmak bir yandan da seyircide özdeşleşme yaratabilmek için evrensel kavramları geliştirmek gerekecektir.

İçeriği, kalitesi ve türü ne olursa olsun her dramatik eserin bir sorunsalı olması gerekir. Zira ne kadar kolektif yapılmış olursa olsun her dramatik eser onu yaratan kişinin veya grubun fikirlerini iletebilme görevi üstlenmiştir. O kişinin veya grubun seçtiği sorunsal da filmin sorunsalıdır. Bazı senaryo yazarları, sorunsal için tema terimini tercih etmektedir. Her filmin bir sorunsalı olmasına rağmen, bunun sunuluş biçimi filmin türü ve yapısına göre değişkenlik gösterir.

Sorunsal kavramını daha yakından incelemek için öncelikle öykü anlatan yani naratif yapılı filmler ile deneysel ya da video-art türü filmleri birbirlerinden ayırmak gerekir. Bunların arasında geçişkenlik yoktur. Neredeyse bambaşka iki sanat dalıdır. Video-art türü filmler, sorunsalı saf haliyle sunarlar. Bir anlamda, *Ölüm, gençlik, doğa, yalan, vs.* üzerine film yapılır. Bu tip filmler, hiçbir dramatik bütünlük olmadan, yalnızca görsel dilleri ve kurguları ile yukarıda bahsettiğimiz kavramları bize hatırlatabilmelidir. Yani bu tür filmlerin amacı o sorunsal hakkında fikir yürütmek değil, sorunsalın varlığını hatırlatmaktır. Naratif yapılı filmlerde ise yönetmenin bir görüşü vardır. Bir başka deyişle, ilgilendiği konuya soru sorarak değil, cevap bularak girebilmelidir. Lars Von Trier **The Five obstructions (Beş engel)** filminde kendi rolünü oynar ve amacı yıllar önce *Kusursuz insan* adlı deneysel bir kısa film çekmiş olan arkadaşı yönetmen Jorgen Leth'i şu anda içinde bulunduğu sahte huzur durumundan biraz sarsarak kurtarmaktır. Bunun için bir proje geliştirir ve anlaşmaya göre, Leth, *Kusursuz insan*'ı Von Trier'in her seferinde koyduğu yeni kurallara göre beş kez daha çekecektir. Lars Von Trier, yöntmene şunu şart koşar: *"Filminde pek çok sorular soruyorsun. (Hayat nedir? Bu kimdir? vs.) Bu yeni versiyonda bunların cevaplarını vereceksin!"*

Naratif filmler ile video-art tarzındaki filmler arasındaki ayırımı daha basit bir şekilde öykülü ve öyküsüz filmler olarak tanımlayabiliriz. Gilles Deleuze bu ayırımın video-art filmlerde naratif anlatımın yokluğundan değil farklılığından yani öyküleme eksikliğinden kaynaklandığını ileri sürer. Sinemada anlatım bellek gibidir. Görselin zamanı ve görselin hareketinin kendisine izin verdiği kadarını anlatır. Bir karakter, herhangi bir olay karşısında eylemli bir tepki gösteriyorsa, öykü vardır. Buna karşılık, duygusal işleyiş *(sensori-motor)* şeması işlemiyorsa öyküden başka biçimler ortaya çıkabilir.[153] Başka biçimlerin ortak yansıması olamayacağı için öğretimi ve uygulaması da olmaz. Bir başka

151) Büyük Larousse: *Sorunsal*, Cilt:11, sayfa 466
152) Orhan Hançerlioğlu: *Felsefe Sözlüğü*, Remzi, İstanbul, 1999, sayfa 380
153) Gilles Deleuze: *Pourparlers, Les Editions de Minuit*, Paris, 1990, sayfa 84

deyişle aynı biçim birkaç defa tekrar edilemeyeceği gibi kullanılan biçimin herkese geçeceği de meçhuldur. Öykülü filmler ise ortak işleyiş aracılığı ile çok sayıda seyirciye hitap edebilecektir.

Dramatik öykülü filmlerde soru sormanın ötesinde cevap vermek amaçlandığı için sorunsal da saf haliyle kalmamalıdır. Biraz açalım. *Yaşlılık* bir sorunsaldır. Ancak bunu dramatik bir esere dönüştürmek isteyen bir kişinin bu sorunsalla ilgili çok net bir fikri, başka bir deyişle bir eğilimi veya bir görüşü olmalıdır. Yaşlılık herkes için aynı şeyi ifade etmez. Kimileri için son derece kötü bir dönemi içeren bu kavram, kimileri için yeni bir başlangıç veya huzur dönemi olabilir. Bu anlamda kavramlar, insandan insana değişen bir sunum ve ifade şekli alacaktır. Örneğin *Yalan* gibi, kötü olduğu neredeyse herkes tarafından kabul edilen kavramlarda bile genel düşünceden daha farklı bir eğilimi savunan artistler olabilecektir. Örneğin *Küçük yalanlar hayatı daha yaşanılır kılar* gibi bir felsefe ile yalanın yararlı olduğu savunulabilir. O halde konulu veya öykülü bir dramatik eserde esas olan sorunsal değil eseri yaratan kişinin görüşü ya da eğilimidir. *(point of view)* O halde sorunsal eğilimi kavramı, ortaya atılan sorunsalın filmi yapan kişi tarafından yorumlanış biçimidir.

Bir senarist, kendi görüşünden bahsederken sorunsaldan yola çıkarak iki veya birkaç kelimelik bir tanımlamaya ulaşmalıdır. Bunun çok özgün olmasına gerek yoktur. Doğru ve net tanımlanmış olması yeterlidir. Örneğin *Yalan* sorunsalının eğilimi kişiye göre *Yalanın kötülüğü* olabileceği gibi *Küçük yalanların hayata olumlu katkısı* da olabilir. Hatta buna *Yalanın çekiciliği*, *Yalanın bulaşıcılığı*, *Yalanın bir toplumu kemirmesi* gibi alternatifler de eklenebilir. Burada görüldüğü gibi, bir sorunsalın her düşünce sahibine göre farklılık gösteren eğilimleri bulunmaktadır. Bunlar her senaristin şahsi görüşleridir. David Howard ve Edward Mabley, hem tür hem de sorunsal olarak birbirine benzeyen iki filmi yaratıcılarının eğilimleri arasındaki farklılıklar üzerine karşılaştırmayı denerler. Gerçekten de **When Harry met Sally (Harry Sally'le tanışınca)** ve **Annie Hall**, modern kent yaşamında aşk teması ya da sorunsalı üzerine yapılmış iki filmdir. Ancak yazarları ya da yaratıcıları, buna bağlı olarak da görüşleri yani sorunsal eğilimleri birbirlerinden tamamen farklıdır. Harry ve Sally, yaşadıkları zorluklardan sonra birleşirlerken, Alvy ve Annie filmin sonunda ayrılırlar. Buna bağlı olarak, iki film için aşkın imkansızlığı ve mutlu aşkın zor elde edilmesi şeklinde iki ayrı eğilim oluştuğunu görürüz.[154]

Bir filmin yazarının sorunsal eğilimini bulabilmek ve anlayabilmek için, filmi mutlaka son karesinin son saniyesine kadar izlemek gerekir. Çünkü filmin son sekansı, çoğunlukla, karakterdeki değişimin gösterileceği, dramatik sonucun alınacağı, filmdeki tüm dramatik sorulara cevapların verileceği yerdir. Senaryo yazarının da, filminin finalinde yarattığı sahne, bir bakıma kendi sorunsalından bahsettiği bölümdür.

ÖNERME

Her filmin tek veya birkaç cümle ile özetlenebilen genel teması vardır. Buna önerme denir. Senaryo yazarının ne demek istediği ve niyeti, bu önermenin içinde mevcut olmalıdır.

Baş karakter filmin başından sonuna kadarki süreçte bir değişime uğrar. Buna tematik değişim denir. Önermenin içinde bu değişimin yer alması doğru olacaktır. Şekil

154) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 55

olarak, bazı yazarlara göre önerme cümlesi üç kelime veya en azından üç bloktur. Bunun önemi vardır. Zira her blok filmin bir aktına, yani başı, ortası ve sonuna karşılık gelmektedir. **The Tragedy of Macbeth** örneğinde önerme şu şekilde karşımıza çıkar:

Aşırı hırsın	*insanı götüreceği yer*	*yıkımdır.*
BAŞ	ORTA	SON

Bu şekilde her bölümde hangi konunun üzerine gidileceği de belirlenmeye çalışılmıştır. Bu noktada aynı şemayı **Citizen Kane (Yurttaş Kane)**'e uygulayan Lois Peyser, önermenin, buradaki örneklerde olduğu gibi basit olarak verilmesine ihtiyaç duyulduğunu, çok da sofistike olmaması gerektiğini söylemiştir.[155] Bu örneğin uygulaması aşamasında ortaya birkaç değişik alternatif çıkabilir.

Yaşanmamış bir gençliğin	*varacağı yer*	*kayıp bir yaşamdır.*
	veya	
Kendine aşırı sevginin	*sonu*	*yalnızlıktır.*

Önerme filmin ana fikrini yansıtmaktadır, anlatımdaki incelik ve kendine özgü elemanların kullanımını önermeye yansıtmak zor olabilir. Bu durumda, birkaç apayrı anlatımlı öykünün önermesi de birbirinin aynı olabilecektir.

Önermenin kullanımı

Yukarıda önermenin nesnel tanımı yapılmıştır ancak önerme kavramının sinemadaki kullanımı genellikle daha vurucu, daha net, adeta bir slogan şeklinde olmalıdır. Senaryolarda başlığın hemen arkasındaki sayfada sunulan ya da filmlerin hemen başında gördüğümüz özlü cümleler önermeye karşılık gelmektedir.

Bir filmin önermesi, senaristin görüşü yani sorunsal eğiliminin slogan haline getirilmiş şeklidir. Bunda amaç, senaristin görüşünü hantallıktan kurtarıp daha vurucu hale sokmak, seyirci ya da okuyucu tarafından daha rahat algılanmasını sağlamaktır. Önerme cümlesi yalnızca tek bir cümleden oluşmayabilir. Şeklinin nasıl olacağı üzerinde biraz duralım:

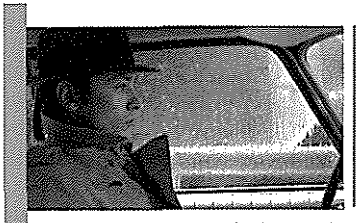
a) Önerme bir atasözü olabilir. Ancak önermenin amacı sorunsal eğilimini ortaya koymak kadar ötesinde, ilgi çekici de olmaktır. Yani bir filmin başında ya da boş bir sayfanın altında tek başına bu deyimi görenler, filmi görmek ya da senaryoyu okumak için hemen büyük bir istek duymalıdır. Halbuki, çocukluğumuzdan beri duymuş olduğumuz bilinen atasözleri ilginç olmaktan uzaktır. Kısacası, senaryonuzun başına *"Yalancının mumu yatsıya kadar yanar."* gibi bir önerme cümlesi koyarsanız, bunun hem sıradan, hem de naif görüneceği bellidir. O halde hiç kimsenin bilmediği ya da çok az kimsenin tanıdığı atasözlerini kullanmak yerinde olacaktır. 1998 yapımı **Leoparın kuyruğu** filminde senarist-yönetmen Turgut Yasalar bir Afrika atasözünü kendisine önerme olarak

155) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 30

almıştı: *Leoparın kuyruğunu asla tutma, tutarsan asla bırakma.* Elbette ki filmin önermesi ile içeriğinde göreceğimiz öğeleri birbirinden kesin çizgilerle ayırmak gerekir. Yani Turgut Yasalar'ın filminde leopar ya da kuyruk gibi elemanlar görmeyeceğimiz aşikârdır. Önermede edebi anlamda bir metafor, gönderme veya tasvir yapılmaktadır. Yukarıdaki atasözü ile söylenmek istenen şey, tehlike getirecek hiçbir öğeyi kışkırtmamanın ancak bir kere de işin içine girilince artık bir daha geriye dönmemenin gerekliliğidir. Atasözlerini doğrudan kullanmak yerine bilinen atasözlerini deforme etmek, değiştirmek, özellikle de tersine çevirmek doğru bir yoldur. (*Yalancının mumu yatsıya kadar yanmaz.)*

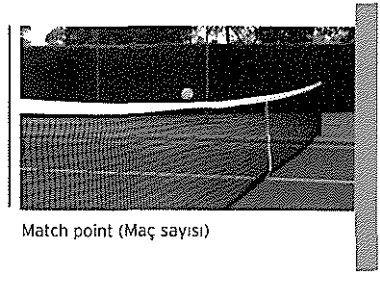
b) Filmin önermesi tamamen yazarın filmin yapısına göre icat ettiği, metaforlar içeren bir atasözü de olabilir. Derviş Zaim **Filler ve çimen** filminin başına önermesini koymuştur: *Filler tepişirken olan çimene olur.* Burada yönetmenin kastettiğinin ne olduğunu anlamak için filme bakmak gerekir. Filler ile anlatmak istediği mafya ve onlarla kucak kucağa olan devlet kademeleridir. Yine buradaki çimen ise Türkiye'yi metaforize eder.

c) Bir önceki şıkkın örneğinde olduğu gibi filmin önermesi yalnızca metaforu ve karakterleri değil, filmin ismini de belirleyebilir. Jean-Pierre Melville'in **Le Samourai (Kiralık katil)** filminde, başta görülen önerme cümlesi tamamen baş karaktere ve özgün isme gönderme yapmaktadır: *Bir Samuray'ın yalnızlığına benzer bir yalnızlık yoktur... Belki de ormandaki kaplanın yalnızlığı dışında...*


Le Samourai (Kiralık katil)

d) Yine filmin önerme cümlesi olan özdeyiş veya söylem doğrudan baş karaktere ait gibi gösterilir. Bu şekilde, cümlenin içeriği ve filmin karakteri ile önerme cümlesi arasında doğrudan bağlantı kurulmuş ve nasıl bir karakterle karşılaşacağımız da seyirci için önceden hazırlanmış olur. **Polis** filminde önerme baş karakteri özetler niteliktedir: *Şiddete meyalim vallahi dertten...*

e) Bazı durumlarda, önerme bir cümleden daha uzun olabilir ve filmin karakterine veya mesleğine vurgu yapan bir olguyu ya da olayı anlatabilir. **Match point (Maç sayısı)**'nda Woody Allen, önermesini yazı ile vermek yerine filmin başında bir kortta iki taraf arasında gidip gelen tenis topunu göstererek baş karakterin dış sesi ile açıklamıştır. Kader ve şans arasındaki ilişki sorunsalı üzerinde duran film şöyle bir önermeye sahiptir: *Maçta bazı anlar vardır ki, top filenin üstüne çarptığı zaman ya ön tarafa ya da arka sahaya düşmesi an meselesidir. Biraz şanslıysanız öne gider ve siz kazanırsınız ya da öne gitmez ve siz kaybedersiniz.* Gerçekten de filmin sonunda baş karakter, işlediği çifte cinayetten sonra, kurbanlardan birinin yüzüğünü nehre fırlatır. Yüzük köşeye çarpıp içeri düşer. Şans veya şanssızlık? Karakterin tüm hayatına yön veren de bu küçücük jest olur.


Match point (Maç sayısı)

f) Önerme cümlesi doğrudan bir alıntı olabilir. Alıntının içeriği kadar kimden yapıldığı da önem taşır. Bu sözlerin kime ait olduğunu cümlenin hemen altında belirtmemiz yerinde olacaktır. **Dondurmam gaymak**'ta filmin başında şu sözler çıkar: *Her insan bir rolü mükemmel bir şekilde oynayabilir. Kendini... - VITTORIO DE SICA* Senarist bu cümleyle bir yandan filmin anafikrini verdiğini söylerken, bir yandan da bu sözü söylemiş olan Vittorio de Sica'nın *"yeni gerçekçi"* filmleri ile kendi filmi arasında bir bağlantı kurduğunu

ifade etmektedir.

g) Alıntının yalnızca bir cümle olması zorunluluğu yoktur. Bir şiir, şarkı sözü, felsefi söz de pekala alıntı olarak kullanılabilir. **9**'da Ümit Ünal, filmini şöyle bir alıntıyla açmıştır: *...ama çıt çıkmıyordu, en küçük bir uğultu bile duyulmuyordu. Makine böylesine sessiz çalıştığı için dikkatimizi çekmiyordu. (Ceza Sömürgesi- Franz Kafka)* Meczup bir kızın öldürülmesi sonucu yaşanan soruşturma çerçevesinde toplumun çürümesini anlatan filmin alıntısı da bu toplumsal yapının işleyişini metaforize etmektedir.

h) Alıntılar, kutsal kitaplar veya doğruluğu tartışma götürmez ilmi kurallardan yapılmış olabilir. Bu tip durumlarda filmin konusunun alıntıyı yaptığımız düşünce sistemi ile doğrudan ve dolaylı bağlantısı bulunması oldukça iyi olur. **Takva**, dinin kendisinin ve öğretilerinin nasıl dogmatik bir şekilde çarpıtıldığını konu edinmektedir. Filmin başında çıkan alıntının Kuran-ı Kerim'den olması da, seyircinin gözünde, senaristin dine karşı olan her türlü olası saldırgan veya didaktik tutumunu yok edici bir unsurdur: *"De ki: değişmeyen gerçek geldi, sahte ve tutarsız olan yıkılıp gitti. Zaten sahte ve tutarsız olan er ya da geç yıkılıp gitmek zorundadır." - KURAN-I KERİM*

i) Filmin tonu ve türü ile önerme cümlesi uyumlu olmalıdır. Bir başka deyişle, önerme cümlesi, filmin içeriği kadar türü hakkında da önceden fikir verebilir. Örneğin, melodram tarzında bir filmin önermesi komik çağrışımlar içeren bir cümle veya alıntı olamaz. Bir korku filminin önermesi de ürkütücü olmalıdır. 70'lerin İngiliz korku filmi **See no evil (Korkunun içinde)**'de önerme ile birlikte filmin tonuna girmiş oluruz: *Karanlığın hakim olduğu bir dünyada şeytan her yere saklanabilir.* Filmin öyküsü kör bir kızın ailesini katleden bir katille karşılaşmasını anlattığı için gerilimin tonu önermeden itibaren verilmiş olur.

j) Nadir de olsa senarist, filmi adadığı anonim karakterlerle filmin sorunsalını birleştirecek bir cümle yaratabilir. **Kutsal yürek**'te Ferzan Özpetek, filmini *Kabuğundan sıyrılanlara...* cümlesiyle başlatmaktadır.

METAFOR

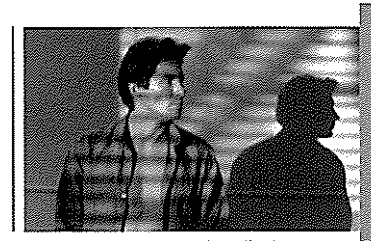
Bilindiği gibi metafor, edebiyata ait bir kavramdır. Bir objeyi, onunla doğrudan ilişkisi veya benzerliği olmayan başka bir objeye benzetmeye, karşılaştırmaya ya da atfetmeye karşılık gelir. Dramatik anlamda metafor, sorunsal eğiliminin film diline dönüştürülmesidir. Ancak burada söz konusu olan henüz filmin dramatik öyküsü değil, yazarın sorunsal eğilimini hangi mesleğe sahip, hangi çevrede bulunan ne tip bir baş karakterle dışa vurmamız gerektiğidir. O halde sinemasal anlamda metafor, senaristin sorunsal eğilimine filmde karşılık gelen baş karakter ve onun mesleğidir. Sinemada metafor kavramını ortaya atan senarist Paul Schrader **American gigolo (Amerikan jigolo)** filminin metaforunun UCLA'da öğrencileri ile sorunsaldan metafor üretme oyunu oynarken bulunduğunu anlatır.[156] Filmin sorunsalı Schrader'in üzerinde uzun süredir düşündüğü bir tema olan *aşk*, sorunsal eğilimi ise *aşkı kabul etmenin zorluğu* dur. Bu noktadan itibaren böylesi bir eğilimi en iyi yansıtabilecek, dışavurabilecek metaforun bir *jigolo* olacağı uygun görülmüştür. Neden? Dikkat edilirse sorunsal eğilimini metaforize etmek için *bir yalnız adam* ya da *üzüntülü bir delikanlı* gibi kavramlar kullanılmamıştır. Çünkü sorunsaldaki duyguyu gerçek hayata bağlayan en önemli eleman karakterin mesleğidir.

156) Cinématographe: *Entretien avec Paul Schrader*, No:53, sayfa 25

Schrader'in filminde *jigolo* gerçekten aşkı yaşayamadığı, kendi sorunları nedeniyle sevmeyi kabul edemediği için bu mesleğe sahip olmuştur. Böyle bir sorunsal eğilimini en iyi temsil eden de odur.

Metafor Belirlenmesi

Sorunsal, sorunsal eğilimi ve metaforla ilgili tüm çıkarımlar bir filmi oluşturan fikirlerin her şeyden önce sorunsalla başlaması gerektiği esasına dayanmaktadır. Paul Schrader her insanın kendi duygularını bilmesi gerektiğini söyleyerek, bir filme başlarken yazarın kendi sorunsalı ve metaforunu mutlaka belirlemesi gerektiğini, bunlar bulunduktan sonra dramatik yapıyı oluşturmanın çocuk oyuncağı olduğunu savunmuştur. Senariste göre zaten dünyada öykü oluşturacak sınırlı sayıda olay vardır ve metafor bilindikten sonra gerisi de çorap söküğü gibi gelir. Halbuki insan yapısı her şeyi sıraya koyan ve mekanik düzende üretim yapan bir mekanizma değildir. Bu nedenle, filme başlamadan önce kendimize bir sorunsal eğilimi bulmak ve en başta belirlenen bu sorunsala sıkı sıkıya bağlı kalmak, gerçekçi bir öykü oluşturmamızı engelleyebilir. Çünkü, insanların büyük bir çoğunluğu hatta belki de hiçbiri kendi duygularını, fikirlerini, eğilimlerini yeterince tanımamaktadır. Gerek manevi ve spirituel arayışların, gerekse psikanalitik çalışmaların nedeni de bu değil midir?


American gigolo (Amerikan jigolo)

Metafor belirleme konusunda hiç taviz vermeyen Paul Schrader bile yukarıda bahsettiğim **American gigolo (Amerikan jigolo)** filminin sorunsal ve metaforunun aslında öğrencilerle çalıştıktan sonra hemen oluşmadığını itiraf eder. Senarist ertesi gün psikiyatristine gittikten sonra kendinde uzun zamandır çözümleyemediği ciddi bir aşk problemi, başka bir deyişle aşkı reddetme problemi olduğunu keşfeder. Tam da bu yüzden, bir yandan sorunsal eğilimi ile ilgili ciddi çalışmalar yaparken, bir yandan da bunun kaçınılmaz olmadığının, dramatik kurgu sonucunda öykünün varacağı nokta ile değişebileceğinin farkına varmıştır. Paul Schrader, **Taxi driver (Taxi şoförü)** filminin senaryosunu yazarken, sorunsal eğilimi ve metaforu son derece net bir şekilde belirlediğini ancak filmin yapısı gereği bunları değişkenliğe uğrattığını belirtmiştir: "Taxi driver'*ı yazmaya başladığımda filmin büyük şehir yalnızlığını konu alacağını düşünüyordum; taxi şoförü de metaforum olacaktı. Fakat senaryo bittiğinde filmin şehirdeki yalnızlık teması üzerine değil, büyük şehir yalnızlığının nasıl kendi kendini yarattığı ve yapısını sürdürdüğü üzerine olduğunu keşfettim. Tam olarak aynı şey değildi. Yalnız bir adam değil, kendi yalnızlığını yaratan ve bununla da mutlu olan bir adam vardı. Ve senaryo bittiğinde anladım ki filmin teması buydu. Demek oluyor ki dramatik yapıyı ilerletirken filmin teması hakkında daha çok şey öğrenmiştim. Öyleyse dramatik yapı iyiydi. Eğer dramatik yapı size tema hakkında bir şeyler öğretebiliyorsa işlevini yerine getiriyor demektir.*"[157] Gerçekten de filmde bir insanın büyük şehirlerde ne kadar yalnızlık çektiği temasından çok, bu şoförün çevresindeki birçok insana rağmen ne kadar yalnız olabileceği işlenmektedir. Taksi şoförü de kendi kutusu yani taksisi içinde bu fikrin en isabetli metaforunu oluşturmaktadır.

---

157) Cinématographe: *Entretien avec Paul Schrader*, No:53, sayfa 26

FİKRİN ORTAYA ÇIKIŞI

Bir filmin konusunun çıkış fikri yukarıda belirttiğimiz tüm aşamalardan sonra olabileceği gibi, diğer tüm elemanlardan önce bulunmuş olabilir. Fikir ve metafor kavram olarak örtüşmektedir. Ancak fikri birkaç cümle ile daha kapsamlı hale sokabiliriz. Aslında, fikrin ortaya çıkmasıyla senaryoda hiçbir şey yoluna koyulmuş sayılmaz. Fikir, bir şeylerin ortası veya sonu olmadığı gibi başı bile değildir. Belli bir birikime sahip olan herkes fikir üretebilir. Önemli olan, onları senaryo haline getirebilecek senaryo diline sahip olabilmektir. Ancak yine de garip bir şekilde, sinema çevrelerinde fikre aşırı önem verilir. Herkes, sanki nadir bir objeymiş gibi fikrine sahip çıkmaya çalışır, fikrin sahibinin kim olduğu konusunda ciddi çatışmalar çıkar. Charlie Chaplin'in ünlü filmi **Monsieur Verdoux (Mösyö Verdoux)**, bu tartışmaların ne boyutta olduğunu göstermek için çok ilginç bir örnektir. Billy Wilder'ın hatıralarından bir bölümü aktarayım: *"Chaplin'in dikkatini bu fikre çeken Orson Welles'ti. Bir akşam yemeği esnasında Welles, Chaplin'e, kadın katili Landru'nun öyküsünden bahsederek başrolünde Chaplin'in oynayacağı bir yarı-belgesel yapmaktan söz etti. Birkaç gün sonra Chaplin, Welles'i arayarak iyice düşündüğünü ve Landru üzerine bir komedi yapmaya karar verdiğini söyledi. Olay büyüdü, araya avukatlar girdi. Welles fikrin kendisine ait olduğunu, Chaplin ise bu ünlü kadın katilinin öyküsünün herkes tarafından bilindiğini ve üzerinde hak iddia edilemeyeceğini söylüyordu. Sonunda* **Monsieur Verdoux (Mösyö Verdoux)***'nun jeneriğinde Orson Welles'in isminin "Orson Welles'in fikrinden uyarlanmıştır" şeklinde kullanılmasına karar verildi. Film bittiğinde, ilk gösterimden hemen önce Chaplin, Orson Welles'in ismini bobinin üzerinden kendi tırnaklarıyla kazıdı. İlk gösterimde kazınan bölüm fark ediliyordu. Hemen sonra, Orson Welles dava açtı ve jeneriğe ismini zorla yazdırttı."*[158]

Fikir ne kadar önemli olursa olsun dokunulmaz bir obje veya yaratının en önemli anı değildir. Sinemacıların aklına gelen fikirlerin ilk aşamada çok derin, çok felsefi kaygılar taşıdığını sanmak yanıltıcı olabilir. Fikir, herşeyden önce bir esindir. Sinemacının aklındaki bir görsel yumağı seyirciye iletebilme ve olasıgelmiş bazı şeylere değişik bir bakış getirebilme isteği ile doğar. Alex Garland, **28 days after (28 gün sonra)**'nın senaryosunu yazarken aklına gelen ilk esinini şöyle özetler: *"Zombilerin koştuğu bir zombi filmi yapmak istiyordum. Her şey hızlı, sert ve vahşi olacaktı."*[159]



28 days after (28 gün sonra)

Bir fikir oluşturmak için esin nereden gelir? Bunun için senarist sayısı kadar ayrı cevap bulunabilir. Senaristler yaptıkları araştırmaları, gözlemleri ve hatıraları ile fikirlerini geliştirebilirler. Ancak burada ilk kıvılcımdan bahsediyorum. Jean Renoir **La Bête humaine (Hayvanlaşan insan)** fikrinin, çocukluğunda duyduğu madenlerin kokusunu yeniden duyumsamak isteğinden ortaya çıktığını belirtmiştir. Bernardo Bertolucci, **La Luna (Ay)** adlı filminin ilk fikrinin, pedal çeviren annesinin görüntüsünden oluştuğunu söyler. Bisikletin direksiyonuna yaslanmış bir beşiğe, yola ters dönmüş bir şekilde oturmuşken, annesinin yüzü ile ayın yüzünü karıştırdığını

158) Billy Wilder: *Mémoires- Et tout le reste est folie*, Robert Laffont, Paris, 1993
159) Kevin Conroy Scott: *Screenwriter's masterclass*, Faber and Faber, London, 2004, sayfa 190-191

hatırlar. Luc Besson'un **Nikita** filmini Elton John'un bir şarkısına cevap olarak yazdığını da biliyoruz.[160] Jean-Pierre Jeunet ise Marc Caro ile yaptığı ilk filmi **Delicatessen (Şarküteri)**'nin çıkış fikrini anlatır: *"Fikir, küçük bir detaydan çıktı. Bir şarküterinin üstünde oturuyordum. Her sabah, kıyma makinesi sesi ile uyanıyordum. Nişanlım bir gün 'Şimdilik kiracıları hallediyorlar. Yakında sıra bize gelecek.' dedi. Bunu Caro'ya anlatınca iyi bir başlangıç fikri olacağını söyledi."*[161]

Tüm bu örneklerden sonra, çok genel anlamda, fikrin ortaya çıkışının birkaç temel maddede sınıflanabileceğini söyleyebilirim. Lew Hunter bunları 17 fikir dosyası olarak adlandırmıştır.[162] Nelerdir bunlar?

1) Kütüphaneler
2) Dergiler
3) Gazeteler
4) Biyografiler
5) Klasikleşmiş filmler
6) Başkalarıyla yaptığınız konuşmalar
7) Çevrede duyduğunuz konuşmalar
8) Tecrübeler
9) Meslek arenaları
10) Önemli toplumsal konular
11) Tarihi olaylar
12) Gizli arzu ve fanteziler
13) Korkular
14) Öyle değil başka türlü olsaydı ne olurdu?
15) Aşk öyküleri
16) Öç alma isteği
17) Sorunsallar

Lew Hunter'ın bu sınıflandırmasında görüldüğü gibi *"sorunsallar"*17 maddeden yalnızca biridir. Buna karşılık, çevremizde gördüğümüz her şey bir öykü yazımı için motive edici olabilir. O halde ilk aşamada, fikrin oluşumuna neden olan kavramların belirlenmesi, onların neden seçildiğinden daha önemlidir. Bu anlamda belleği ve duyguları serbest bırakmak gerekir.

Fikrin Dışavurumu

Fikirler ve düşünceler sinemada sahnelerle ortaya çıkar. Zaten bu düşünceler senaristin belleğine görsel bir sahne veya sekans ile oturmuyorsa, sanatçı kendini ifade etmeyi sinema dışındaki bir sanatta aramalıdır. Bu görsel sahneler birer cümlelik özetlerle ifade edilebilir. Ancak bu ifadelerde ne fikrin metaforu ne de yapısı oluşturulmuş bir filmin özeti vardır. Bu cümleler yalnızca kafada beliren görsel sahnelerin dışavurumudur. Bu anlamda, biraz ileride üzerinde duracağım tek cümle özetinden farklıdır. Fikrin dışavurumu yalnızca yakın çevre ile paylaşılır, henüz filmin öyküsü ve yapısı hakkında belirlenmiş bir şey yoktur. Yalnızca bir sahneyi ya da görsel bir ifadeyi içeren birkaç sözden ibarettir. Ingmar Bergman gibi fikir ve ifadeye önem veren yönetmenler, kendi senaryolarını belirlerken bu tip sahne cümlelerinden yola çıkarlar. Birkaç örnek verelim:[163]

- *Yaşlı profesör ormanda, yeğeninin beşiğinin yanında eski sevgilisini görür.* [**Smuktrons stallet (Yaban çilekleri)**]

- *Baba öcünü almadan önce kayın ağacının dallarını budayarak sauna'da kullanır. Böylece kendini temizlemiş olur.* [**Jungfrukallan (Kaynak)**]

---

160) John Costello: *Writing a screenplay*, The Pocket Essential, Vermont, 2002, sayfa 16
161) Positif: no:364, Haziran 1991, sayfa 87
162) Lew Hunter: *Screenwriting*, Robert Hale, Londra, 1993, sayfa 24-34
163) Denis Marion: *Ingmar Bergman*, İdées/Gallimard, Paris, 1979, sayfa 32

SENARYO YAZIM AŞAMALARI

Senaryo yazım tekniğinden bahsederken, senaryo yazım aşamalarının neler olduğu üzerinde tek tek durmuştum. Bunlar fikir, tek cümle, area, konu özeti, sinopsis, tretman, sekansiyel gibi çeşitli formlarda ortaya konmuştur. Bu bölümde; iyi bir tek cümle özeti, konu özeti ve sinopsis'in içerik olarak nasıl olması gerektiği üzerinde duracağım.

Tek Cümle Özeti

Filmin konusu ve metaforunun birleşiminin tek cümle haline getirilmiş şekline tek cümle özeti (log-line veya one-line) denilmektedir. En az 90 dakikalık bir uzun filmi tek cümlede özetlemek son derece güç bir çalışmadır. Ne kadar güç olduğunu merak ediyorsanız, kendinizi ya da tüm yaşamınızı tek cümlede özetlemenizi öneririm. Ya da öğrencilerime yaptırdığım bir örnekteki gibi, sizi seven veya nefret eden bir kişinin sizin hakkınızda söyleyeceği en özet ama her detayın da toplanmış olduğu cümleyi bulunuz. İşte bu alıştırmaları yaparken hem doğru özeti verip hem de özgün olmak ne kadar güçse, bir film konusunu tek cümlede toparlamak da aynı oranda güçtür. Tek cümle özeti yaparken, konuyu tüm sahneleriyle özetleyebilmek tabii ki mümkün değildir. O halde böyle hap gibi bir özet için hangi elemanların kullanılması gerekir?

Bir filmi tek cümlelik bir sunuma indirgemek, içeriğe bağlı olduğu kadar stile de bağlı bir çalışmadır. Tek cümle özeti vurucu olmalıdır ama ana fikir yani önerme cümlesi olmamalıdır. Kısacası konu özetinin mikro düzeye indirgenmiş şeklidir. Gerek yapımcılar, gerekse dağıtım şirketlerinin, filmle ilgili ilk veya son göreceği cümle de budur.

a) Tek cümlenin içinde herşeyden önce baş karakter olmalıdır. Bu cümlenin öznesi filmin baş karakteridir. Kitabın daha ileri bölümlerinde baş karakterin kim olması gerektiği üzerinde daha etraflıca duracağım, ancak bu aşamada bilmemiz gereken şey, kimin üzerine film yapmak istiyorsak veya öyküde kimi daha çok görüyorsak onun baş karakter olduğu gerçeğidir.

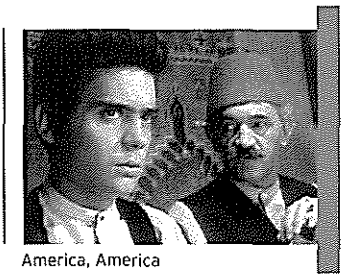
Genç ve uçarı Ferit babasının fabrikasında çalışan işçi kıza aşık olur ve onun uğruna ailesine rest çeker. (**Oh olsun**)

b) Çoğunlukla bu baş karakterin kişilik özelliklerini yazmak gerekir. Bu özellikler fizik görünümden çok, karakter ile ilgili olmalıdır. Yani *"Sarışın bir genç..."* yerine, *"Zengin ve işinde başarılı bir genç..."* diye başlamak daha doğru olacaktır.

Zengin, yakışıklı ve başarılı bir iş adamı bir fahişeye aşık olur. [**Pretty woman (Özel bir kadın)**]

c) Bu kişilik özellikleri, karakterin konumu ile de ilgili olabilir.

Yüzyıl başlarında, Osmanlı devleti vatandaşı bir Rum, Amerika'ya iltica etmeye çalışmaktadır. (**America, America**)


America, America

d) Tek cümlenin baş karakteri bir eylem yapmalıdır. Duran, düşünen, irdeleyen, kendi kendine soran kişi baş karakter olmaz. *"Kafasında hayat*

hakkında soru işaretleri olan Ahmet, amaçsızca dolaşmaktadır." gibi bir tek cümle doğru değildir. Çünkü böyle bir dramatik yapılı film olamaz. Karakter bir yere gitmek, kaçmak, intikam almak gibi bir eylem içinde olmalıdır.

Fakir bir faytoncu tek sermayesi olan atı öldükten sonra define aramaya girişir. (**Umut**)

e) Bu eylem açılımı olan bir hareket olmalıdır. Bu anlamda, örneğin intihar etmek, ölmek, inzivaya çekilmek gibi eylemler, tek cümle örneği olamaz. Baş karakterin intiharı olsa bile, bu yalnızca filmin sonunda ortaya çıkar. *Hayattan sıkılan baş karakter intihar etmeye karar verir."* gibi bir cümlede açılım yoktur. Zira intihar etmeye karar veren kişinin önünde kimse duramaz. İntihar eder, film de beş dakikada biter. Tek cümle, fazla kesinlik ifade etmeyebilir, ancak okuyanın gözünde olayın bir devamı olduğu ya da bu cümledeki olaylardan sonra bir sorun çıkacağı izlenimini uyandırmalıdır.

Yapımcılara konularını beğendiremeyen bir senarist, evine gelen hizmetçi kadının sorunlarına dalar. (**Camdan kalp**)

f) Karakterin eylemi filmin yalnızca ilk bölümünü anlatmalıdır.

Filmin ilerleyen bölümlerinde ne olacağı veya sonunun nasıl biteceği, tek cümle özetinde belirtilmez.

Babasının katilini aramaya İstanbul'a gelen Cebrail, hayatını kurtardığı ve dostluğunu ilerlettiği adamın aslında kanlısı olduğunu bilmez. (**Hemşo**)

g) Filmde birçok karakter varsa veya birçok karakterin öyküsü anlatılıyorsa, tek cümlede de birçok baş karakter olacaktır.

Danny, Rusty ve diğer 9 arkadaşı, acımasız bir kumarhane patronunun 3 mekânını aynı gece soymayı planlar. [**Ocean's eleven (11)**]

h) Filmde karakter veya karakterlerin eylemleri, onların başına gelen olaylarla doğrudan ilgili olabilir. Bu gibi konularda filmin baş karakteri ya da karakterlerinin maruz kaldığı durumu tek cümlede belirtmek yeterlidir. Çünkü karakterlerin buna baş kaldıracağı açıktır.

Yurt dışına kaçak çalışmaya giden sekiz işçi Stockholm'de şoförleri tarafından bir otobüsün içinde terk edilir. (**Otobüs**)

i) Karakterin başına gelen olaylar, onlarda doğrudan çatışma yaratmaya müsait olmalıdır.

Bir süredir işsiz olan genç Antonio Ricci'nin yeni işi için kendine çok gerekli olan bisikleti çalınır. [**Ladri di biciclette (Bisiklet hırsızları)**]

j) Bazı istisnai durumlara da dikkat çekmek gerekir. Bazı filmlerde birçok karakter olmasının ötesinde, bir olay öne çıkar ve o olay bir konu yaratır. Buna bağlı olarak da baş karakter ortaya çıkar. Filmin tek cümlesinin öznesi bu olay olabilir.

Hakkari'nin bir köyüne ilk defa televizyon gelecektir. (**Vizontele**)

k) Bazı filmler, bir veya birden fazla baş karakter öyküsünden çok, iki karakterin birbirleriyle olan ilişkilerinin gelişimini anlatabilir. O zaman tek cümle iki karakterin ilişkisi ile ilgili olmalıdır. Dramatik olarak bu iki karakter elbette ki birbirlerinden farklı, hatta zıt

tipte ya da konumda olacaktır. *"Bir rantiye bir işçiyle aynı hapishaneye düşer."* tek cümlesindeki eylem, zaten bu iki karakterin o ortamda karşılaşması olacaktır. Zira bu durum elbette ki sorun yaratacaktır, ancak böyle bir karşılaşma, açılım demektir. Karakterlerin birbirlerini iyi veya kötü yönden etkilemeleri kaçınılmazdır.

Dünyada unutulan uzaylı bir yaratık ile onu bulan 10 yaşındaki Elliot arasında farklı bir arkadaşlık doğar. (**E.T.**)

l) Çok nadir de olsa tek cümle özeti eylemle ilgilenmek yerine filmin konusu hakkında genel bir perspektif sunabilir. Baş karakter mevcuttur ancak konunun açılımı hakkında seyircinin düşüncesine çok daha fazla alan bırakır. Burada Blake Snyder'ın en *"ideal"* tek cümle özeti dediği[164] örneğe göz atalım:

İdeal bir kadındı o...içmeye başlayana kadar. [**Blind date (Kör talih)**]

Area

Konuyu ne kadar iyi özetlerse özetlesin, bir filmin tek cümlelik dökümü , sonuç olarak bir stil alıştırmasıdır. Aslında tek cümle, örneğin bir yapımcı için yalnızca bir fikirdir. Çünkü o, öyküyü biraz daha kapsamlı olarak görmek ister. Senarist, bir yapımcıyla görüşmeye gittiğinde tek cümlenin daha ilerisine giden, konuyu ana hatlarıyla özetleyen birkaç satırlık bir metin götürmelidir. İşte bu metne anglo-sakson terminolojisindeki adıyla area denir. Area terimini, filmler vizyona girdiğinde, yapım şirketleri, gazete ve diğer yayın organları için hazırlanan birkaç cümlelik özet metin olarak da düşünebiliriz. Şimdi birkaç area örneği üzerinde duralım:

a) Area hem kompakt ve kısa, hem de tüm konuyu açıklayıcı nitelikte olmalıdır. Buna karşılık filmin sonunun açıklanmasına gerek yoktur.

Witness (Tanık): *Sadece bir çocuğun tanık olduğu bir cinayeti iş arkadaşlarından birinin yaptığından şüphe eden komiser John Book; tanık küçük Samuel ve annesinin koruyuculuğunu üstlenir. Bu şüpheden haberleri olan rakipleri tarafından ciddi biçimde yaralandıktan sonra, kadınla çocuğun geldiği Amish kasabasına, onların evlerine sığınır. Book bir yandan iyileşirken, bir yandan da onların geleneklerini öğrenir. Ancak ne onun gerçeği ortaya çıkarma ne de peşindekilerin onu yok etme arzusu dinmemiştir.*

b) Area, vurucu özelliğini pekiştirmek için bir soru cümlesi ile bitirilebilir.

Boys don't cry (Erkekler ağlamaz): *93 yılı sonlarında genç bir kadın, erkek gibi yaşamaya karar verir ve aldığı tüm eleştirilere rağmen doğduğu yeri terkederek 100 km uzaktaki bir kasabaya yerleşir. Erkek kimliğinde iken bir kadına aşık olur ve yeni arkadaşlar edinir. Ancak yeni çevresi eskisinden iyi midir?*



Witness (Tanık)

c) İki karakter arasındaki ilişkiyi irdeleyen filmlerin anlatımında bu ilişkinin gelişimi özetin büyük bölümünü kapsar.

164) Blake Snyder: *Save the cat!*, Michael Wiese Productions, CA, 2005, sayfa 7

La Strada (Sonsuz sokaklar): *Zampano, iki uyduruk numarasıyla bütün İtalya'yı turlayan bir panayır herkülüdür. Kendisini seyirciye sunacak bir asistana ihtiyaç duyunca Gelsomina adında açık kalpli, yardımsever ancak bir o kadar da saf bir genç kızı işe alır. Zampano'nun zor karakterine rağmen ikilinin arasındaki ilişki yavaş yavaş ilerlemeye başlar. Ancak "deli" lakaplı rakip bir herkül, ikiliye musallat olmakta gecikmeyecektir.*

d) Area kendi içinde özel bir dil ya da stile sahip olabilir.

American beauty (Amerikan güzeli): *Kataloglarda görebileceğimiz şıklıkta bir banliyöde, kataloglarda görebileceğimiz bir aile yaşar. Evin küçük kızının en yakın kız arkadaşı babayı baştan çıkarınca tüm saklı arzular ve söylenmeyen duygular ortaya dökülmeye başlayacaktır.*

Konu Özeti

Konu özeti, filmin öykü özetinin kapsamlı bir paragrafla yapılmasıdır. Areadan biraz büyük, sinopsisten bir hayli küçüktür. Areadan farkı, konu özeti metninin; filmin zaman, mekân, işleyiş gibi detaylarını çok daha kapsamlı sunabilmesidir. Aslında, farklı kültür ve yaklaşımlara göre farklı uzunlukta olduğu gibi farklı içeriklere de sahip olabilir. Bu nedenle area ve konu özeti diye iki ayrı sınıflama yapma gereği duyulmuştur. Ancak, ikisinin arası uzunlukta bir özet yapılması da yeterli olabilir. Hem area, hem de konu özeti sunumu çekim öncesi kadar sonrası için de önemlidir.

Şimdi konu özetinde önem taşıyan bazı elemanlardan bahsederek, onun hangi anlamda areadan daha kapsamlı olduğunu gözlemleyelim:

a)Nerede olduğumuzu belirterek başlamak gerekir. *(MEKÂN)*

b)Zaman dilimi mekânın hemen arkasına eklenir. *(ZAMAN)*

c)Hemen sonra baş karakter ve eylem tanımına geçilir. *(KARAKTER)*

d)Diğer karakterler, az da olsa tanımlanır. *(YAN KARAKTERLER)*

e)Öykünün genel dökümü yapılır. *(KONU)*

f)Diğer özet tiplerinden farklı olarak öykünün sonunda ne olacağı da belirtilir. *(FİNAL)*

Amores Perros (Paramparça aşklar, köpekler): *Mexico City, günümüz... Octavio, Kofi adında köpeği ile gezen bir yeni yetmedir. Bir gün Kofi'yi yasadışı bir köpek dövüşüne sokar. Niyeti, para kazanıp saldırgan ağabeyi Ramiro'nun karısı Susana ile kaçmaktır. Öte yandan, orta yaşlı başarılı bir editör olan Daniel, güzel model Valeria ile yaşamak için karısı ve çocuklarını terk eder. Nevrotik bir kadın olan Valeria bir kazada ciddi biçimde yaralanmıştır. Ayrıca El Chiavo adındaki eski devrimci bir hükümlünün gizli ilişkide olduğu genç bir kız vardır. Sonunda karakterlerin yolları kesişir ama zaman her biri için farklı akmaya başlar. Octavio, Susana ve Kofi ile kaçarken Valeria'nın arabası ile çarpışır. Valeria sakat kalır. Yaralı köpeği El Chiavo bulur. Octavio'nun öyküsünün bitmesiyle El Chiavo ve Valeria'nın filmde gördüğümüz öykülerinin başladığını anlarız.*

Döküm

Şimdiye kadar bir film senaryonun sunumu ve biçimsel işleyişini sorunsaldan konu özetine kadar ele aldık. Bu maddelerin tamamını içine alan bir örnekleme yapabiliriz:

FİLM: Sürü
SORUNSAL: Töre
FİKİR: Türkiye'nin doğusunda halen devam eden katı töreler
ÖNERME: Töreler önce onu uygulayanları yok eder.
METAFOR: Aşiret reisinin oğlu
TEK CÜMLE: Bir aşiret reisinin oğlu, reis tarafından sevilmediğinden, dili tutulan karısını tedavi ettirmek için sürülerini satmaya çalışır.
AREA: Doğuda bir aşiretin reisi ile oğlu, reisin gelinini uğursuz sayması yüzünden kavga ederler. Bu tartışmanın sonucunda gelinin dili tutulur. Oğul babasını ikna ettikten sonra koyunlarını satmak için Ankara'ya gelir. Kazandığı para ile de karısını tedavi ettirecektir. Ancak aşiret reisinin, gelini hakkındaki görüşü değişmemiştir.
KONU ÖZETİ: Türkiye'nin doğusu... Günümüz... Hamo, hayvancılıkla geçin bir aşiret reisidir. Oğlu Şivan, aralarında kan davası olan düşman bir aşiretin kızı Berivan'la evlidir. Üstelik doğurduğu üç çocuk da öldüğü için Hamo, Berivan'ı uğursuz sayar. Bu yüzden de karısını terk etmeyen oğlu ile sürekli kavgalıdır. Bir yandan da hayvancılık, eskisi gibi para getirmemektedir. Hamo ve oğulları, adamlarıyla birlikte ellerinde kalan son sürüyü büyük şehirde satmak için Ankara'ya doğru yola çıkarlar. Şivan, kazanılan para ile hasta olan karısı Berivan'ın tedavi ettirileceği sözünü alır ve babası ile birlikte yola çıkar. Uzun süren yolculukta koyunların çalınmaları, devlet memurları tarafından rüşvet olarak alınmaları ve hastalıktan ölmeleri sonucu sürünün büyük bölümü telef olur. Yine de Ankara'ya varılır. Ancak Hamo, satıştan kazanılan parayı Berivan'ın tedavisine harcamayı reddeder ve genç kadın kurtarılamaz. Töreye yine karşı gelinememiştir.

Sinopsis

Sinopsis'in tanımını ve filmin üç-beş sayfada anlatılan özeti olduğunu, yazım kurallarını anlatırken vermiştim. Şimdi de bu özetin nasıl olacağını bir örnek dahilinde inceleyelim:

a) Sinopsis metni de tıpkı senaryoda olduğu gibi eylemler üzerinden yazılır. Bu yüzden metnin edebi bir şekilde yazılmıyor olması uygun olacaktır. Şiirsel metaforlar veya farklı yazı biçimleri kullanmaktan da kaçınmak gerekir. Eylemler üzerinde kalmak ve yalnızca olaylardan bahsetmek şartıyla; soru cümleleri, üç nokta ve ünlem işareti kullanılabilir. Yüklem yine senaryo metninde olduğu gibi geniş zamandır.

b) Bir sinopsisin uzunluğu, filmin yapısına ve süresine göre 3 ilâ 5 sayfa arasında değişkenlik gösterebilir. Elbette ki bu bir kural değildir ve daha uzun sinopsisler de vardır ancak konuyu konsantre bir şekilde toparlamak adına sinopsisi çok uzatmamak yerinde olur.

c) Metnin sayfalarının her biri tıpkı senaryo metninde olduğu gibi sinopsisin uzunluğu ile doğru orantılı olmalıdır. 100 sayfalık bir filmin sinopsisi 5 sayfa tutuyorsa, her sayfa da yaklaşık 20 dakikaya karşılık gelecektir. Bu orantıyı son derece dikkatli yapmak gerekir. İyi orantılanmış bir sinopsis, senaristin eserindeki sarkmalar ve dramatik çarpıklıkları anlamasına yardımcı olacaktır.

d) Sinopsiste çok istisnai durumlar dışında diyalog yazılmaz. Örneğin:
Hakan "Filiz, kardeşimin nerede olduğunu biliyor musun?" diye sorar.
gibi cümlelere yer yoktur.

e) Diyalogların eylem haline gelmiş şekilde de konulmaması gerekir. Yani...

"Hakan, Filiz'e kardeşinin nerede olduğunu sorar. Filiz de ona gencin birkaç günlüğüne yazlığa gittiğini söyler."

gibi cümleler de kullanılmaz. Neden? Sinopsis metni, mikro eylemleri değil, makro eylemleri konu edinmelidir. Her eylem ve jesti teker teker yazmak okuyucunun anlayışını zayıflattığı gibi, sinopsisin korkunç bir uzunluğa varmasına da neden olabilir. Yukarıdaki örneğimizden yola çıkarsak:

(*Hakan Filiz'den kardeşinin yazlıkta olduğunu öğrendikten sonra...*)
(şeklinde bir kullanım çok daha doğru olacaktır.)

YARATICI DOKUNUŞU

Yaratıcı dokunuşu (Author touch) terimi aslında senaryosunu kendisi yazan, daha kişisel filmler çeken yönetmen sinemasının getirdiği bir kavrama karşılık gelir. Buradaki yaratıcı (author), çoğunlukla yönetmeni simgelemektedir. Çoğu yönetmen, senaryonun bitmiş hali eline geldikten sonra, dekupaj sırasında, hatta bizzat çekim yaparken, filmin içine bir takım semboller eklemekten zevk alır, bu semboller yoluyla seyirci ile doğrudan bağlantı kuracağına inanır. Bir anlamda da kendi görsel yaratıcılıkları dışında, senaryoya elle tutulur bir sahne katmış olmanın zevkini duyar.

Düşünülenin aksine sinemada sembollerin önemi çok da fazla değildir. Bir başka deyişle naratif yapıya katkısı son derece sınırlı olduğu için seyirciden çok, eleştirmenler ve film kuramcılarının bakış açısına hitap eder. Bu yüzden de yönetmenler veya senaristler tarafından fazlaca fetiş haline getirilir. Sinema okullarındaki gençlerin en büyük ikilemlerinden biri de budur. Öykü anlatmak yerine çok daha kolay bir şekilde objelerle mesaj verme yolunu tercih ederler. Ancak daha önemlisi, bu eğilimin korkunç bir benmerkezciliğe dönüşmesidir. Ne olursa olsun, bir senarist açısından bilinmesi gereken en önemli nokta, senaryo yazımı sırasında bu tip sembol ve mesajlarla çok vakit kaybedilmemesi gerçeğidir. Aşağıda yaratıcı dokunuşunun mesaj, sembol ve gönderme gibi elemanları üzerinde duracağım.

Mesaj Kaygısı

Mesaj; filmin yazarı veya yönetmeninin, filmin içeriği, belirli sahneleri veya genel söylemi ile metaforik olarak sunduğu anafikre denir. Bu tanımıyla kavram, bir filmin sorunsalı ve önermesinin açılımını ifade eder. Mesajın, önermenin lokal açılımı olduğunu da söyleyebiliriz. Ancak bu durum, filmin dramatik yapısını kati surette etkilememeli, verilecek mesaj dramatik olay örgüsünün içine yedirilmelidir.

Bazı yönetmenler, filmin tüm mesajını tek bir sahnede, bir karakterin söyledikleri yoluyla vermeye çalışırlar. Böylesi bir hata, filmi teatral bir şekle dönüştürebileceği gibi, inandırıcılığını yitirmesine neden olabilir. Birçok filmde de bu hatayı görüyoruz. Özellikle Türk sinemasında böyle sembollerle konuşan insanların daha derin karakterler olacağı yönünde ilginç bir inanış geliştirilmiştir. Muhtemelen yine tiyatro etkisi ile gelişen bu fikir, karakterlerin filmdeki gerçekçi portrelerini tam anlamıyla sabote etmekte, karaktere olan inancımızı yitirmemize neden olmaktadır. Hemen yakın dönemden iki Türk filminden örnekler vereyim: **Eğreti gelin**'in hemen başında gerçekten eğreti duran bir mesaj kaygısı vardır. Filmdeki genç karakter Ali, kasabalarında bir takım adamların panayır kurmak için çalıştıklarını görür. Birinin yanına gider ve coşkuyla *"Panayır mı kuruyorsunuz?"* der. Ona bakıp iki kolunu iki tarafa açan adamın cevabı şu olur: *"Ne panayırı evlat!*

Dünyayı kuruyoruz!" Yönetmenle birlikte filmin üç senaristi, Atıf Yılmaz gibi bir yönetmeni ve bir de kurgucusu olduğuna göre bu sahne gözden kaçırılmış değil, bilerek konulmuştur. Ancak sinemaya gönül veren ve sinemanın *"filme çekilmiş tiyatro"* olduğunu düşünmeyenler için bu anlaşılmaz bir sahnedir. Gerçek hayata en ufak bir metaforik göndermesi olmadığı gibi, seyirciyi filmin özdeşleşme prosedüründen kopardığı için amaçladığı mesajı iletebilmesi de son derece zordur. **Kısık ateşte on beş dakika** filminin başlarında şık bir lokanta açacak olan Kader adındaki kadın, aşçı olarak işe almak istediği Resul (Metin Akpınar)'ün geçmişte cinayet işlediğini öğrenir. Ancak (nedense?) bu adama ısınır ve işe alır. Resul kördür ve lokantanın arkasındaki odası kendisine tanıtılırken orada bir ayna olduğunu tahmin eder. Bunun üzerine Kader ile arasında şu konuşma geçer.

KADER - Nereden anladın görmeden ayna olduğunu?
RESUL - Aynayı hiç kimse görmez. Onlar sadece içindekine bakarlar. Aynalar görenlere görünmezler.

Bu cümleden yeni hiçbir şey öğrenmiyoruz, etkilenmiyoruz, duygulanmıyoruz. Üstelik durup dururken böyle konuşmalar yapan bir karakter olamayacağı için o tiplemeye olan tüm inancımızı da yitiriyoruz. İşte bu noktada, belki de senaryo anlatımının en önemli kurallarından biri karşımıza çıkmaktadır. Karakterler çoğunlukla kendilerinden ya da kendileri ile doğrudan bağlantılı olan şeylerden konuşurlar. Hayattan, insanlıktan yani büyük ulvi şeylerden bahseden cevherler çıkarmazlar. Karakter önemli veya derin meselelerden bahsedecekse, bunu küçük öykücükler anlatma yoluyla yapmalıdır. Yani kısacası mutlaka mesaj kaygınız varsa bunu karakterin bize söylemesi değil, bizim almamız gerekecektir.

Anlat İstanbul gibi Türk sinemasının başarılı kurgulu senaryolarından birinde dahi, bu temel kuralın göz ardı edilebildiğini gözlemliyoruz. Filmin içindeki ikinci küçük öyküde, ünlü bir zengin olan İhsan bey, yanında çalıştırdığı Ramazan tarafından öldürülür. Olay İhsan'ın karısı tarafından planlanmıştır ve kadının şimdiki hedefi de İhsan'ın kendinden olmayan kızı İdil'i Ramazan'a öldürtmektir. Ramazan, verdiği içki ile İdil'i uyutacak, sonra da zehirli bir iğne ile öldürecektir. Ancak adam, İdil içkiyi içtikten sonra niyetini açıklar ve kız da kaçar. Genç kız, Ramazan tarafından tekrar yakalandığında, bu sefer de bir cüce tarafından kurtarılır. Buraya kadar nefes nefese seyrettiğimiz senaryo, bizi belirli bir beklentiye sürükledikten sonra cüce ile İdil'in kaçışı sırasında gerekli gerilimi yaratamaz. Bu noktada onlara yeni engeller yaratmak yerine cücenin hayatla, kendi konumuyla ve erkeklerle ilgili bir dakikadan fazla süren saptamalarına geçilir. Senarist burada kendine ait bir seçim yaptığını savunabilir. Ancak sorun şu ki, bizi bu gerilim beklentisine soktuktan sonra cücenin söylediklerinden aklımızda hiçbir şey kalmamaktadır. Eğer arkalarından gelen Ramazan'ın tehdidi etkili bir şekilde verilebilseydi emin olun ki o konuşmaları aklımızda tutacaktık. İnsan doğası böyle bir şey. Senaristin de farkında olması gereken en önemli etken bu olmalıdır.

Halbuki yukarıda örneklediğim filmlerde verilmek istenen tüm mesajlar belki de son derece derin, doğru veya etiktir. Ama ne yapalım ki uğraştığımız sanat dalı böyle doğrudan mesajlar vermeye, karakterlerin ağzından, olayla ilgisi olmayan derin cümleler söyletmeye uygun değildir. Yine de bu tavırda ısrar etmek istiyorsanız, neden edebiyatla ilgili bir sanat yapmayasınız? Zira sinemada senarist filmini yapar ve ona ek parçalar eklemez. Alınmak istenen lokal veya genel mesaj zaten eserin kendi içindedir. Bunu keşfetmek de seyirciye kalmıştır. Seyirci vermek istediğiniz mesajı keşfedemiyorsa ya filmde gerçekten verilecek mesaj yoktur ya da seyirci bunu görememiştir. Ne yapalım? Oturup ağlayacak ha-

limiz yok. Mesaj kaygısı ile bir şeylere girişmemek, aklımızdaki mesajı filmde birilerine söyletmekten çok daha iyidir.

Sözel mesajlar dışında, kullanıla kullanıla seyircide bezginlik yaratmış ya da yaratması muhtemel olan görsel mesajlar da mevcuttur. Mahmut Tali Öngören, yıllarca önce yazdığı senaryo kitabında, filmlerde sık sık kullanılan ve artık klişe haline gelmiş görsel mesajlardan bahsetmiştir. Çocuk öldüğü zaman elindeki bebeğin yere düşmesi, karakter ölünce yanmakta olan mumun sönmesi, hapisteki kuşun ötmemesi ya da adam özgürlüğe kavuşunca aynı kuşun sevinçle ötmesi...[165] Maalesef, aynı klişelerin günümüzde dahi birçok filmde tekrar edildiğini gözlemliyoruz.

Sembol

Bir filmde bazı konuşmalar, dekorlar, eylemler, objeler ve genel atmosfer, bazı şeylerin sembolü olarak kullanılabilir. Yönetmenin veya senaristin verdiği bu sembollerin herkes tarafından algılanması şart değildir. Bazı kişilerin anlaması yeterlidir. Federico Fellini'nin senaristi Bernardino Zapponi, Fellini'nin en önemli yanının oluşturulmuş senaryoyu alarak ondaki hemen her şeye, referans veya ikinci okuma yani metafor verebilmesi olduğunu söylemiştir: *"Diyelim ki bir gece kulübünde geçecek bir sahne var. Bu gece kulübünü nasıl yaparız? Gece kulübü henüz oluşturulmamış. Bir sürü var ama anlatacağımız öyküyü en iyi gösterebilecek olanını icad etmek gerek. Ve başka bir dekora benzemesi, bu başka dekorun da filmin gerçek okumasının anahtarını vermesi gerek... Mesela bir cenaze levazımatçısına benzeyebilir, oğlanlar levazımatçı suratlı olurlar, soluk perdeler vardır, falan... Seyirci için bu bir gece kulübüdür ama bir soğukluk, bir rahatsızlık hissedecek ve böylece yazarın arka plandaki gerçek niyetini sezecektir. Yani gece kulüplerinin cenaze levazımatçısından farklı olmadığını..."*[166]

Aslında sembol kullanımı, yaratıcının birikimi ya da karakteri ile doğrudan bağlantılı olmalı bu yüzden de çoğunlukla bilmeden yani insiyaki olarak oluşturulmuş bulunmalıdır. Her senarist ve her yönetmen bir dünyadır. Bu dünyanın mutlaka bir dışavurumu vardır. Semiyoloji uzmanları ve film kuramcıları bazen yaratıcıların kendilerinin dahi farkında olmadıkları semboller üzerinde fikirler geliştirebilirler. Ünlü Amerikalı senarist Dalton Trumbo, **Johnny got his gun (Johnny silaha sarıldı)** filminde yatağın üzerinde görünen haçın son derece sembolik olduğunu ancak bunun bilinç altında oluştuğunu ve özellikle yapmadığını söylemiştir. Trumbo'ya göre, bir senarist veya yönetmen, filminde özel olarak sembol kullanmaz, zira o semboller kendini gösterir; eğer yaratıcının içinde varsa kendi kendine oluşur.[167] Seyirci samimi sembolleri hemen kavrayabilir, önemli olan şey o kavramları gereksiz yere çetrefilli hale getirmemektir. Sembollerin kullanımına en ilginç noktayı koyan yönetmen ise Luis Bunuel'dir. Yönetmen, en sembolik filmlerinden biri sayılan **Le Fantôme de la liberté (Özgürlük hayaleti)**'nde gerçekle düş arasında gidip gelerek, içgüdülerinin sesini dinleyerek ve filmdeki



Johnny got his gun (Johnny silaha sarıldı)

165) Mahmut Tali Öngören: *Senaryo Yazma Tekniği*, Güney Film Yayınları, İstanbul, 1976, sayfa 36-37
166) Bernardino Zapponi: *Mon Fellini*, Editions de Fallois, Paris, 2003, sayfa, 26
167) Eric Leguebe: *Confessions 2*, Ifrane édition, Paris, 1995, sayfa 113

karakterlerin tepkilerini izleyerek ilerlediğini belirtir. Ona göre bir filme de bir şiir gibi bakmak gerekir. Şiirde en derin kavramlara nasıl içgüdüsel bir yöntemle ulaşılırsa filmde de sembolleri tasarlamak yerine içinden gelen sese yer vermek gerekir.[168]

Filmlerde kullanılan semboller üzerinde çok genel bir sınıflandırma ve örnekleme yapalım:

a) Baş Karakterin Durumu ile İlgili Semboller

Baş karakterin konumunun veya içinde bulunduğu ruh durumunun belli özneler, objeler ya da olaylarla metaforize edilmesidir. **Thelma and Louise (Thelma ve Louise)**'de Louise (Susan Sarandon)'in Thelma (Geena Davis)'ya telefon ettiği ve hafta sonu yola çıkacaklarını söylediği sahnede, Louise'in hemen arkasında, hareket eden balıkları fark edebileceğimiz büyükçe bir akvaryum bulunmaktadır. Bu akvaryum, sanırım oraya rastgele konulmamıştır. Günlük hayatlarının rutininden kaçmaya çalışan iki kadının bu arzusuna metaforik olarak karşılık gelmektedir. Bir başka kaçış sembolü ise **La Grande Illusion (Harp esirleri / Büyük aldanış)** filmindedir. Maréchal (Jean Gabin) ve Boeldieu (Pierre Fresnay), hapisten kaçış planları hakkında konuşurlarken hemen yanlarında, bir kafesin içinde duran sincap görülür. Hem Maréchal, hem de Boldieu, sırasıyla sincapla şakalaşırlar.

Senarist Dudley Nichols, John Ford'la birlikte **The Informer (Muhbir)** için çalışırken sembolleri nasıl kullandıklarını şöyle anlatmaktadır: "*Çok da belirgin olmayan bir sembolizm peşindeydik. Sembolizm, ancak seyirci anlamadığı zaman iyidir. Güçsüzlük ve cahillik nedeniyle arkadaşlarını ele veren Gypo adlı bir karakterden bahsedeceğimiz için, düşüncelerini sembollerle ifade etmek istedik. Öykü ilerledikçe, vicdanı, bilinçsizliğinin farkına varmaya başlıyor. Bunu vermek için bir körü sembol olarak aldık. Gypo casusluğunun parasını aldıktan sonra dışarı çıktığında körü görüyor, boğazına sarılıyor ve o anda adamın kör olduğunu fark ediyor. Sanki vicdanını görmüş gibi. Ellerini suratına götürüyor ve kaçıyor. Körün sopasının yere vurarken çıkardığı gürültü onu takip diyor. Sanırım, hiç kimse sahnenin sembolik anlamını fark etmedi ama bir semboldü bu...Filmde, böyle ardı ardına semboller belirledik ve bence bir hayli başarıyla saklamayı başardık. Sonuçta, film bir hainin öyküsü gibi ortaya çıktı ama kullandığımız sembollerin duygusal etkileri filmin başarısını açıklamaya yardımcı olabilir.*"[169]

b) Sorunsal ile ilgili Semboller

Filmin verdiği her türlü mesajın ötesinde, yalnızca sorunsalı öykudeki karakterler ya da gruplar yoluyla sembolize edilmiş olabilir. Her karakter veya her grup aslında bir eğilimi ya da toplum katmanını temsil eder. Örneğin George Romero'nun sinemaya dönüş filmi olan **Land of the dead (Ölüler ülkesi)**, zombilerle insanların savaşını tam bir sınıf savaşı metaforu gibi sunmaktadır. Aslında Romero'nun 1968 yılından beri yaptığı dördüncü zombi filmi olan bu yapıt, tüm Amerikan değerlerine karşı çıkarak net bir biçimde zombilerin tarafını tutar. Zombi olmayan tüm insanlar, küçük ve anlamsız değerlere sahip, anti-etik, tehlikeden kurtulmak için kendilerini kapitalizmin kalesi alışveriş merkezlerine kapayan karakterler gibi verilmekte, zombiler ise ABD kapita-

168) Sanat Dergisi: *Bunuel...*, 18 Ekim 1974, sayı:102, sayfa 8
169) Positif: no: 364, Haziran 1991


Land of the dead (Ölüler ülkesi)

lizminin attığı, yok ettiği tüm insanları temsil etmektedir. Bunlar işsizler, evsizler, işçi sınıfı, siyahlar ve hatta Ortadoğu, terör sorunu ile birlikte ortaya çıkan Araplardır. Zombilere karşı hiçbir şey yapılamaz, onlar yalnızca yok edilebilir. Tek çözüm toplu katliam yapmaktır. Böylece normal gördüğümüz insanlar bir anda öldürmek istedikleri yaratıklardan çok daha kanlı birer cani haline dönüşebilirler. Romero bu filmi yaparken ülkesini yalnız başına kalmış bir koca imparatorluk gibi gösterirken bir röportajında dünya bazında da artık orta sınıfın kalmadığını, elitlerle zombiler arasında artık ciddi bir uçurum olduğunu söylemektedir. Film bu anlamda, 11 Eylülden itibaren Amerikan siyasetinin tüm evrelerini bir metafor olarak veren ve mesajı son derece net olarak algılanabilen bir yapıt gibi görünmektedir. David Cronenberg **Videodrome** filminde bazı sembolleri didaktikliğe düşmeden kullanabilmiştir. Ancak video göstericilerin yayıldığı dönemi anlatan film, baş karakterin içine giren video oynatıcı sahnesine daha farklı bir okuma yapmamızı sağlar.

c) Öykünün Kurgusu ile İlgili semboller

Bazı öznel durumlarda öykünün naratif yapısı, dramatik kurgusu ve semboller içiçe geçmiş olabilir. Bu biraz daha deneysel, daha şahsi filmler için geçerlidir. Fransız yönetmen Michel Deville'in **La Femme en bleu (Mavili kadın)** filminde, baş karakter Pierre (Michel Piccoli) yalnızca bir kez gördüğü mavi elbiseli bir kadını aramaktadır. Hiçbir ipucu olmadan koskoca Paris şehrinde bir kadını aramak elbette ki garip bir dramatik amaçtır. Ancak bu arayış aslında semboliktir. Pierre daha önce kaybettiği kendi karısını aramaktadır. Bu sembol, böylesi bir arayışı ilginç kılmaktadır ancak uzun bir filmin dramatik yapısını tutabilecek midir aslında cevaplanması gereken de budur. Zira Pierre'in günün birinde bu mavili kadını yolda fark ettiği ve sonra da bunu, kız arkadaşına söylediği sahneye kadar yüksek bir ilgiyle izlediğimiz film, bu dakikadan sonra sarkmaktadır. Bu noktada naratif yapıyı sembollerle birleştiren filmlerin de limitleri ortaya çıkar.

d) Lokal Görsel Semboller:

Önemli yönetmenler, genel sorunsalları hakkında filmin bütününü konu alan bir dramatik dil yerine, sorunsalları lokal sahnelerde vermeyi tercih eder. Sembollere çok önem veren Pier Paolo Pasolini gibi yönetmenler dahi sembolik elemanın dramatik kurgu ve öykü içinde sembolden bağımsız bir anlamı olması gerektiğini savunmaktadır. **Teoreme (Teorema)**'da evin hizmetçisinin kendini gömdüğü sahne Pasolini'ye göre iyimser bir semboldür. Köylü uygarlığı, işçi uygarlığının veya endüstriyel devrim sonrası uygarlığının altında gömülüdür. Buna karşılık, kadının varlığının ve eylemlerinin dramatik karşılığı da vardır. *"Bu azize öyküsü bir parodi kıvamında. Aslında deli bir azize bu... Valizini yeni ölmüş bebeği gibi taşıyan bir divane!"*[170] Yine Ingmar Bergman, **Skammen (Utanç)**'ta karakterlerini suyun üzerindeki birçok cesedin arasından geçen bir kayığa binmiş gösterir. Evrensel çatışma ve sorunlara duyarsız kalan bireyin egoizmini ve bir anlamda etik ölümünü ifade eden sahne, sembollerin seyirci için nasıl duyarlı hale getirilebileceğine bir örnektir.

---

170) Pier Paolo Pasolini: *Les Dernières paroles d'un impie*, Belfond, Paris, 1981, sayfa 130

Gönderme

Gönderme konusu, sembol ve mesajdan farklı olarak naratif yapı ile çok daha fazla ilgilidir. Filmin içindeki herhangi bir olay ya da sahnede, çoğunlukla daha önce yapılmış bir filme ilgi çekilir. Şu andaki ve daha önceki filmlerin sorunsalları, konuları ya da karakterleri arasında bağ kurulması amaçlanır. Bu tip göndermelerin, seyirci açısından çok açık bir dille sunulmasında hiçbir sakınca yoktur.

Manhattan murder mystery (Bir Cinayet Sırrı)'nda baş karakterler Larry (Woody Allen) ve karısı Carol (Diane Keaton), sinemada **Double indemnity (Çifte tazminat)** filmini seyrederler. Eve döndüklerinde komşuları yaşlı adamın karısını ani bir kriz nedeniyle kaybettiğini öğrenirler. Larry, karısı Carol'un bu ölüme bir cinayet havası yükleyerek yakın bir ortak erkek arkadaşları ile dedektifçilik oynadığını, belki de kendisini aldattığını düşünmektedir.

Arizona dream (Arizona rüyası)'nda yan karakter Paul (Vincent Gallo) ciddi bir sinema bağımlısıdır. Birçok sahneyi ezbere bilir ve aynen taklit eder. En değer verdiği filmlerden biri de Alfred Hitchcock'un **North by North West (Gizli teşkilat)**'ıdır. Nitekim, filmin sonlarına doğru tıpkı oradaki baş karakter gibi küçük bir uçağın kendisine doğru yaptığı pikelere maruz kalır.



Manhattan murder mystery
(Bir cinayet sırrı)

Cevher

Ünlü Fransız senarist ve diyalog yazarı Michel Audiard tarafından bulunan *"le mot d'auteur"*'ün tam karşılığı *"yaratıcı sözü"*'dür. Bunu cevher diye çevirmek herhalde uygun olur. Zira senarist tarafından herhangi bir karakterinin ağzına koyulan bu cümleler filmin yapısı, karakterin kişilik özellikleri ya da olayın akışı ile ilgili değildir. Bu terim aslında birçok filme diyalog yazan senaristlerin, birbirlerinden bağımsız filmlerde kendi varlıklarını hissettirecekleri derecede özgün bir tarz ortaya koymaları ve kendi sözel dünyalarını yaratmalarıdır. Terimin isim babası Michel Audiard, bazen birkaç çok özel repliği koyabilmek için senaryoyu değiştirebileceğini bile söyler. Audiard'a göre, cevher'in senaristten geldiği herkes tarafından rahatlıkla anlaşılmalıdır. *"Bir gün taksiye bindim, şoför birine bağırıyordu, sonra bana dönüp 'Eğer salakları yörüngeye koysalar, hiç durmadan dönerdik' dedi. Tahmin edersiniz ki bir sonraki Jean Gabin'de laf onun ağzındaydı! Onu hangi sahne olursa olsun, bir sahneye koymayı ölümüne istiyordum!"*[171]

Bu yöntemin kullanılması elbette ki dramatik kurguya veya naratif yapıya aykırıdır. Çünkü bazı durumlarda, tamamen önemsiz bir diyalog bile çok ilginç hale gelebilir veya tersine güzel bir diyalog bir filmin içinde anlamsız görünebilir. Hele cevher kullanmak, her karaktere belirli bir takım sözler söyletmek şeklinde ortaya çıkarsa, karakterlerin

171) Cahiers du Cinéma: *L'Enjeu scénario*, No: 371-372, sayfa 56

kişilik özellikleri de kaybolmuş olur ve herkes sanki aynı kişiymiş gibi konuşmaya başlar. Cevher kullanmaya en büyük eleştiri yine Fransız senaristlerinden gelmiştir. Jean-Loup Dabadie, karakterlerin senariste değil, senaristin kendi yarattığı karakterlere uymasını savunmaktadır. Francis Veber ise olay örgüsünün içinde kullanılmayan bir diyaloğun hiçbir değeri olmayacağını söyler. *"Cevher, olayın içinde bulunmayan bir repliktir. Örneğin, televizyon için yazdığım bir dizide, adamın biri şöyle diyordu: 'Banka hesabım öyle içerde ki, kasiyer hesabı her incelediğinde, soğuk algınlığı yaşıyor'. Belki komik ama olayın içinde olamadığı için çok kötü olmuştu. Kötü diyalog, bir karakterin komiklik yapması için hareketi kesmektir. Olay örgüsünün içinde olmayan diyaloglar tiyatrodur."*[172]

Görsel Dil

Sinemada görsellik çoğunlukla yönetmenin sorumluluğundadır. Yani yönetmen öykü kurgusunda bazen cesaret edemediği değişiklikleri görsel bazda rahatlıkla yapar. Bu yüzden de senarist; görsel oyunlar, görsel ritim ve efekt gibi elemanlarla çok zaman kaybetmemelidir. Buna karşılık, senaristin savunduğu görsel bir dil varsa bunu yönetmene mutlaka iletmek zorundadır. Nelerdir bunlar?

Özgün olmak kolay değildir. Dahası, yaptığınız özgünlüğü seyirciye kabul ettirebilmek de bir o kadar zordur. Görsel dil oluştururken, kendimiz ile gerçekten samimi olmak, yalnızca yeni bir şeyler yapmak ya da bir şeyleri taklit etmek için sahneye koymamak gerekir. Jean-Pierre Jeunet'nin **Le Fabuleux destin d'Amelie Poulain (Amelie)** filminde, başlangıçta arka plandaki görüntülerle birlikte uzunca verilen sahneler (*"...severim.", "...sevmem.")* dramatik yapıyı ilerletmemesine, filmin öyküsüne geç girmemize neden olmasına rağmen, sanırım çok az kişiyi rahatsız etmiştir. Halbuki **Korkuyorum anne**'nin başında hemen hemen aynı prensiple başlayan görüntüler (*"İnsanlar ikiye ayrılır: Eğri basanlar, düz basanlar...", "Kadınlar ikiye ayrılır...", "Erkekler ikiye ayrılır..."*) aynı samimiyeti vermekten yoksundur. Bana bu sahnelerde bir samimiyet sorunu olduğunu düşündüren en önemli neden, bunun bir dil olarak benimsenmemiş olmasıdır. Filmin tamamına yayılmış bir görsel dilin varlığından söz edilemez.

Bir başka görsel konumlamayı temsil eden sübjektif kamera kavramı, kameranın bir karakterin yerine geçmesi ve olay örgüsünün fizik olarak bu karakterin yerini almasıdır. Bu durumda, olayların gelişimini karakter ile birlikte öğreneceğimiz için dramatik elemanların kapsamlı olarak kullanılabilmesi zordur. Genellikle gerçekçilik, buna bağlı olarak da sürpriz etkisini artırmak için uygulanabilir. Robert Montgomery'nin 1947 yılında yaptığı **Lady in the lake (Göldeki kadın)** filmi, sübjektif kamera mantığı ile kurulmuş ilk film öyküsü olarak dikkat çeker. Sübjektif kamera, öznel bir dil oluşturur ve senaryo sırasında belirlenmelidir. Belçikalı üç yönetmenin, 1990 yılında yaptığı **C'est arrivé près de chez vous (Yanıbaşınızda oldu)**, yine üç gencin bir seri katil üzerine yaptığı belgeseli konu edinen bir kara komedidir. Filmin tamamı, kameramanların gözünden çekilmiştir. Aynı şekilde Philippe Harel'in yaptığı Fransız filmi **La Femme defendue (Yasak kadın)**, seyircinin film boyunca görmeyeceği bir



C'est arrivé près de chez vous
(Yanıbaşınızda oldu)

172) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5 Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 123-124

adamın gözünden anlatılmaktadır. Öykü, kimi zaman çalkantılı dönemleri olan bir ilişkiyi konu alır ve kameranın karşısında sürekli olarak adamın sevgilisi olan genç kadın vardır. Yine Monica Vitti'nin **Scandalo segreto (Gizli skandal)**'ında da, tüm film, baş karakter olan genç kadına filmin başında hediye edilen kameranın objektifinden görülür.

B) ÖYKÜLEME

Senaryonun dilinin tanımlamasını yaparken, ilk akla gelen şey, dil kelimesinin geçtiği her yerde olduğu gibi *iletişim* kavramıdır. Her türlü iletişimde de başkalarının arzu ve düşüncüleri üzerine de kafa yormak gerekir. Zira iletişim belirli kodlar yardımıyla yapılan bir alışveriştir. O halde senaryonun yapısı bundan farklı olmamalıdır.

Bütün çocukluğunu Kumkapı ve Soğanağa'da geçirmiş, oradaki Uzay Pastanesi'ne, Kitapçı Mehmet'e, Şık Sineması'na giden, Saraç İshak Camii'nin sokağında oturan ben elbette ki tüm bunları *(gerçek veya dekor olarak)* yazacağım bir senaryoya koyabilirim. Benim için hepsi teker teker çok fazla anlam ifade etmektedir. Ama acaba okuyucular ve gelecekteki filmin seyircileri aynı coşkuyu paylaşacaklar mıdır? Bu mekânlar veya buralarda geçen gerçek öyküler üçüncü bir kişi için çok önemli olmayabilir. Eğer bu mekânların başkaları için de bir anlam ifade etmelerini sağlamak istiyorsak, yapmamız gereken şey senaryo dilini mümkün olduğunca ustaca kullanabilmektir. Bunun da birinci şartı, kelimelerle değil, eylemlerle düşünebilme yetisini kazanmaktan geçer. Bir sonraki aşama ise öyküleme yapabilmektir. Çocukluk mekânları ancak iyi kurgulanmış bir öykünün zinciri içine sokulabildiği ölçüde anlam kazanır.

ÖZDEŞLEŞME

"Ben bir film yaparım, isteyen seyreder, isteyen seyretmez." Sinema gibi son derece karmaşık finansal ilişkilerin ve ortaklıkların döndüğü, üstelik toplu bir üretim sürecinin yürüdüğü bir sanatta, böylesi cümlelerin inandırıcılığı oldukça sınırlı kalmaktadır. Yine de başkaları için film yapmak ve başkalarının görmesi için film yapmak aynı şey olmayabilir. Ancak bu sefer de aklımız bizi şu noktaya getirir: Dünyada sinemayı basit bir zanaat olarak görmeyen her senarist ve yönetmen başkalarının görmesi için film yapmaktadır. Bu başkaları bütün dünya halkları olabildiği gibi, kendi ülkemizin, mahallemizin, hatta karşıdaki evin insanları olabilir. Bu durumda başkalarının dramatik beklentileri de en az bizim sanatsal dışavurumumuz kadar önemlidir. Sinemada bireyciliğin neredeyse öncülüğünü yapan François Truffaut, son dönem filmlerinden biri olan **La Chambre verte (Yeşil oda)**'yı Fransa'da yalnızca 30.000 seyirci izleyince bir dergideki söyleşide şu sözleri söyler: *"Hayranlık istemiyorum, beni ilgilendirmiyor. Ama seyircinin 1,5 saat boyunca filme iştirak etmesini istiyorum. Böyle bir temanın birçok kişiyi ilgilendirebileceğini düşünmüştüm. Herkesin ölmüş tanıdıkları var."*[173] İlginçtir ki böylesi bir hayal kırıklığı durumunda dahi, Truffaut senaryosundaki hatalardan bahsetmemekte, herkesin tema nedeniyle filmi görmeye geleceğini zannetmekte, bu yüzden de filmin neden bu kadar az seyirci çektiğini bir türlü anlayamamaktadır.

Sinema seyircisi ile öyküdeki karakterin ilişkisini anlatmak için üç terim kullanabiliriz: *-Empati -Sempati -Büyülenme.*[174] Bunlar aynı zamanda dramatik gerçekçilik için gerekli

---

173) L'Express: *François Truffaut*, 13/03/1978

174) Lance Lee: *A Poetics for screenwriters*, University of Texas press, Austin, 2001, sayfa 63

olan öğeler arasındadır. Bu elemanların biri ya da hepsinin baskın kullanımı, seyirci ile karakter arasında görsel anlamda bir özdeşleşme yaratır. Ancak bu tip bir özdeşleşme, öykünün tamamını kapsamayacağı gibi yeterli de sayılmayabilir. Diğer dramatik elemanlar ile birleştiği ölçüde bir anlam kazanır. Sinema ile antroploji arasındaki ilişkiler konusunda eserler veren Ahmet Güngören, sinemadaki özdeşleşme sürecini anlatabilmek için sinemadaki imge ve karakterlerin bir çeşit *ruhsal ikiz* gibi, bireyin öznel duygularını ifade ettiğini söyler. Güngören, Fransız sosyolog Edgar Morin'e gönderme yaparak sinemanın bu gücüne sadece ilkel toplumlardaki büyünün karşılık geldiğini belirtir. Büyü ve sinema aynı sürecin farklı toplumsal yapılarda ve farklı teknik araçlarla ortaya çıkan iki ayrı aşamasıdır.[175] Ancak bu noktada sosyo-antropologlar, ilkel bir yerlinin bir büyü gösterisini özümsemesi ile sinema seyircisinin özdeşleşme süreci arasındaki ilişkiyi kurarken, modern sinema seyircisinin sinemanın uzun yıllara bağlı olarak oluşturduğu ve kitle iletişim ağıyla küreselleştirdiği mitoslar bütünü aracılığıyla özdeşleşme yaşadığını savunurlar. Sinemada özdeşleşme prosedürü, sinemasal birçok elemanın (imge, imaj, karakter, eylem) varlığını gerektirdiği gibi, çok önemli temel bir elemana doğrudan bağımlıdır: ÖYKÜ. Bu kavram, sinemanın sınırları olarak da algılanabilir. Gerçekten de iyi kurulmamış, iyi kurgulanmamış, çatışmalarla beslenmemiş bir öykü ve anlatım kurgusu, özdeşleşme prosedürünü kıracaktır.

Hemen herkesin kafasında hep aynı soru vardır. İyi bir öykü nasıl yazılmalıdır veya hangi özelliklere sahip olmalıdır. Edward Mabley ve David Howard bir senaristin çok işine yarayacak beş madde sıralamıştır.[176]

1) Öykü, seyircinin empati duyacağı bir karakter hakkında olmalıdır.
2) Bu karakter bir şeyi karşı konulmaz biçimde istemelidir.
3) Bu şeyin gerçekleştirilmesi son derece zor olmalıdır.
4) Öykü, en yüksek duygu yoğunluğu ve seyirci katılımı ile anlatılmalıdır. (İç çatışmalar)
5) Öykü mutlaka iyi bir sonla bitmelidir. (İyi bir son her zaman *"mutlu son"* demek değildir.)

Görüldüğü gibi, Mabley ve Howard burada, sert, şekilci ve belirli kalıplara hapsolmuş ifadelerden bahsetmezler. Bunlar bir öykü oluştururken dikkat edilmesi gereken temel unsurlardır. Bu beş maddenin bize özetle sunduğu fikrin, seyirci ile baş karakter arasındaki empatinin doğru kurulmasını sağlamak olduğunu söyleyebiliriz. Bunu iyi algıladığımız zaman, diyelim Aki Kaurismaki'nin tamamen öyküsüz gibi görünen ve senaryosuz olduğu izlenimini veren ancak sıcacık atmosferi ile seyirciyi içine alan **Pida huivista kiinni, Tatjana (Tatjana)** filminin aslında kontrast, çatışma, tematik gelişim, amaç gibi pek çok dramatik öğeyi içine aldığı için kendini sevdirdiğini ve kendisiyle aynı gibi görünen ama aynı başarıyı göstermeyen atmosfer filmlerinden bu nedenlerle ayrıldığını daha net bir biçimde anlarız. Yine aynı dramatik öğeleri lokal biçimde kullanan, *"Quirck"* akımının öncüsü Wes Anderson'un **Darjeeling Limited (Küs Kardeşler Limited Şirketi)** filminin atmosferinin neden son derece ilgi çekici olduğunun ya da bağımsız sinema gibi görünen, Sean Penn'in **Into the wild (Özgürlük yolu)** filminin hangi yön-

175) Ahmet Güngören: *Sineantropos*, Yol yay., 2004, sayfa 123
176) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 22

leriyle dramatik filmlerin tüm dişlilerini kullandığının farkına varırız. *"Öykü anlatmak"* ve *"Belirli kalıplarla öykü anlatmak"* aynı şey değildir. Bu noktada dikkat etmemiz gereken en önemli unsur; öykü anlatmanın çok değişik şekillerde olabileceğini ama asgari müştereklerle örtüştüğünü bilmektir. Yukarıda bahsedilen beş madde dramatik kurgulu bir filmin *"olmazsa olmaz"*larıdır.

ARİSTO KURGUSU

Bir sinema filminin klasik naratif kurgusu Aristo'nun ünlü yapıtı *Poetika*'nın içinde trajedi yazarlarına sunduğu küçük sırlara dayanmaktadır. Bu kurallar elbette piyesler için olduğu kadar sinema filmleri için de geçerlidir.

Aslında Antik tiyatroyu günümüzün modern tiyatrosu ile karşılaştırmak zordur. Bununla birlikte, günümüz tiyatrosu ile sinemayı ayıran en önemli faktörün; tiyatroda bir temsil karşısında olduğumuzun farkında olmamız, sinemada ise seyrettiğimiz filmdeki kahramanla özdeşleşmemizdir. Bunu sağlamak için salon karartılmakta, seyircinin mümkün olduğu ölçüde kendinden geçmesi sağlanmaya çalışılmaktadır. Bu bağlamda, antik dönemdeki seyircinin yapısını günümüzün modern temsil seyircisiyle karşılaştırmamak gerekir. O dönemde seyirciler sinema gibi teknik özelliklere dayalı görsel bir sanatın varlığını tahayyül edebilecek dahi bir boyutta olmadıkları için, bir temsil karşısında olduklarını, hatta karşılarındakinin oyuncu olduğunu dahi unutuyor, olayla ve karakterlerle tamamen özdeşleşiyordu. Hatta temsilin belirli yerlerinde de heyecanını toplu halde çıkardıkları seslerle belli ediyordu. Aristo dramaturjisinin kökeni de işte seyircinin heyecan duyduğu bu anlara atfen oluşturulmuş kurallara dayanmaktaydı. Buradan hareketle, günümüzün sineması ile antik tiyatronun birbirine çok daha fazla benzediğini söyleyebiliriz.

Poetika'da Aristo'nun verdiği en önemli kural, sonuna kadar götürülen ve bir bütün oluşturan eylemin trajediyi oluşturduğudur. Bir bütün oluşturmak ne demektir? Aristo şöyle açıklıyor:[177] *"Bir bütün demek; başı, ortası ve sonu olmak demektir. Başlangıç; bir şeyi takip etmeyen ama kendisinden sonra mutlaka başka şey gelendir. Son; ya gereklilik ya da olasılık nedeniyle bir şeyden sonra gelen ama kendisinden sonra hiçbir şey olmayandır. Orta ise; hem kendinden önce hem de kendinden sonra bir şey olandır. Bu bağlamda iyi kurulmuş öyküler ne rastgele başlar, ne de rastgele biter, bahsettiğim kurallar dahilinde gelişir."* Aristo'nun bu tanımlamasında en dikkat çekici yan, bir dramatik eserin naratif yapısının rastgele belirlenemeyeceği, yani karakterlerin eylemlerinin kadere, şansa, tesadüfe, bırakılamayacağı gerçeğidir. Aristo'nun eserinde, bir dramatik yapıtta her sahnenin kendinden önce gelen bir sahne tarafından hazırlandığı ve yine her sahnenin kendinden sonraki bir sahnenin hazırlığı olduğu açıklanır. Örneğin bir filmdeki sekansları harflerle (a,b,c,d,e,f.....), sahneleri de rakamlarla (1,2,3,4,5,.....) belirtelim ve şöyle sıralayalım:

(a1 + a2 + a3 + a4 +.....) + (b1 + b2 + b3 + ...) + (c1 + c2 + c3 +.....) + ... (z1 + z2 + z3 +.....)

177) Aristote: *Poetique*, Le Livre de Poche, Çev:Michel Magnien, Paris, 1990, sayfa 101

Burada en başta verilen a sekansındaki a1 sahnesi, a2'nin değil ilerideki herhangi bir sahnenin, örneğin k2'nin hazırlığı olabilir. Her sahne bir diğerinin hazırlığı olduğuna göre bir dramatik eserdeki her sahne gerekli olmalıdır. Buna bağlı olarak gerekli olan her sahne ise gerçekçidir. Sinemada gerçekçilik böyle anlaşılmalıdır. O halde birbiriyle bağlantılı sahneleri sıralarken iki prensibi mutlak surette uygulamamız gerekecektir.

a) GEREKLİLİK
b) GERÇEKÇİLİK

Gereklilik ve Gerçekçilik

Aristo, bir dramatik yazarın bu iki prensibe mutlaka uyması gerektiğini savunmuştur. Yani *"Filmin eylemli yapısının gerçekçilik veya gereklilik prensiplerine göre belirlenmiş bir dizi olayın oluşturduğu doğal bir sınırı vardır."*[178]

İki kavram arasındaki ilişki birçok kuramcının ilgisini çekmiştir. Yazılarında *"Gerçekçilik"* kavramını tarihsel evrimiyle incelemeyi hedefleyen Fransız kuramcı Gerard Genette, her neslin kendi getirdiği kültürel etkilerle gerçekçiliğin algılanmasının tarih boyunca değişkenlik gösterdiğini savunmuştur. Genette'e göre: *"Gerçekçi metin, hitap ettiği kitlenin gerçek olarak algıladığı söylemlere karşılık gelen her türlü eylemi barındıran metinlerdir."*[179] Fransız senarist ve eleştirmen Jean-Paul Török, gerçekçilik hakkında, gerek Genette'in bu açıklamasının gerekse Roland Barthes'ın *"Seyircinin mümkün olduğuna inandığı her şey."* şeklindeki tanımlamasının tam olarak Aristo'nun anlattığı gerçekçiliği yansıtmadığını savunur. Gerçekçilik ne zamana göre, ne de toplumlara göre farklılık gösterir. Eğer öyle olsaydı, ne antik Yunan tragedyalarında olanları gerçekçi bulurduk, ne de yakın tarihlerde 'Dallas' gibi bir Amerikan dizisi bütün dünyada seyredilebilecek bir boyuta ulaşırdı. Török şöyle devam ediyor: *"Tüm bunlar bize bir kurmacanın gerek algılama gerekse içerik koşullarını oluşturan bir genel kavram, evrensel ve zamanlar üstü bir yasa olduğu izlenimini vermekte."*[180]

İşte bu noktada Aristo'nun gereklilik ve gerçekçilik tanımını gerçek anlamına kavuşturmak gerekir. Bir filmde ancak gerekli olan elemanlar gerçekçidir. Bir başka söyleyişle gerçekçiliğin şartı gerekli olan eylemlerdir. Zira dramatürji, hayattaki gerçekleri bire bir sergilemek değil, gerçeğin yansımasını anlatabilmektir. O halde, yine Aristo'dan alıntı yaparak yazarın görevinin *"gerçeği değil, gerçekçi diziliş içerisinde olabilecekleri anlatmak"* olduğunu söyleyebiliriz. Örnekleyelim: Kendi arabasıyla acil bir şekilde ailesine ulaşmaya karar veren bir adam, yaklaşık sekiz saatlik bir yolculuktan sonra bunu gerçekleştirir. Bir an için bu olayın gerçek hayatta olduğunu düşünelim. İşi ne kadar acil olursa olsun bu kadar uzun bir yolculuk sürecinde bu adam bir mola verip yemek yiyecek veya tuvalete girecektir. Çok hızlı da olsa bunları yapmalıdır. Bir filmde ise eğer o mola sahnesinde bir olay geçmiyorsa veya daha ilerideki bir sahnenin hazırlığı değilse böyle ayrıntıları sadece gerçek hayatta oluyor diye göstermemek gerekir. Bu karakterin yola çıkışını, yolda çok hızlı araba kullanmasını ve gideceği yere varmasını göstermek yeterlidir. Filmin gerçekçiliği budur. Hayattaki gerçekçiliğe uygun olsun diye adamı tuvalete girerken veya bir şey yerken göstermek, tam ters bir etki yaratabilir. Zira o anda

178) Aristote: *Poetique*, Le Livre de Poche, Çev: Michel Magnien, Paris, 1990, sayfa 93
179) Gerard Genette: *Vraisemblance et la Motivation*, Communications#1, 1968, sayfa 8
180) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 129

seyircinin kafasından şunlar geçmektedir: *"Madem acelen var neden duruyorsun? Git, sür, insan üstü bir gayret göster, tuvaletini sonra yaparsın, yemeğini de sonra yersin!?* Hiç unutmamak gerekir ki seyircinin karakterle özdeşleşmesi için bu eforu görmeye ihtiyacı vardır.

Bazen iyi bir öykü bulmanın ötesinde, ana hatları ile anlatı kurgusunu da iyi yaptığınızı düşünebilirsiniz. Ancak mutlaka başka bir göze okutmayı denemelisiniz. Zira film öyküsünü belirli bir kurguya oturtabilmek için gerçekçilik ile ilgili çok önemli detayları gözden kaçırabilirsiniz. İşte son dönem filmlerinden **Kabadayı**'da, sevdiği genç kız Karaca'yı ele geçirmek isteyen mafya karakteri Devran, kızın şarkı söylediği barı basar. Devran ortalığa ateş ederken, sevdiği genci savunmaya çalışan Karaca vurulur. Ancak Devran, kızı orada yaralı halde bırakıp dışarı çıkar. Filmin sonraki bölümlerinde kızı aramaya devam eder. O halde kız barda yaralıyken neden alıp çıkmadı sorusu akla gelir. Senarist asla işine geldiğini düşündüğü hamleleri yapmamalı, onun yerine mutlak surette karakterlerin mantıki olarak yapması gereken eylemleri tercih etmelidir.

Gerçekçilik yalnızca bazı sahnelerin çıkarılmasını yani yalnızca gerçekçi olanların konulmasını anlatmakla beraber, bazen gerçekçiliği sağlayan etki, aralara konulması gereken sahnelerde bulunabilir. Bir gün **Dream lover (Düşlerdeki sevgili)** (dında bir Amerikan filmi seyrediyordum. Boşandıktan sonra bir partide karşılaştığı Lena adlı genç bir kıza tutulan Ray (James Spader) sonunda kızı elde eder ve evlenir. Evlendikten sonra karısının kendisini sahte bir kimlikle tanıttığından şüphelenen Ray araştırmalara başlar. Kızın sakladığı ailesini bulur. Aslında burada bir hayli ilginç olabilecek bir öykü vardır. Ancak sorun şu ki Ray karısından, evliliğinin üzerinden birkaç sene geçtikten, hatta bir kızları olduktan sonra şüphelenmeye başlar. Bu ara ise elips yapılarak gösterilmeden geçilmiştir. İstisnasız, benimle birlikte filmi seyreden herkesin sorduğu soru aynıdır: Peki



Dream lover
(Düşlerdeki sevgili)



Black book
(Kara kitap)

onca sene neden şüphelenmedi? Ailesi hakkında onca zaman neden bir araştırma yapmadı? Naratif anlatımın belki de en önemli yanı kurguyu oluşturabilmek uğruna gerçekçilikten uzaklaşmamayı başarabilmektir. Senaryoda gerçekçilik açısından bazı sahneleri atlamak kadar aralara eklenecek sahneler de önem taşır. **Black book (Kara kitap)** filminde Paul Verhoeven, filmin baş karakteri olan Elis adındaki yahudi genç kızın ailesi ile olan mutlu ilişkisini göstermiştir. Film II. Dünya Savaşı yıllarında geçer. İçinde birçok yahudi ile birlikte Elis ve ailesinin de bulunduğu bir tekne nazilerden kaçmak için sınırı geçerken kendilerine yardım eden adamın ihaneti ile yakalanır. Kendini sulara saklayan Elis dışında hepsi öldürülür. Ancak bu korkunç tecrübeden bir sahne sonra Elis'i başkalarıyla gülüşürken görmekteyiz. Gerçi aradan belli bir zaman geçtiği bellidir. Ancak senaryo ritmi, gerçek zaman ritmi ile uyuşmaz. Siz istediğiniz kadar belli bir zaman

geçtiğini belirtin, seyirci Elis'in bu korkunç olayın hemen arkasından nasıl bir ruh yapısına sahip olduğunu görecektir, görmelidir. Bahsettiğim Aristo gerçekçiliği de budur.

Epik Tiyatro

Tüm temsil tarihini düşündüğümüzde Aristo dramatürjisine karşı çıkan bireysel veya toplu akımlar elbette varolmuştur. Ancak bunların içinde kayda değer olan ve her ne şekilde olursa olsun sinemada yeni bir dil oluşturmuş tek hareket Alman drama yazarı Bertolt Brecht'in ortaya koyduğu epik tiyatro düşüncesidir. Brecht'e göre Aristoteles'in tragedya kuramında, seyirciler oyuncunun canlandırdığı yaşantıyı paylaşır ve bu yaşantının dile getirdiği acıma, korku gibi duygularla özdeşleşme kurarak bu duygulardan arınmaya başlar. Özdeşleşme kavramı seyircide tıpkı bir dinsel ayinin yaptığı etkiyi uyandırır. 1920'li yıllarda yazdığı şiirlerinde burjuva değerlerini tamamen reddeden Brecht, 30'larda Marx'ı okuduktan sonra tiyatroda "özdeşleştirme" yerine yabancılaştırma (distanciation didactique)" kavramını yerleştirmeye çalışacaktır. Ona göre, Rus yönetmen Nikolai Ekk'in **Potievka v gizn (Hayat yolu)** filminin verdiği etki, bu kavramın temelini atmıştır. Filmin sorunsalı yani terkedilmiş çocukların çeşitli sosyalist yöntemlerle eğitilmesi ve bunun yanında, öykünün bütünlüklü sekanslarla kurulan modeli, seyircileri filmdeki hocaların öğrencilere davranışı hakkındaki nedensel ilişkileri bulmaya yönlendirmektedir.



Potievka v gizn (Hayat yolu)

Fransız senaryo kuramcısı Francis Vanoye, Eisenstein'ın Griffith'i eleştiren yapısıyla, Brecht'in tavrının birbirine çok benzediğini savunmaktadır. "*Drama yazarı duygulara, seyircinin özdeşleşmesine çağrı yapar, seyirciyi sonuca bağlanan ve sürekli devam eden bir eylemin içine daldırır, değişmez bir dünya ve insanlık sunar. Epik ise eylemi ve onun tanımlamasını sunar, seyircinin entelektüel dünyasını harekete geçirir, duygu ile düşünce arasında gider gelir, seyirciyi devamlılık göstermeyen ve yorumlarla kesilen bir naratif yapı içine yerleştirir.*"[181] Bu noktada Brecht'in kuramsal ve entelekt konularda olduğu kadar teknik bazda da Aristo'dan ayrılmaya çalıştığı gözlenebilecektir. Aristo'nun dramatik tiyatro'su bir olay örgüsü ve eserin değişik bölümleri arasında hazırlığa dayalı organik bir bağ kurma esasına dayanmaktadır. Brecht'in yabancılaştırma kavramında ise eseri oluşturan sahne veya sekansların hepsi bağımsızdır ve kendi içinde bir bütünlükleri vardır. Yani hiçbir sahne diğerinin hazırlığı olmak zorunda değildir, zira hepsi de seyircinin duygularını tatmin etmekten çok, beynine çağrı yapmaktadır. Eserin sonunda ne olacağı önceden anons edilebilir, zira seyirci dikkatini öykünün sonunda ne olacağından çok, olayların işleyişine verecektir. Ayrıca araya giren şiirli ve şarkılı parçalar her türlü özdeşleşmeyi kırmaya yöneliktir.[182]

Ancak *Aslan Asker Şvayk* gibi skeçlerden oluşan eserleri bir yana bırakırsak, *Cesaret Ana ve çocukları, Galile'nin Yaşamı, Kafkas Tebeşir Dairesi* gibi pek çok oyununda

---

181) Francis Vanoye: *Scénarios modèles, modèls de scénario*, Nathan, Paris, 1991, sayfa 71
182) Alain Couprie: *Le Théâtre*, Nathan Université, Paris, 1995, sayfa 57

Brecht'in kendi kendisiyle çeliştiği, belli bir olay örgüsü içinde sahnelerin birbiriyle bağlantıları olduğu görülecektir. Fransız senaryo kuramcısı ve sinemacı Yves Lavandier özellikle *Cesaret Ana ve Çocukları*'nın dramatik yapısını incelerken Brecht'in aslında Aristo dramaturjisi kapsamında çok önemli bir eser ortaya koyduğunu gözlemlemiştir.[183] Bu oyunda Cesaret Ana'nın oğlunun cesediyle karşılaştığı ve onu tanımamazlıktan geldiği bir sahne vardır. Lavandier'ye göre bu sahne özellikle bir yönüyle çok çarpıcıdır. Zira Cesaret Ana'nın küçük el arabasını kaybetmemek için uzunca pazarlık yaptığı ve bu sırada çocuğunu kaybettiği uzun sekanstan sonra gelmektedir. Çocuklarının askere gitmesini engellemek için her şeyi yaptığı bu sahne ve bunun gibi diğer birkaçı Cesaret Ana'nın kişiliğini son derece dokunaklı hale getirmektedir. Çocuklarına ne kadar düşkün olduğunu bu sahnelerden anlamaktayız. Lavandier, Brecht'in seyircinin Cesaret Ana'yı çok dokunaklı bulmasına şaşırdığını, hatta sinirlendiğini belirtmektedir. Brecht kadının, savaş sırasında çocuklarını kaybetmek uğruna ticaret yaparak para kazanmaya çalıştığını göstererek seyircinin bu tip bir tavrı reddetmesi gerektiğini düşünmekteydi. *"Bana öyle geliyor ki diğer birçok örnek gibi, epik tiyatronun sınırlarının ne olduğunun bir ispatı bu. Brecht, Aristo dramaturjisini kendince çok faşist buluyordu, ancak tam da bu noktada seyirciye heyecan hissettirerek entelektüel düşüncelerden koparıyordu. Yönetmeni Erwin Piscator ile birlikte seyircilerine tiyatroda olduklarını ve eleştirel bir bakış taşımalarını sağlamak için her yolu deniyordu. Bunu yapmak için de seyirciye doğrudan hitap etme, daha başlamamış sahneleri özetleyen tabelalar (Galilee'nin Yaşamı) veya bir tarihi dönemle bir sahne arasında paralellik kurma (Arturo Ui'nin önlenemez yükselişi) gibi yöntemler kullanıyordu. Ancak maalesef- bizim için değil tabii Brecht seyircisindeki tüm duygulanımı silebilmeye yetmeyecek kadar büyük bir Aristo dramaturjisi yeteneğine sahipti. Bilinçli veya bilinçaltından Cesaret Ana'ya antipatik de olsa bir amaç vererek ve yoluna çok iyi engeller koyarak, ister istemez seyircinin karakter hakkında bir empati beslemesini sağlamıştı."*[184]

Ancak Bertolt Brecht'i günümüzde *"yeni dalga"* akımı ile başlamış ve meyvelerini vermiş, senaryosuz yazmayı amaçlayan *"auteur"* sinemasının fikir babası ve cesaretlendiricisi saymak ciddi bir hatadır. Brecht'in dramatik yapıya yaklaşımı ne kadar desteklenirse desteklensin, yeterince çalışmadıkları için Brecht'çi olduğunu söyleyen ve onun ideolojisini kullanmak isteyen bireyci burjuvaziye de karşı çıkmak gerekir. Zaten Brecht'in kendisi de bir yazısında, kolektif çalışmayı reddeden, içinden geldiği gibi yazan, burjuva *"auteur"* sanatı için boş bir sanat tanımını yapmıştır. Brecht bu tip bir yaklaşımda gerçek hayattan çok onu yazan yazar hakkında bilgilendiğimizi, aslında gerçek dışı olan bu auteur'ü tanımamızın bize dünya hakkında bir şey öğretmediğini savunur. Tıpkı Bunuel'in söylemiş olduğu gibi: *"Film bir katedrale benzer, içine bir kez girdikten sonra kimin yaptığının önemi yoktur."*

Brecht'in öğretisinin sinemada nasıl bir iz bıraktığı konusunda birçok araştırma yapıldı, halen de yapılmaktadır. Edebiyatta yeni roman akımının öncüsü olan Alain Robbe-Grillet, sinemaya geçtiğinde de dramatik anlatım ve olay örgüsünü hedef alacaktır: *"Akademik eleştirmenlerimizin anladığı anlamda, anlatım bir sıra takip eder. Doğal sayılabilecek olan bu sıra, sonuçta her şeyin dönüp dolaşıp burjuvazinin ipleri ele aldığı, nedensel ve yapısal bir sisteme bağlıdır."*[185] Avant-garde ve deneysel sinemalarla ilgili çalışmaları bulunan Amos Vogel, edebiyatta olay örgüsünün parçalanmasına ilişkin

184) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 121
185) Alain Robbe-Grillet: *Pour un nouveau roman*, Ed. de Minuit, Paris, 1963, sayfa 31

Kafka'dan Beckett'e, Joyce'dan Burroughs'a ve Proust'dan Alain Robbe-Grillet'ye kadar uzayan bir süreç olduğunu savunarak bunun sinemaya yansımasının da, Brecht olsun veya olmasın, kaçınılmaz olduğunu belirtmektedir.[186] Nitekim Hans Richter, Man Ray, Stan Brakhage gibi yönetmenlerin underground denemelerine Robert Bresson, Jean-Luc Godard, Philippe Garrel, Jerzy Skolimovski, Rainer Werner Fassbinder gibi daha büyük kitlelere ulaşabilen yönetmenler eklenmiştir. Hepsi de burjuva bireyciliği ve onun olay örgüsüne karşı olduklarını ifade ederler.

Avant-garde ve yarı avant-gard sinemanın, dramatik yapıya ve olay örgüsüne karşı ürettiği en ilginç örnekler için yine Vogel'in kitabına başvuralım. Marguerite Duras'ın zaman ve mekânın dışında bir otelden dışarı çıkmayan beş kişiyi gösterdiği **Détruire, dit-elle (Yok etmek dedi),** Jean-Luc Godard'ın evli bir kadının 24 saatini ileri doğru bir gidişten çok vertikal olarak anlattığı **Une Femme mariée (Evli bir kadın)**, Richard Myers'ın **Akran,** Stan Brakhage'in **Anticipation of the night (Gece beklentisi),** Gianfranco Barucello'nun **La Verifica incerta (Riskli kontrol)** ve Rainer Werner Fassbinder'in **Katzelmacher (Kerhaneci)** filmleri bu tip bir anlayışın daha geniş bir kitle ile buluştuğu yapıtlar olarak göze çarpmaktadır.

Burada bir kez daha belirtmek gerekir ki, her filmin, hatta Andy Warhol'un sekiz saat sabit kamerayla gerçek zamanda çektiği **Empire (Kule)** filminin dahi izleyicisi vardır. Öyleyse bazen sinemada iyi ve kötü gibi yargılara başvurmak boşuna olabilir. Ancak yine de bu tip bir avant-garde sinemanın üretimle ilgili çalışmalarda, örneğin okullardaki senaryo derslerinde görülmesinin öğrencilere bir yarar getirmeyeceği açıktır. Zira olay örgüsü ve dramatik anlatıma karşı olan filmleri de algılayabilmek, olay örgüsü ve dramatik anlatımı bilmekten geçer. Kaldı ki entelektüel birikim ve bu tip bir eleştirel anlayış, sinemada hakim olsaydı, bu tip bir zihin gelişimi yaşayan ve isteyen herkesin sinemacı olması gerekirdi. O yüzden de böyle bir sinema anlayışının referans olması, okullarda okutulması, bazı festivallerde neredeyse senaryosuz yazıldığı itiraf edilen filmlere senaryo ödülleri verilmesi *(o ödülün hangi kriterlere göre konulduğu da belli değil)* bizi, yoldan geçen adamın bile kendi yapacağı filmi en mükemmel bulduğu bir ortama doğru sürükleyebilir.

GERÇEK VE İHTİMAL

Aristo'nun gereklilik ve gerçekçilik tanımları üzerinde durduktan sonra sinemadaki gerçekçilik ile hayattaki gerçekçilik arasındaki farkı anladığımızı düşünüyorum. Bu tanım nasıl anlatacağımız sorusuna gereken cevabı vermektedir. Ancak bir de ne anlatacağımız konusundaki gerçek ve gerçek dışı (saçma) olgularını göz önüne almalıyız.

Gerçek

"Sinema gerçek değil, gerçeğin dönüşüme uğramış halidir." cümlesi, belki de bir senaryo yazarının ya da yönetmenin bilmesi gereken en önemli tanımdır. Çünkü gerçek hiçbir zaman bir filmdeki kadar dramaya yönelik olamaz. Bir arkadaşımıza başımıza gelen ilginç olayları anlatırken *"İnan bana, film gibi!"* deriz, ancak tüm gerçekliğiyle değil, traşlayarak, yani can alıcı noktaları ön plana çıkararak, hatta biraz da abartarak, kısacası

186) Amos Vogel: *Le Cinéma, art subversif*, Editions Buchet/Chastel, Paris, 1977, sayfa 83

dramatik hale getirerek anlatırız. Gerçeğin içinde, dramaya oranla çok sayıda tortu vardır. Dramatik işleyiş konusundaki birikim geliştikçe, dakikalarca yürüyen bir adamı ya da birebir bir konuşmayı göstermenin aslında gerçeklikten çok uzak olduğunu fark ederiz. Bu konudaki en uç örneklerden birini ele alırsak, Nuri Bilge Ceylan'ın **Uzak** filminde eylemsiz, ısrarlı sahneler, plastik yanı güçlü ya da şiirsel bulunabilir ancak kesinlikle dramatik değildir. Buna karşılık karakterin diğer karakterden bir şeyler sakladığı ya da niyeti dahilinde hareket ettiği sahneler seyirciyi hemen sarar ve gerçeklik hissi verir. Zira sinema salonunun siyah ortamında gerçeklik, biraz önce Aristo'dan bahsederken anlattığım sinemasal gerçekçiliktir.

Fransız kuramcı Maryse Léon-Garcia, kitabında[187] Tim Roth'un **War zone (Savaş alanı)** filminden yola çıkmış ve yönetmenin tüm karakterleri gerçek hayattan almasının filme sahip olduğu enerjiyi verdiğinden bahsetmiştir.[188] Halbuki, Léon-Garcia'nın, gerçekle bu kadar uyuştuğunu öngören bir filmin acaba genel seyircide de aynı hissi uyandırıp, uyandırmadığını irdelemesi daha yerinde olurdu. Bu filmin çok net bir tezi vardır ve anlatmak istediğini az insana geçirebilmiş, sınırlı sayıda seyirci tarafından izlenmiştir. O halde sorulması gereken şudur: Aynı tezi, böyle birebir gerçeklikle mi yoksa sinemasal gerçeklikle mi vermek doğrudur?

İhtimal

Hayatta gerçekler, gerçek dışı olaylar ve o ikisinin arasında da ihtimaller bulunur. Bir süre orta okul sıralarına dönelim ve orada bize verilen mantık derslerini hatırlayalım. Şöyle bir üçleme yapabiliriz.

a-İnsan zehirli bir şey içerse ölür
b-İnsan zehirli bir şey içmezse hiçbir şey değişmez
c-İnsan zehirli bir şey içerse ölmeyebilir

İşte film yaparken, üzerinde duracağımız tek şık "c" şıkkıdır. Bir başka deyişle sinemada ihtimallerle ilgileniriz. Her yerde rastlanabilecek değil, rastlanmayan olaylar önemlidir. Bunlar sıradan gibi görünebilir. Ancak ortaya çıkma ihtimali olan sonuçlar nispeten daha az rastlananlardan oluşur. O halde film öyküsü oluşturma aşamasında ihtimallerin de daha sıra dışı olanlarını kullanmak önemlidir. İhtimalleri de gerçekçi ve gerçek dışı olarak ikiye ayırırsak karşımıza gerçek, gerçekçi ihtimal, gerçek dışı ihtimal ve saçma şeklinde dört grup çıkmaktadır. Şimdi bu dörtlüyü bir örnek dahilinde inceleyelim:

-Türk başbakanı bugün saat 16.00'da Danimarka başbakanının onuruna verdiği kokteyle katıldı. (GERÇEK)

-Türk başbakanı, Danimarka'da onuruna verilen yemekteki konuşmasında fenalaşıp yere yığıldı. (GERÇEKÇİ İHTİMAL)

-Türk başbakanı, Danimarka'da onuruna verilen yemekte konuşmasını kesip şarkı söylemeye başladı. (GERÇEK DIŞI İHTİMAL)

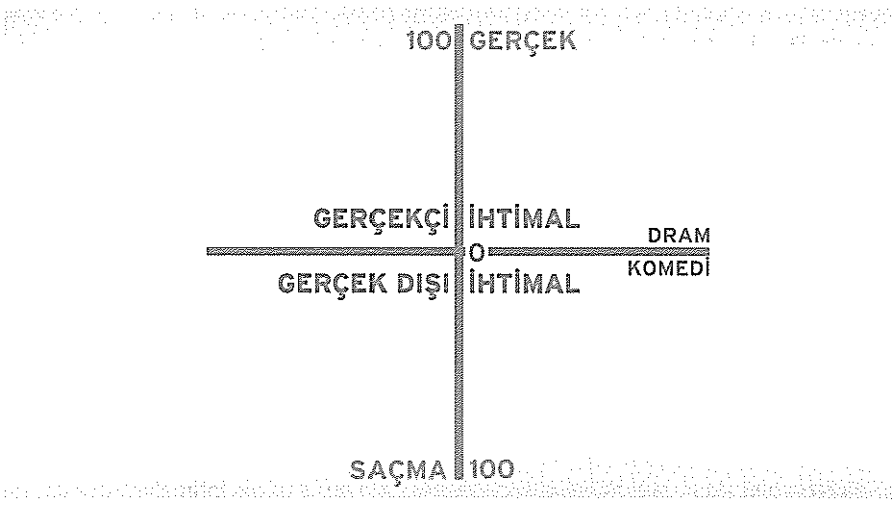
-Türk başbakanı, Danimarka'da onuruna verilen kokteylde, çıldırıp herkesi öldürdükten sonra, meclis binasını ele geçirdi. (SAÇMA)

---

187) Maryse Léon Garcia: *Ecrire son scénario*, DIXIT, Paris, 2001

188) *War Zone* filmi öz babası tarafından tacize uğrayan yönetmen Tim Roth'un otobiyografik öyküsüdür.

Buradaki örnekte de görüldüğü üzere gerçekçi ihtimal, daha çok dramalarda, gerçek dışı ihtimal ise komedilerde kullanılır. Şimdi de bu söylediklerimizi %100 gerçek ile % 100 saçma arasında konuşlanan bir gerçeklik şeması dahilinde görelim:



Olaylar kadar karakterler de düşük ihtimallerin içinde bulunduğu ölçüde ilginç olur. Çoğunluk değil azınlığın, herkesin yaptığını yapan değil, eski tabirle nevi şahsına münhasır, yani kendine özgü olan karakterlerin filmi yapılır. Öğrencilerime ders anlatırken, insanların % 99'unu değil, % 1'ini anlatmalarını isterim. Bu % 1'e giren karakterlerle ilgilenmek, yalnızca çok özgün bir karakterin filmini yapmak demek değildir. Sıradan bir karakterin başına gelebilecekler de yalnızca % 1'e rastlayabilecek cinsten olabilir. **North by North West (Gizli teşkilat)**'ta Roger Thornhill (Cary Grant) randevusu olduğu tiplerle buluşmak için bir otelin lobisine gider. Onlarla konuşurken, bir ara annesine telefon



North by north west (Gizli Teşkilat)

etmek için izin isteyerek kalkar. Tam o sırada da kominin lobide yüksek sesle Mr. Kaplan adında birini aradığını duyarız. Biraz ileride kapının arkasında ayakta duran kirli suratlı iki adamın Roger Thornhill'e baktıklarını farkederiz. Tam kominin çağrıları sırasında ayağa kalktığı için onu Mr. Kaplan sanmışlardır. İki adam yavaşça Thornhill'e yaklaşır ve onu silah zoruyla kaçırırlar. Burada görüdüğü gibi Thornhill'e yalnızca % 1'in başına gelebilecek bir olay gelmiştir. Ama seyirci burada zaten sıradan bir karakterin başına gelen atipik olayı beklemektedir. Zira onun bu beladan kendi kendine nasıl sıyrılacağını görmek ister.

Grotesklik, aşırılık, farklılık... Sinemada çoğu senaristin kendi kendine tekrar ettiği en

önemli cümlelerden biri şudur: *"Storytelling is exageration! (Öykü anlatımı abartmaktan ibarettir)"*[189] Yani yalnızca karakterlerin başına gelen olaylar ya da yaptıkları eylemler değil, bizzat kendileri mümkün olduğunca aşırı olabilmelidir. Seyirci, *"en"*lerle özdeşleşir. Ancak uçlar ve aşırılıklar yalnızca *"en mükemmel doktor"* veya *"en şahane şarkıcı"* demek değildir. *"en garip"*, *"en komik"* *"en şanssız"* gibi karakter tipleri de seyircinin özdeşleşmesine uygundur.

YAPI MODELLERİ

İlyada / Odisey

Aristo, tüm senaryoların yalnızca iki türlü kurgusu olduğunu belirtmiştir. Karakterin amacına ulaşmak için kapalı bir yerde durup düşmanını beklediği veya oraya girmeye çalıştığı modele ilyada, yine amacı için bulunduğu yeri terkettiği, yolculuğa çıktığı modele ise odisey denilmektedir. Bunlar elbette ki Homeros'un ünlü yapıtlarına atfen konulmuş isimlerdir. İlyada için Françis Vanoye'nın tanımını verelim: *"Kapalı, yasak, girilmesi zor görülen bir yere girmek veya çıkmak için yapılan savaş ve entrikalardır. Güç arayışı, gerçeklik arayışı, kayıp bir objenin aranışı, tipik bir ilyada'nın başlıca unsurlarıdır. Yapıyı oluşturmak için de iki grup insanın veya en azından iki ayrı baş karakterin çarpışması gerekir.* Odisey ise *maceralar ve karşılaşmalarla dolu, belli bir amaca yönelik, uzaktaki karakterleri aramayı da hedefleyebilen, hareketli yolculuklara denir. Odisey yalnızca engellerle dolu bir amaç için girilen maceralara bağlı olmayabilir. Zamanın dönüşü yoktur. Bir noktada olan karakterler oradan başka bir noktaya hareket ederler. Yaşamlarını sürdürür, yaşlanırlar."*[190]

Jorge Luis Borges, dünyanın tüm öykülerinin iki tane ana şema üzerine kurulduğunu belirtir. Bunlardan biri karakterin evine dönmek için binbir macera yaşadığı odisey modeli, diğeri ise bir karakterin yakınlarını kurtarmak için olduğu yerde binbir maceraya girerek kendini feda ettiği incil modelidir.[191] Dramatik kuramcılar, bu sınıflamanın edebiyatla birlikte öykü anlatan tüm sanatlar için geçerli olduğunu savunmaktadır. Görüldüğü gibi Borges'in tanımlaması da klasik sınıflamayla benzerlikler taşır.

Ünlü senarist-yönetmen Paul Schrader'e göre de filmler dıştan patlamalı ve içten patlamalı olmak üzere ikiye ayrılır. Ona göre dıştan patlamalı filmlerde karaktere yöneleceği hedefler vermek gerekir. İçten patlamalı filmlerde ise onu yok etmeye, boğmaya, kuşatmaya çalışan elemanlarla, engellerle çerçevelemek doğru olacaktır.[192] Bu tanımlama da ilyada ve odisey kavramından çok uzak değildir.

Kapalı bir yerde ortaya çıkan bir sorunla veya canavarla savaşma [**The Thing (Şey), Alien (Yaratık)**], hapis öyküleri [**Shawshank redemption (Esaretin bedeli)**], çıkması zor bir yerde kalma [**Hell in pacific (Cehennemde iki adam)**], kapalı bir yerde amacını gerçekleştirmek [**Babettes gaestebud (Babette'in Şöleni)**] rehin

189) Lew Hunter: *Screenwriting*, Robert Hale, Londra, 1993, sayfa 53

190) Francis Vanoye: *Scénarios modèles, modèles de scénario*, Chez Nathan éditions, Paris, 1991, sayfa 32

191) Anne Roche-Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario: Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 21

192) Cinématographe: *Entretien avec Paul Schrader*, No:53, sayfa 26



Alien (Yaratık) - İLYADA



Aguirre, the wrath of God (Aguirre, Tanrının gazabı) - ODİSEY

alma konuları [**The Negotiator (Arabulucu), Dog day afternoon (Köpeklerin günü)**] veya çok daha metafizik bir savaşım [**La Grande bouffe (Büyük tıkınma)**] ilyada dır. Bazı durumlarda karakterler arzu etse de doğa koşulları veya imkânsızlıklar nedeniyle kapalı bir yerde kalmış olabilirler. **The Thing (Şey)**'de kutuplardaki istasyonda mahsur kalan ya da **The Sea wolf (Deniz kurdu)**'nda geminin içinde kalan baş karakterlerin durumları buna karşılık gelir.

Metafizik yolculuklar [**Thelma and Louise (Thelma ve Louise)**], insan arayışları (**Paris-Texas**), obje arayışları [**Aguirre, the wrath of God (Aguirre, Tanrının gazabı)**], kaçışlar [**O'brother, where are t'hou (Ner'desin be birader)**] ise odisey dir.

Yukarıda verdiğimiz örnekler elbette ki en belirgin ilyada ve odisey uygulamalarıdır. Ancak derecesi ne olursa olsun her filmi bu iki kategoriye göre sınıflandırabiliriz. Nadir de olsa bu iki kavramın aynı filmde ortaya çıktığı da olabilir. Richard Fleischer'in **Fantastic voyage (Şahane yolculuk)** filmi içinde hem ilyada hem de odisey modeli barındırmasıyla ön plana çıkar. Burada önemli bir Çek bilim adamını geçirdiği beyin kanamasından kurtarmak için beş kişilik uzman grubu atomik bir denizaltıya girer ve sonra da küçültülürler. Yalnızca birkaç saat sonra yeniden eski boyutlarına ulaşacaklardır. Burada vücudun içinde kapalı olan karakterleri anlattığı için aslında bir ilyada gibi düşünülebilecek olan yapı, denizaltılarıyla alyuvarlarda ilerledikleri için tam bir odisey'e dönüşmektedir.

Kim Yaptı? / Arabada Kim var?

Filmlerdeki anlatım modellerinin farklılığına göre çok genel anlamda ikili bir sınıflama da yapılabilir. Bir filmin anlatım yapısı genellikle senaristin bilinçli olarak bir şeyleri saklaması ve bunların da filmin can alıcı bir yerinde ortaya çıkmasıyla oluşturulur. Bu önemli bilgi veya bilgilerin saklanması ile ortaya çıkan elips, filmin en önemli motorudur. Böyle yapıdaki filmlere senaryo jargonunda Kim yaptı? (Who dun'it?) denir. Alfred Hitchcock, *"kim yaptı?"* türü filmlerde fazla gerilim bulunmadığını, gerilim unsurunun değil, entelektüel bir bilmecenin ön plana çıktığını savunmaktadır. Ünlü yönetmene göre bunlar duygusallıktan uzak bir tür merak öğesi içerirler. Halbuki duygular, gerilimin temel kaynağıdır.[193] Gerçekten de **Murder (Cinayet)** ve **Psycho (Sapık)** gibi bazı filmleri dışında, Hitchcock neredeyse hiçbir zaman katillerin kimliğini

193) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 66

saklamamış, filmlerinin en başından itibaren kimin yaptığı ile değil olayın nasıl olduğu ve bundan sonrasının nasıl gelişeceği ile ilgilenmiştir. François Truffaut'nun kendisiyle yaptığı röportajda *"who dun'it?"* kullanımının Agatha Christie romanlarının çoğunda olduğu gibi bir dizi sorgulamayı izleyen yorucu ve zahmetli bir araştırma içerdiği konusundaki düşüncesi üzerine Hitchcock, bu kavram hakkında ne düşündüğünü biraz daha açacaktır: *"'Kim yaptı?'ya dayanan filmler, parçaları birleştirilen puzzle'lara ya da bilmecelere benzedikleri için bu tür yapımları gerçekten onaylamıyorum. Duygu yok... Hep cinayeti kimin işlediğini bulmak için bekliyorsunuz."*[194] Hitchcock'un bu tür bir anlatım şeklini duygudan yoksun bulmasının en önemli nedeni, anlatım zamanının başlangıcı yani prolog'un filmin en sonuna, tüm olayların anlaşılmasını sağlayan elemanların doldurulduğu bir epilog gibi koyulmasıdır. Bu mecburi sekans, araştırma yapan kişinin öykünün anlatımında saklanan yerlerin toplanmasından ortaya çıkan tüm elemanları birleştirdiği yerdir. İster istemez fazlasıyla söze dayalı olan, kimi zaman monoton, çoğunlukla senaristleri sıkacak kadar statik, zorunlu olarak teatral ve dramatik olarak da hep hayal kırıklığı yaratan sahnelerdir.[195]

Bu yapı modelinin en klasik şekli, bir katilin veya suçlunun araştırılmasıdır. Elips en önemli bilginin saklanması için yapılmıştır: Suçu kim işledi? Burada *"kim yaptı?"* modelini uygulasak dahi, filmin başındaki giriş bölümünde bilgilerin ne kadarını verdiğimiz ile ilişkili olarak öykünün yapısı da belirlenmiş olur. Tarz olarak bazı Fransız filmlerinde suçlar bize hiç gösterilmez. Henri Decoin'ın **Les Inconnus dans la maison (Evdeki yabancılar)** böyledir. H. G. Clouzot'nun **Le Corbeau (Karga)** filminde yalnızca olay mahaline bırakılmış mesajlar buluruz. Aynı yönetmenin bir diğer önemli filmi **L'Assassin habite au 21 (Katil 21 numarada oturuyor)**'da ise katil cinayetlerini Mr. Durand adına işler. Eric Rohmer **La Marquise d'O (O Markizi)** filminde baştaki tecavüz sahnesini hiç göstermemeyi yeğlemiştir. Bir diğer yaklaşım ise seyircinin film süresince suç sahnelerine tanık olması ancak özellikle saklanması nedeni ile katilin veya suçlunun kimliğini görememesidir. Nitekim Brian de Palma'nın **Dressed to kill (Ölüme kuşanmak)** filminde katilin kimliği özenle saklanmıştır. Joe Ezsterhas'ın senaryosu **Jagged edge**'de de katil bir başlık taşımaktadır. Korku filmleri aynı prensibe çoğunlukla sadık kalırlar. Ancak *"kim yaptı?"* anlatımı yalnızca katili veya suçluyu bulmayı amaçlayan ve bilgilendirme ile sonlanan klasik bir şekil almayabilir. Bir bilinmeyeni olan, baş karakterin araştırma yapmasını gerektiren ve seyircinin de kimin yaptığını bilmediği her türlü durum *"kim yaptı?"* türünün konusuna girer.



Jagged edge

Bu aşamada, *"kim yaptı?"* modeline alternatif olan bir başka anlatım şekli üzerinde durmak gerekir: Araba'da kim var? (Who's in the car?) Klasik naratif yapının mantığı, önce karakterleri, sonra da olay ve eylemleri sunmaya uygundur. Bu mantık, anlatımı açık kıldığı gibi, duygu ve heyecan yaratımına da hizmet eder. Buna *"Araba'da kim var?"* kuralı denir. İsim babası ABD'li yönetmen Bud Boetticher'dir. Jean-Paul Török, kitabına,

194) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 69
195) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 127

Boetticher'in Bertrand Tavernier ile yaptığı bir ropörtaj sırasında bu kuralı ve ismi nasıl oluşturduğunu anlattığı pasajı da almış. Boetticher anlatıyor: *"Bunu bana eski dostum George Stevens öğretti. Bana şu tavsiyeyi vermişti: 'Unutmaman gereken önemli bir kural var. -Arabada kim var?- kuralı...' Ona ne demek istediğini anlamadığımı söyledim. 'Çok basit!' dedi. 'Çoklukla seni başarıya götürür. Mesela, filmin ilk bobininde bir araba dağ yolunda zigzag çizmeye başlar ve sonunda da korkunç bir şekilde uçurumdan aşağı yuvarlanır. Sakin ve heyecan verici bir dekorun önünde alevler yükselir. Tüm bunlar belki güzel ama hiçbir şey ifade etmez. İçinde kim var bilmiyoruz. Peki o zaman aynı sahneyi filmin sonuna koy. Arabada savaşta öldüğünü düşündüğümüz genç bir yüzbaşı olsun. Karısı doğurmak üzere. Kocasının ölümünün verdiği acı nedeniyle çocuğunu düşürme tehlikesi ile karşı karşıya...Ve genç adam, alevler içindeki bir arabada sıkışıp kalmış. Bu durumda arabanın içinde kimin olduğu öykünün önemli bir elemanı haline gelir'."*[196]

Bu iki anlatım modelini kuramsal olarak, farklı terminolojilerle açıklayan yaklaşımlar da yok değildir. Ünlü senarist ve öğretim üyesi Frank Daniel, iki modelden yola çıkarak Öznel ve Nesnel drama eğilimini ortaya koymuştur. Ona göre öznel yani dramatik hazırlığın olduğu yapı, gerçek anlamda anlatımın temel taşıdır.[197] *"Kim yaptı?"* ve *"Arabada kim var?"*, sinemada çok daha lokal kullanımlar için de birbirlerine alternatif oluşturabilirler. Kitabın ilerleyen bölümlerinde dramatik ironi ve sürpriz arasındaki farkı irdelerken buna tekrar döneceğim.

Fokalizasyon

Temel öyküleme modelleri ile ilgili son bakışımızı, anlatım dilinin kime ait olduğu yani fokalizasyon üzerine yapabiliriz. Roman veya öykülerin dili anlatıcı tarafından ifade edilebildiği gibi doğrudan eserin baş karakterine ait de olabilir. Bir sinema filminin anlatım modelinin kime ait olduğu öykünün kim tarafından sürdürüldüğüne ve nasıl anlatıldığına bağlıdır. Bir başka deyişle kimin üzerine fokalize olduğumuz noktasında dil de değişkenliğe uğrar. Aynı öykünün içinde de fokalizasyon değişebilir. Sıfır derece, içe dönük ve dışa dönük olmak üzere üç ayrı fokalizasyon modelinden bahsedebiliriz.[198] Şimdi bunları biraz açmayı deneyelim:

a) Sıfır derece fokalizasyon: Hiçbir karakter esas alınmadan, nesnel bir bakış açısıyla uygulanan dramatik kurgu modelidir. Genellikle belgesele yakın, **Intolerance (Hoşgörüsüzlük)** ya da **2001, A space odyssey (2001, Uzay macerası)** gibi filmlerin öykülerinde baskın bir şekilde uygulanan modeldir. Yalnızca olaylar gösterilir. Herhangi bir karakter hakkında ilerlemeye geçilmez.

b) İçe dönük fokalizasyon: Baş karakter merkezli, onun amacını ve eylemlerini esas alan fokalizasyon modelidir. Her yeni olayı ve sahneyi biz de baş karakterle beraber öğreniriz. Yol filmleri, korku, gerilim ya da polisiye filmlerinin çoğu bu yapıya uygundur. **After hours (Saatler sonra)** gibi bir filmde karakterin başına gelen her şey, hem karakter hem de seyirci için yenidir.

c) Dışa dönük fokalizasyon: Yine bir baş karakteri olan ancak karakterden daha fazla ya da daha az bilgiye sahip olduğumuz sahnelerin modelidir. Genellikle sahne bazında

---

196) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 122
197) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 32
198) Pierre Jenn: *Techniques du scénario*, FEMIS, Paris, 1991, sayfa 120

incelemek gerekir ancak **Aguirre, the wrath of God (Aguirre, Tanrı'nın gazabı)** örneğinde olduğu gibi, karakterin niyeti çok net olmasına rağmen, film tamamen dışa dönük bir fokalizasyon eğilimine sahip olabilir.

Bu modellerin ideal kullanımı hepsinin karıştırılması yani filmin belli bölümlerinde alternatif olarak birbirlerini takiben kullanılmasıdır.

ZAMAN

Bir sinema filminde anlatım dilinin oluşturulması gerçek zamanın kesintiye uğratılması ile ilintilidir.

Diejetik Zaman/Anlatım Zamanı

Edebi eserlerde olduğu gibi senaryo yazımında da anlatılan öykü ile anlatım biçimi arasındaki ayrım zamanın kullanımı açısından da fark yaratacaktır. Sinemada, senaristin en önemli işlevi, gerçek zamanda kurulduğu varsayılan bir öyküyü, dramatik yapı dahilinde, buna bağlı olarak da sinemadaki mantık ve gerçekliğe uygun olarak zamansal bölümlere ayırmaktır. Filmin içeriğinde geçen tüm olayları içine alan ve gerçekçi bir varsayımla bu olayların sınırlarını belirleyen zamana, Gerçek Zaman ya da öykü içeriğini anlatan *"diejez"* kavramına referansla Diejetik Zaman denir. Öykü'nün; yazarın öznelliği, dili ve dramatik elemanların kullanımı ile biçim değiştirmesi sonucu oluşan zamana ise Anlatım Zamanı denir.[199]

Atatürk'ün hayatının doğumundan ölümüne kadar süren uzun öyküsünü konu edinmişsek, bu sürenin diejetik zamandaki eşdeğerinin *57 SENE* olduğunu söyleyebiliriz. Çocukluktan itibaren gösteriyorsak *50 SENE* civarı olabilir. Yalnızca yaptığı bir savaşı konu ediniyorsak diyelim *4 GÜN* kadardır. Ancak, her ne olursa olsun anlatım zamanına karşılık gelen *2 SAAT* veya *3 SAAT* gibi bir projeksiyon süresinden uzun olacaktır.

Filmin diejetik zamanı ile anlatım zamanını karşılaştırabilmek için öncelikle ikisinin de mevcut olması gerekir. Halbuki anlatım tarih düşülmüş anlatım ve tarih düşülmemiş anlatım olarak ikiye ayrılmaktadır. Tarih düşülmemiş öyküler, peri masalları, mitolojik veya fantastik anlatıları içerdiği gibi, öykünün yazarı, bilerek ve isteyerek olayı özellikle tarihler dışı bir ortama koymuş olabilir.[200] Bu noktada, tarih düşülmemiş öykülerde diejetik zaman, anlatım zamanına eşit olacaktır.

DZ > AZ

Film öyküleri elipslerden oluşur. Bu anlamda diejetik zaman'ın anlatım zamanından her zaman daha uzun olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Ancak elbette ki filmin tarih düşülmüş anlatım şekline uygun olması gerekmektedir. Tarih düşülmüş anlatım şeklinin gerçek anlamda bir zaman dilimi ifade edebilmesi için olayın nerede sonuçlandığının da bilinmesi önemlidir. **Titanic** filmini ele alalım. Titanic'in ne zaman yola çıktığı, ne zaman battığı saatleriyle dahi bellidir. Ancak, filmde baş karakterin öyküsü esas alındığı için gerçek zamanı tarihsel referanslara göre değil, baş karakterin olayı yaşadığı zaman dili-

199) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 101
200) Francis Vanoye: *Récit Ecrit, Récit Filmique*, Nathan Université, Paris, 1989, sayfa 159

mi üzerinden belirlemek gerekir. Zira karakter Titanic yola çıkmadan bir gün önce filmi açmış, gemi battıktan sonra da sevgilisi ile birlikte kazadan nasıl kurtulmaya çalıştıkları gösterilmiştir.

DZ = AZ

Diejetik zamanın anlatım zamanına eşit olmasıdır. Bu durumda, filmin öyküsünün iki saat civarı olması kadar, anlatım şekli ile kesintiye uğramaması da önemlidir. Burada, hiç kuşkusuz akla gelen en çarpıcı örnek Alfred Hitchcock'un **Rope (İp)** filmidir. Filmin hemen başında arkadaşlarını boğarak öldüren iki genç öldürdükleri çocuğun akrabalarını eve davet eder ve cesedi de masa olarak aldıkları sandığa koyarlar. Aslında bir piyese karşılık gelen bu anlatım 80 dakika içinde kamerayı da yalnızca 8 defa keserek yapılmıştır.

Fransız filmi **Cléo de 5 à 7 (5'ten 7'ye Cléo)**, ölümcül bir hastalığa yakalandığından şüphe eden Cléo'nun akşamüstü saat 5 ile 7 arasında yaşadıklarını diejetik zaman ile anlatım zamanının birbirine eşit olarak kurulduğu bir yapıda anlatır. Aslında filmin süresi 90 dakikadır ve anlatımda yine de 30 dakikalık bir kesme yapıldığı gözlenmektedir. Aynı şey, TV dizisi **24** için de geçerlidir. 24 bölümden oluşan ve 24 saat içinde başlayıp biten olayları anlatan dizi her bölümde bir saat geçtiğini öngörmektedir. Ancak bölümler yaklaşık 45 dakikadır ve olaylar zaten paralel kurgu ile anlatıldığı için bazı kesmeler anlatımdaki zamanın eşitliği olgusundan fazla bir şey götürmemektedir. Paralel kurgu, diejetik zamanın anlatım zamanına eşit olduğu filmlerde, başvurulması gereken çok önemli bir olgudur. Çünkü baş karakter film boyunca her saniye aktif olmayabilir. Onun da tuvalete gideceği, bir şeyler atıştıracağı, gözlerini kapayarak beş dakika kestireceği veya bir şeyler düşüneceği zamanlar vardır. Paralel kurgu, bize bu zamanları aynı sürede verme sorunundan kurtaracaktır. **High noon (Kahraman şerif)**'te de filmin süresi ile olayın geçiş süresi birbirine eşittir.

DZ < AZ



Barefoot comtessa (Çıplak ayaklı kontes)



Les Choses de la vie (Hayat bağları)

Normalde, anlatım zamanının diejetik zamandan uzun olduğu film olmamalıdır. Ancak bazı filmler, anlatımın durması ya da geriye dönüşlerle anlatılması prensibine dayanır. Joseph Mankiewicz'in **Barefoot comtessa (Çıplak ayaklı kontes)** filminde tüm öykü bir cenazeye gelenlerin geriye dönüşlerle hatırladıklarından ibarettir. Eğer bu filmin tek cümlelik özetin *Çıplak ayaklı kontes'in cenazesine gelenlerden birkaç kişi onunla geçirdikleri günleri hatırlar* şeklinde kurulursa, cenaze süresi gerçek hayatta olabileceğinden daha uzun olacağı için böyle bir yapıdan bahsedilebilir. Ancak filmin ana öyküsü yine de ana karakterin yani kontesin yaşamıdır.

Aynı şey Claude Sautet'nin **Les Choses de la vie (Hayat bağları)** filminde kaza geçiren genç mimarın can çekişirken tüm hayatını gözünde canlandırma öyküsü için de geçerli olabilir. Burada da

filmin zamanı kazanın olduğu ve sonra da yardımın gelip adamı hastaneye götürdüğü zamanın toplamıdır. Eğer bu kadarını esas alırsak, anlatım zamanı diejetik zamandan uzun görünecektir.

Sahne Zamanı

Sinemada zamanın geçmesini göstermek, genel anlamda olduğu kadar lokal olarak da önem taşır. Bir sahnenin içindeki öykücükte anlatımda kesinti yoksa gerçek zaman ile diejetik zaman birbirine eşittir. Ancak sahne içinde bir karakter konuşurken kesintilerle atlamalar yapan deneysel tarzlar da mevcuttur. Yine yürüyen bir karakteri gösterirken, eylemi kesmeden karartma ve açılmalar gösterebiliriz. Böylece aynı sahne ve aynı kesintisiz eylem içinde zaman atlanmış ve gerçek zaman diejetik zamandan öne geçmiş olur.

Bunun dışında elbette ki sahne montajı içinde diejetik zaman, anlatım zamanının önüne geçer. Bir karakterin ellerini yıkadığı bir sahnede, onun tüm hareketleri kare kare resmedilmez. Sahnenin içinde mutlaka atlamalar ve kurgu elipsleri yapılır.

Zaman Geçişi

Sinemanın edebiyatla farkından bahsederken, zamanın kullanımının bu iki sanatı ayıran en önemli unsurlardan biri olduğunu belirtmiştim. Gerçekten de edebiyatta, yalnızca *"ertesi gün"*, *"birkaç gün sonra"* ya da *"bir sonraki yıl"* diyerek çok kapsamlı zaman atlamaları yaratabiliriz. Halbuki sinema bunları göstermek zorundadır. Bu geçişleri yani zaman atlamalarını belirtmek için sinema tarihinde en çok kullanılan yöntemler evdeki saatin ilerlediğini küçük kesmelerle göstermek ya da yazıyla, dış sesle bunu açık açık söylemek şeklinde olmuştur. Yine de daha da ince görsel taktikler bulmak yerindedir. Gündüzden geceye geçmek, mevsimin değişmesi, elbiselerin farklılaşması, insanların daha yaşlı görünmesi en gözde görsel yöntemlerdir. Bununla birlikte teknik olarak karartma ve açılma yaptığımızda zamanın geçtiğini anlarız. Sinema seyircisi için bu yöntem kaçınılmaz olarak zamanın geçişine gönderme yapmaktadır. Jean-Claude Carriere bir söyleşisinde bu tekniği kıran en önemli sahnenin Luis Bunuel'in **Un chien Andalou (Bir Endülüs köpeği)** filmindeki ünlü planlar olduğunu söylemiştir.[201] Önce kapıyı açan bir karakter görürüz, sonra bir karartma olur ve açılma olduğunda kadının elinin kapıyı tekrar açtığı görülür. Burada Bunuel, zamanın geçmiş olacağına dair seyircinin sezgisel tanısının bilincindedir ve yine bilinçli olarak bunu kırmak istemiştir.

Sahnelerin zamanının gerçekçilik ve gereklilik prensibine göre gerçek zamanının çok daha hızlı bir ritmiyle geçtiğini, hatta gerçek zamanda yer alan birçok elemanın elipsle kaldırıldığını biliyoruz. Bu prensip bizi filmin anlatım zamanına ulaştırmaktadır. Ancak bazen, lokal anlamda da bazı sahnelerin içeriğini uzun tutmak hatta anlatım zamanını diejetik zamanın üstüne çıkarmak gerekebilir. Özellikle gerilim, beklenti, düello gibi sahnelerde zamanla istediğimiz gibi oynayabilir, hatta onu biraz da geri çekebiliriz.

---

201) Cinéma 70: *Entretien avec Jean-Clude Carrière*, No:148, sayfa 63

ÖYKÜ / ANLATIM

Bundan önceki bölümlerde, sinema dilinin öykü ve anlatımdan oluştuğunu yeri geldiğince belirtmiştim. Öykü, olaylar ve durumlar dizininin, belli bir başlangıç ve son çerçevesinde, gerçek zaman varsayımıyla anlatılmasıdır. Öykü'nün yazarın dili ve dramatik elemanlar eşliğinde, öznel bir zamanda anlatılmasına ise anlatım denir. Kimi zaman karşımıza çıkan Narasyon (Anlatım biçimi) terimi ise anlatım eylemini simgelemektedir. Filmi diğerlerinden ayıran öyküsü ve anlatımına bir arada Olay örgüsü (Entrika) denir.

Bir filmin öyküsü ve anlatımı, iki temel elemandan oluşur: Baş Karakter ve Anlatım Zamanı.

Filmin veya baş karakterin öyküsünün nereden başlayacağı senaristin seçimine bağlıdır. Öykünün başı, olay örgüsünün başı olmayabilir. Şöyle düşünelim. Elimizde sıradan bir vatandaşken suç işleyen ve hapse düşen bir adamın öyküsü olsun. Bu öyküyü düz bir anlatım zamanı ile anlatırsak şöyle bir dizgi oluşabilir.

1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	.....
Sıradan vatandaş	*Suç*	*Yakalanma*	*Hapis*	*Kaçış*	*Bir kadına rastlar*	*Herşeyi anlatır*	

Bu dizginin anlatım zamanını farklılaştırmak istersek, bu temel olaylardan herhangi birinden başlayabiliriz. Filmin başı için hangisinin daha ilgi çekici ve vurucu olduğunu tasarladıktan sonra, onu en başa yerleştiririz. Yani...

5	*6*	*7*	*1*	*2*	*3*	*4*	.....
Kaçış	*Bir kadına rastlar*	*Herşeyi anlatır*	*Sıradan vatandaş*	*Suç*	*Yakalanma*	*Hapis*	

Bir önceki örnekte, kadına herşeyi anlattığı sahne, sözel geçilecektir. Çünkü zaten gösterilmiştir. Ancak ikincisinde, herşeyi anlatmaya başladıktan sonra yakalanma bölümüne dönmesi burada bir geriye dönüş (flash-back) sahnesi olduğu anlamına gelmektedir.

Şimdi, hepimizin bildiği, televizyonlardan defalarca yayımlanan, Engin Orbey'in ünlü **Delisin!** filmini ele alalım. Anlatım zamanı ve baş karakteri değiştirerek, bu basit olay örgüsünü nasıl üç farklı öykücüğe dönüştürebileceğimizi görelim.

DELİSİN!

1) *Varını yoğunu satan bir adam elde ettiği parayla tahvil alır ve bunları şemsiyesine gizler. O ölünce, üç kardeşi paraları aramaya başlar. Bu arada ölen adamın oğlunun da ilçeye geldiğini farkederler. Üç amca, delikanlının, içlerinden birinin kızına aşık olmaya başladığını hissedince kızı, genç adama karşı kullanmak ister. Aralarında çıkan arbedede, şemsiye çekiştirilirken ortadan yırtılır ve tahviller ortaya saçılır. Amcalar özür diler, buna karşılık tahvillere sahip olur, kızı da delikanlı ile evlendirirler.*

2) *Genç bir adam babasının ölümü üzerine uzun süredir ayrı olduğu ilçeye geri döner. Burada amcalarından birinin kızına aşık olur. Bir yandan da babasının parasını aramaktadır. Ancak amcaların da paranın peşinde olduğunu bilmemektedir. Hatta sevdiği kızın bile onlar tarafından kullanılabileceğini aklına getirmez. Para aranırken bulunan şemsiye; amcaları, kız ve onun arasında kalır. Çekişmede şemsiye yırtılır ve tahviller ortaya çıkar. Baba ölme-*

den önce parasını tahvile yatırmış, onları da şemsiyeye saklamıştır. Genç adam tahvilleri amcalarına verir, buna karşılık kendisi de kızla evlenir.

3) *Genç bir kız ilçelerine gelen amcasının oğluna aşık olur. Bir yandan genç adama babasının ölümünü unutturmaya çalışırken, bir yandan da ona yine babasının sakladığı paraları bulması için yardım etmektedir. Ancak aynı paraların peşinde kendi babasının ve iki amcasının da olduğunu çok iyi bilmektedir. Hatta bu üç adam kendisine, oğlanın ağzını aramasını bile teklif etmişlerdir. Bu arada bir şemsiye bulunur. Aralarında çıkan arbedede şemsiye çekiştirilirken yırtılır ve tahviller ortaya çıkar. Delikanlının babası ölmeden önce parasını tahvile yatırmış, onları da şemsiyeye saklamıştır. Genç kız delikanlıyla evlenmeyi kabul eder. Böylece barışı sağlayarak amcalarını da tahvillere kavuşturur.*

Yukarıdaki örnekte, aynı öykünün farklı zaman diliminden başlayarak ve yine farklı bir baş karakter kullanarak ayrı olay örgüleri oluşturduğunu gözlemlemekteyiz. Şimdi bunu biraz daha kapsamlı ve biraz daha fazla karakterli bir örnek üzerinde de görelim. Marcel Carne'nin 1943 yılı yapımı ünlü filmi **Les Enfants du paradis (Cennetin çocukları)**, bu konuda öğrencilerime hemen her sene verdiğim örneklerden biridir. (Parantez içindeki sayılar farklı karakterleri belirtir)

CENNETİN ÇOCUKLARI



Les Enfants du paradis
(Cennetin Çocukları)

1B2B'in Paris'inde Lacenaire(1) adlı karanlık bir tiple yaşayan genç kız Garance(2), pantomimci Baptiste(3) ile arkadaşlık yapmaya başlar. Baptiste'in çalıştığı tiyatroda yine onun yardımıyla ip cambazı olarak işe girer. Garance, tiyatro sahibinin kızı ve Baptiste'e aşık olan Nathalie(4)'nin kıskançlıklarına maruz kalır. Yine orada Frederic(5) adındaki deneyimli bir aktörden çok etkilenir. Bir süre sonra utangaç Baptiste'ten sıkılıp terkeder ve kısa bir süre için aktörün kurlarına cevap verir.

Yıllar geçmiş, Baptiste Nathalie ile evlenip pandomimci olarak ün yapmış, Garance ise zengin bir kontun(6) karısı olmuştur. Hemen her akşam Baptiste'i alkışlamaya gitmektedir. Aynı tiyatroda, Garance'a olan ilgisini hiç kaybetmemiş olan Frederic de Othello'yu oynamaktadır. Garance kocasının kendisiyle aktör Frederic arasında bir ilişki olduğundan kuşkulandığını bilmektedir. Ancak o yeniden Baptiste'e aşık olmuştur. Bir gece Baptiste ve Garance birbirlerine aşklarını ilan ederler. Garance'ı hayatının değişik dönemlerinde takip eden ve ona hâlâ aşık olan Lacenaire kıskançlıktan her şeyi konta söyler. Garance Baptiste'den ayrılmak zorunda kalır.

Yukarıda özetini verdiğim film öyküsünde rakamlarla belirttiğim altı önemli karakter bulunmaktadır. Konu özetinin öznesi, yani baş karakter Garance'tır. Olay 1828 Paris'inde başlar ancak anlatım zamanı filmin başladığı yerdir. İlk cümlede Garance'ın Lacenaire adındaki karanlık bir adamla yaşadığı ve Baptiste adındaki pantomimci ile arkadaşlık etmeye başladığı söylendiğine göre, filmde ilk göreceğimiz eylemler ve sahneler bunlar olacaktır. Baş karakter ve anlatım zamanını değiştirerek aynı öyküyü tekrar yazmak, özetin öznesinin Garance yerine öyküde gördüğünüz diğer karakterlerden herhangi biri

olmasını, anlatım zamanının da yukarıdaki ilk cümlenin olduğu yerden değil, öykünün içindeki başka bir zamandan başlamasını ifade eder. Buna bir örnek ben vereyim. Diğer karakterlerden herhangi birini alarak da çeşitlendirilebilir.

1828 Paris'inde, babasının tiyatrosunda da çalışan genç Nathalie, yine aynı tiyatroda pandomim gösterilerine çıkan Baptiste'e aşıktır. Ancak genç adam, Garance isminde ip cambazı bir kızın işe alınmasına ön ayak olup ona yakınlaşmaya başladığında Nathalie kıskançlık krizine girer ve bunu hem Baptiste'e hem de Garance'a belli eder. Nathalie Baptiste'e Garance'ın daha önceleri Lacenaire adında karanlık bir tiple yaşadığını söyler, bir yandan da Garance'ı, tiyatronun yaşlı ve tecrübeli çapkın oyuncusu Frederic'in kollarına iter.

Yıllar geçmiş, Nathalie, artık iyice ünlenmiş pandomimci Baptiste ile evlenmiş, Garance da zengin bir kontun karısı olmuştur. Nathalie artık tiyatronun sahibidir ve her akşam kocası ile birlikte oyunları seyretmeye gelen Garance'a olan kıskançlığı hâlâ dinmemiştir. Onun Baptiste'i hâlâ sevdiğini düşünmektedir. Garance'ın kocası Kont ise karısının eski aşığı ve hâlâ aynı tiyatroda Othello'yu canlandıran Frederic'le ilişkisi olduğundan kuşkulanır. Nathalie, kocası ve Garance'ın birbirlerini hâlâ sevip sevmediklerini görmek için kontu meşgul ederek, kuliste yalnız buluşmalarını sağlar. Kendisi de gizlice gözlemektedir. Baptiste ve Garance'ın birbirlerine aşklarını ilan ettiğini görünce yıkılır. Bu arada, Garance'ı hayatının değişik dönemlerinde takip eden ve ona hâlâ aşık olan Lacenaire de kıskançlıktan her şeyi konta anlatınca, skandal patlak verir. Ancak Nathalie, konta olayı kapatmasını ve karısını affetmesini rica eder. Baptiste ve Garance ayrılır. Kont, Garance'ı alıp uzaklara gider. Nathalie, Baptiste'le yollarını ayırır.

Görüldüğü gibi, aynı öykü, farklı bir baş karakter ve farklı anlatım zamanı ile başka bir çehreye bürünmüştür. Burada, elbette ki yeni baş karakter Nathalie ile ilgili yeni bilgiler de özete eklenmiştir. Ancak bu bilgilerin öykünün yapısını değiştirmeyecek nitelikte olması doğru olur.

C) ÇATIŞMA

Özellikle ABD'de, senaryonuzu okuyan herhangi bir yapımcının bellkide sizi sınamak için, soracağı ilk soru şu olacaktır: *"Where is the conflict? (Çatışma nerede?)"* Çatışma teriminin gözümüzde ilk canlandırdığı imge hiç kuşkusuz birbirleriyle kavga eden, tartışan, kısacası çatışan insanlardır. Kendinizi düşünün. Yolda yürürken yanınızda iki insan gülümseyerek yan yana yürüyorsa dönüp bakmazsınız bile ama kavgaya tutuşmuşlarsa insiyaki olarak durur, birbirlerine neler yaptıklarını incelemeye koyulursunuz. Yani başkalarının kavgaları sizi çeker. İşte sinema seyircisini de böyle düşünmek gerekir. Başkalarının kavgalarını seyretmek neden bizim için böylesine ilgi çekicidir? Seyrettiğimiz kavgada, bizi çeken unsur aslında kimin kaç yumruk attığı değildir. Orada, gözümüzün önünde bir dram vardır. Ve her dramın da huzur veya mutsuzlukla biten bir sonucu bulunmaktadır. En az kavga kadar ilgilendiğimiz şey, bu olayın nasıl sonuçlanacağıdır.

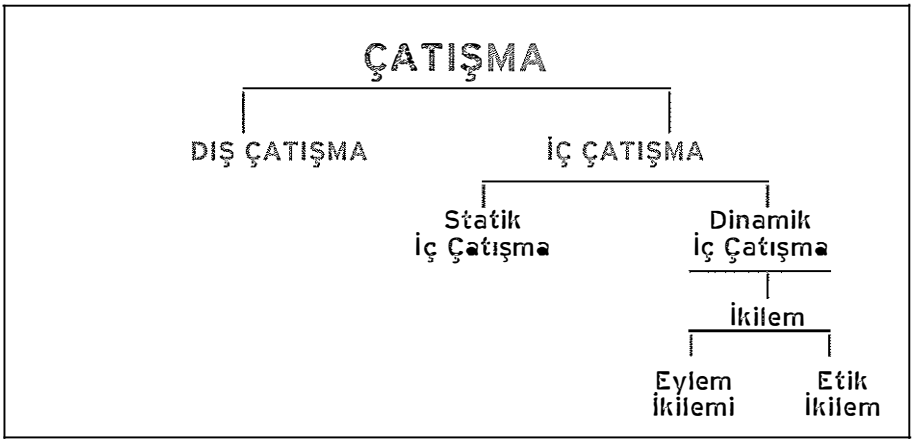
Gerçekten de dram olmadan kurmaca olamaz. Dram oluşumunun en önemli öğesi de mümkün olduğu ölçüde çatışma yaratmaktır. Mantık veya gerçeklik dolu ilişkilerden hoşlanıyor olabilirsiniz. Herhangi bir kitapçı dükkanına girdiğinizi ve çok beğendiğiniz bir kitaba fahiş bir fiyat isteyen satıcı karşısındaki durumunuzu düşünün. *"Peki alıyorum"*

diyerek dışarı çıkarsanız kuşkusuz kitabınıza sahip olacaksınız ancak yarattığınız sahne hiç de iç açıcı olmayacaktır. Kahramanın amacına çabucak ulaşması ve iç huzuruna kavuşması için film yazılmaz. Onu, elden geldiği ölçüde çatışmaya özendirmek esastır. Ancak çatışma iki insanın birbileriyle kavga etmesini veya tartışmasını içerdiği gibi karakterin içsel sorunlarını da kapsar *(Örneğimizde karakterimizin kitapçıda yeterli parasının olmaması ama kitabı çok istemesi, çalmaya karar vermesi ama tam o sırada bir müşteri tarafından görülmesi, vs.)*

Aslında çatışma herhangi iki olgunun birbirleriyle karşıtlığının oluştuğu andan itibaren ortaya çıkar. Bu iki olgu filmin iki karakteri olabileceği gibi, ihtiyaçlar, güçler, amaçlar, olaylar veya motivasyonlar da olabilir. Fransız sinema yazarı Dominique Parent-Altier, Darwin tarafından ortaya atılan biyolojik çatışma kavramının, ona getirilen en temel ve en ilginç yaklaşım olduğunu savunmaktadır. Bilindiği gibi Darwin'e göre insanlık, Tanrısal bir yaratı sonucu değil, hücrelerin çatışması ve güçlü olanların ayakta kalması sonucu oluşmuştur. Parent-Altier ise Darwin'in *Doğal Selection* kavramındaki *hücrenin çatışma sonucunda gelişmesi* noktasının dramatürjide karşılığını seyircinin gelişmesi ile bulduğunu söylemiştir.[202] Belki de kavga kavramından bu derece etkilenmemizin nedenlerinden biri de budur.

Bir filmde çatışma yaratabilmek için karaktere aşırı davranışlar yaptırmaya gerek yoktur. Filmin ana karakterinin bir sahnede herhangi bir şeye arzu duyması ve bunun gerçekleşmesinin de olası olduğu kadar sorunlar da barındırması, en çok çatışma yaratan unsurdur. Aslında bir dramatik filmin en önemli öğesi, filmin baş karakterinin öyküde tek ve somut bir amaca sahip olmasıdır. Karakterlerin aktif veya pasif hiçbir arzusunun bulunmadığı sahnelerde çatışma da yoktur.[203]

Çatışmalar dış ve iç çatışma olmak üzere ikiye ayrılır. Filmlerin çoğu dış çatışmalardan oluşuyor hissini vermesine rağmen, sinemada en önemli sahneler ikilemlerden yani iç çatışmalardan doğar. Çatışma konusuna etraflıca girmeden önce küçük bir şema ile gruplamayı nasıl yapacağımızı görelim:



202) Dominique Parent-Altier: *Approche du Scénario*, Nathan Université, Paris, 1997, sayfa 77
203) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 46

DIŞ ÇATIŞMA

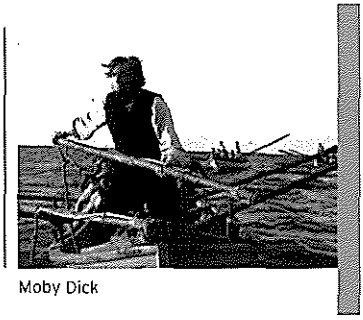
Dış çatışma, baş karakterin karşısına çıkan engellerle kendini ve çevresini sorgulamaksızın çarpışmasıdır. Bu anlamda, karakterin zaaflarını, yanlışlarını veya tereddütlerini de kapsamına alan iç çatışmadan farklıdır. Büyük bir dış engel karşısında kalan karakterimizin bu engele nasıl karşı koyacağını göstermek isteyebiliriz. Böylece, dış çatışmaya dayanan bir film yapmış oluruz. Ancak, karakter öğesini ve iç çatışmaları göz ardı ederek yalnızca dış çatışma öğelerinin kullanıldığı psikolojik dramlar, komediler, romantik temalı filmler yapmak zordur. Dış çatışmayı daha çok spor müsabakalarını [**Any given sunday (Bela bir pazar), Victory (Zafere kaçış)**] veya süper kahramanları [**Rambo First Blood, (Rambo İlk kan), The Terminator**] konu edinen filmlerde, korku ya da savaş filmi gibi türlerde, biraz da polisiye öykülerde kullanırız.

Birçok senarist, en iyi senaryonun herhangi bir spor karşılaşması olduğu konusunda hemfikirdir. Ancak bu söz her ne kadar bir doğruyu ifade etse de elbette ki tüm filmler spor müsabakası gibi görülemez. İşin doğrusu, dış çatışmalı filmler, çok önemli ve destansı örnekleri olmasına rağmen, iç çatışma öğelerinin çok kullanıldığı filmlere göre daha yüzeysel kalırlar, filmin tematiği ve karakter değişimini yeterli derecede ifade edemezler. Bu yüzden, özellikle son yıllarda, süper kahramanların dahi zaaflarının, eksiklerinin, korkularının olduğu film öyküleri oluşturulmaya başlanmıştır. Buna karşılık filmin temasını bir spor müsabakası üzerine kuruyorsak bunun hakkını vermeli, filmin içinde maçlara yeterli zamanı ayırmalıyız. Nitekim, geçtiğimiz yıllarda Türkiye'de yapılan **Dar alanda kısa paslaşmalar** filminin öyküsü, verdiği sosyal mesajla bazı seyircilerin hoşuna gitmiştir ama filmin maçları göstermemeyi savunan tavrının futbol tutkunlarını hayal kırıklığına uğrattığı kesindir.


Horsemen (Vahşi atlılar)

Tüm müsabaka örneklerinin bir sekans içinde lokal olarak ya da sekansın tamamını içine alacak şekilde kullanılması sinemanın gösteri öğesinin en iyi örneklerini ortaya koymuştur. Örneğin Dalton Trumbo'nun 70'lerde yazdığı ve Afganistan dağlarındaki kabileler arasında geçen **The Horsemen (Vahşi atlılar)**'ın başındaki 9 dakikalık ünlü bozkaşi sahnesi unutulmazdır. Bozkaşi'de birçok atlı önce alanın ortasında duran ölü bir kara koyunu kapmak için mücadele verir. Biri koyunu kaptıktan sonra at sırtında kaçarken, diğerleri de yine at sırtında bir yandan onu kırbaçlayıp, bir yandan da elindekini kapmaya çalışırlar. Baş karakter Uraz (Omar Sharif)'in de içinde bulunduğu bu nefes kesici gösteri, dış çatışmanın en temsili sahnelerinden biridir. Aynı ölçüde muhteşem bir mücadele de elbette ki **Ben Hur**'un ünlü atlı araba çarpışmalarıdır. 20 dakikalık bu sahne için binlerce figüran ve 8 hektarlık bir alan kullanılmış, çekimleri tam 3 ay sürmüştür. Bu filmde deniz savaşları sahneleri de benzer bir görkem yansıtmaktadır.

Genel Dış Çatışma


Moby Dick

Filmin öyküsü tamamen dış çatışma üzerine oturtulmuşsa bunlara dış çatışmalı filmler denir. Örneğin **Moby Dick**'te Kaptan Achab kendisine zarar vermiş olan beyaz balinayı yakalayıp öldürmek istemektedir, amacı budur. Öyleyse beyaz balina onun için bir engeldir, ancak bu engelle çarpışma biçimi (adamlarını örgütlemesi, takip) ve çarpışma sırasında içinde bulunduğu durum (onu avlamak için bazen idrakını kaybedebilmesi) Achab'ın hiçbir şekilde tereddüt yaşamasına yol açmaz.

Genel dış çatışma kullanımında, öykünün ana çatısı iki karakter ya da iki grup arasındaki rekabet üstüne kurulur. Bu tip bir yapıda karakterlerin kişilik özellikleri, zayıflıkları, ilişkileri, zaafları elbette ki iç çatışmalar doğuracak ve öykünün içinde yer alacaktır. Ancak seyircinin odaklandığı konu iki düşman arasındaki mücadele ve müsabakalardır. Dış çatışma yapısı sayesinde, birbirinden apayrı iki kültürden gelen 60'lı yılların Macar filmi **Ket Felidö a fokalban (Cehennemde iki devre)** ile önceki yıllar-


Ket felidö a pokalban
(Cehennemde iki devre)


Lagaan

da çıkan Hint yapımı **Lagaan**'ın tamamen aynı omurga üstüne oturduğunu gözlemleyebiliriz. Şimdi bu iki filmin konularını gözlemleyelim:

Ket felidö a pokalban (Cehennemde iki devre): *Nazi işgali sırasında, Ukrayna'daki bir toplama kampı... Kampta esir bulunan eski ünlü futbolcu Onodi'ye Almanlar tarafından bir futbol takımı kurması emredilir. Hitler'in doğum günü kutlamaları için savaş esirleri ile futbola meraklı Alman askerler arasında bir maç düzenlenmiştir. Son derece kötü koşullarda yaşayan mahkumlar bunu hem daha iyi yaşayabilmek, hem de belki kaçmayı başarabilmek için bir şans olarak görürler. İdmanlar sırasında kaçmaya yeltenen bazı esirler yakalanır.. Maç günü geldiğinde hepsinin umutları çökmüştür. Eğer Almanlar'ı yenerlerse ne olacağını tahmin etmek dahi istemezler. Bu moral bozukluğu ile ilk dakikalarda 3-0 yenik duruma düşerler. Ancak daha sonra Alman futbolcuların sertliğe, yıldırmaya ve aşağılamaya dayanan oyun sistemlerine isyan ederler. Sonunda gurur baskın çıkar ve Onodi'nin takımı harika bir maçtan sonra Almanları 5-3 yener. Ama bu durum kendi trajik sonlarını da hazırlayacaktır.*

Lagaan: *İngiliz sömürgesi Hindistan, 1800'lü yılların sonları... Küstah bir İngiliz askeri olan Russel, idaresi altındaki topraklarda Lagaan (vergi) almaktadır. O yıl kurak geçtiği halde tamamen keyfi bir şekilde vergiyi iki katına çıkarır. Buna açık bir şeilde karşı çıkan*

genç ve cesur Bhuvan, Russel'ı kızdırır. Bunun üzerine, Russel, Bhuvan'a eğer vergiden kurtulmak istiyorlarsa derhal köylülerden bir takım kurmasını, birkaç aylık bir antrenmandan sonra İngiliz askerleri ile kriket maçı yapmalarını teklif eder. Köylüler kazanırsa, üç yıl boyunca vergi vermeyeceklerdir, ancak kaybederlerse, bu yıl ödeyecekleri vergi üç katına çıkacaktır. İdmanlar başlar. Bhuvan'a aşık olan, Russel'ın kız kardeşi Elizabeth de onlara yardım eder. Maç günü gelir. Kriket maçı günlerce sürer ve her şey Bhuvan'ın karşılayacağı son topa kalır.

Görüldüğü gibi, iki filmde de baş karakter olarak benimsediğimiz ezilen grup ile ezenler arasında güç dengesi bakımından hiç de adil olmayan bir mücadele vardır. Bu güçlükleri, dengesizlikleri ne kadar büyütürsek, öykünün sonunda duyulan zevk de aynı oranda büyür. Yukarıdaki iki film arasındaki tek fark, birincisinde acı, ikincisinde ise daha mutlu bir son olmasıdır. Ezilenler ve ezenler arasındaki karşıtlık, iyi ile kötü ya da etik ile namussuz arasındaki mücadele olarak da karşımıza çıkabilir.

Film Başlangıcı ve Lokal Dış Çatışma Öğeleri

Yukarıda örneklerini verdiğim tüm filmler ve bunların içindeki gösteri sahnelerinin ortak özelliği, bu sahnelerin hemen hepsinde baş karakter veya önemli karakterlerden bazılarının çarpışmanın ya da mücadelenin içinde fiilen yer almasıdır. Baş karakterin içinde bulunacağı dış çatışma sahneleri ve mücadeleler, filmin başında yer alabildiği gibi ortasında ya da sonunda da olabilir. Ancak bu çatışmaların hazırlıklarını yapmak *(Mücadele halindeki karakterler kimdir? Kimleri severler? Eğilimleri nelerdir?)* gereklidir.

Buna karşılık, iki insan arasındaki açık çatışmayı veya gürültülü bir kavgayı dramatik olarak hazırlamaya gerek yoktur. Birbirleriyle savaşan iki askeri doğrudan gösterebilir ve sadece bu görüntülerle seyircilerde çatışma duygusunu uyandırabiliriz. Savaş cephesinde karşılıklı dalgalanan iki farklı bayrak, iki boksörün arkasındaki iki farklı antrenör yani çekişme gerektiren her türlü eylem, filmin başında da sonunda da olsa, istediği sonuca ulaşacaktır. Ancak karakterlerinin sunumundan önce yani filmin başında yaratılan dış çatışma unsuru asla uzun tutulmamalıdır. Burada *"5 veya 10 dakika yeterlidir"* gibi bir reçete vermeye gerek yoktur ancak seyirci bir an önce baş karakterle tanışmayı beklemektedir. O halde dış çatışmayı tadında bırakmak yeterlidir. Bunun istisnaları yok mudur? Elbette. Ancak o zaman söylenecek bir söz, sahip olunan bir tez olmalı ya da üstün bir teknik gösteri yapmaya girişilmelidir. Bunların neredeyse hepsini bir arada bulunduran **Saving private Ryan (Er Ryan'ı kurtarmak)** yaklaşık 25 dakikalık korkunç bir savaş sahnesi ile başlar. Biz tarihsel olarak, karaya çıkarma yapanların tarafını tutuyor olsak da bir süre sonra savaşın dehşeti karşısında kimin kimle savaştığı duygusunu yitirmeye başlarız. Steven Spielberg, filmine dramatik olarak girmeden önce seyircileri doğrudan savaşın içine götürmek istemiş, bunun için de gerek özel efektleri, gerekse ses unsurunu başarıyla kullanmıştır. Hatta bazen bu karşıtlığı verebilmek için çok kapsamlı bir dekor çalışmasına dahi gerek olmayabilir. **Pale rider (Namludaki adalet)** filminin başında paralel kurgu ile, bir yanda hızla ilerleyen birkaç atlı, diğer



Saving private Ryan
(Er Ryan'ı kurtarmak)

yanda da kendi hallerinde, sakince çalışan kasabalılar gösterilir. Arkaya da biraz tehdit edici bir müzik koyduğumuzda, gösterdiğimiz iki görüntüdeki insanlar arasında birazdan bir çatışma yaşanacağı fikri oluşturulmuş olur.

Fatih Akın'ın yapımcılığını üstlendiği **Kebab connection** filmi bir kung-fu mücadelesi ile başlar. Baş karakterin filmdeki amacı bir kung-fu filmi çekmek olduğu için böyle bir başlangıç yapılmak istenmiş olabilir. Bu çatışmayı tetikleyen olay filmin başında genç bir kızın dönerciye gelen iki kişiye yalnızca bir tek döner kaldığını duyurmasıdır. Rekabet, dış çatışmayı tetikleyen en önemli unsurdur ve filmin başında yalnızca sahip olmak istenen objeyi ve buna sahip olmayı bekleyen iki karakteri göstererek, dış çatışma yaratmak mümkündür.

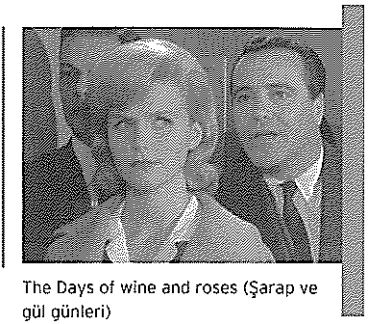
Filmin baş karakterinin amacına ulaşmasının önüne konulan her türlü engel de çatışma yaratmaya müsaittir. Bu karakterin engellere karşı koyması çatışmayı oluşturur. Bir erkeğin sevdiği bir kadına ulaşmasını engelleyecek pek çok etmen olabilir. Ancak herhangi başka bir erkeğin varlığı tipik bir dış çatışma oluşturacaktır. Buraya kadar söylediklerim elbette dış çatışmanın tek gösterim biçimi olduğu anlamına gelmez. Pier Paolo Pasolini'nin **Accatone (Dilenci)** filminde baş karakter olan dilenci çok sevdiği ancak artık onunla yaşamak istemeyen Maddalena'nın evine gider. Orada kendisini Maddalena'nın erkek kardeşi karşılar ve hakaretler yağdırır. Aralarında çıkan sokak kavgasını kimse ayıramaz. Birbirleriyle güreşirken Pasolini ortamın sesini keserek arkaya Bach'ın Passion'unu koyar. Burada senaryoda Pasolini'nin yapmaya çalıştığı şey, sıradan bir dış çatışma sahnesine sembol yüklemek, birbirleriyle kıyasıya güreşen iki insanın bu çekişmesinin arkasında cinsel bir çağrışım da yaratmaktır. Ancak tabii ki bu tip örnekler ne kadar etkili olsalar da yazarının şahsına özgüdür. Yani herkes dış çatışmanın etkilerini özümsedikten sonra yeni bir dil geliştirebilir.

Tanışma

Tanışmalar çoğunlukla çatışmalı olmalıdır. İster filmin iki ana karakteri, isterse de baş karakterlerimiz ile bir yan karakter arasında olsun, her türlü tanışma seyirci açısından beklenti oluşturur. Bu ilişki nasıl başlayacak ve nasıl gelişecektir? Gerçek hayatta, olumlu başlayan bir ilişki, ağır ağır daha köklü bir beraberlik haline dönüşebilir. Bu tip mutlu başlangıçlar çatışma içermediği için sinema filmi için ideal değildir. İdeal olan, karakterlerin ilişki sürecinde olumsuzdan olumluya doğru dönmesidir. O halde ilk tanışmada taraflardan birinin olumlu, diğerinin olumsuz, ya da ikisinin de olumsuz olması senarist için açılım içeren bir yoldur.

İki karakter arasındaki ilişki öykü içinde olumsuzdan olumluya doğru gider. Bununla birlikte, kadın ve erkek çabucak aşık olup yuva kuracak olsalar dahi olumsuz bir başlangıç yapmaları tavsiye edilir, zira bir erkek, yeni tanıştığı *(ve sonradan baş kadın karakter olacağını tahmin ettiğimiz)* bir kadına görüşme teklif ettiğinde hemen kabul görürse, hem inandırıcılığa sekte vurulmuş olur, hem de yukarıda belirttiğim, değişim manevrasını yapabilmemiz zorlaşır. Yıldırım aşk, çoğunlukla melodramların konusudur. Birbirlerinden hoşlanan, evlenen, hatta uzun bir ilişkiye sahip olacak olan karakterler dahi ilk karşılaştıklarında yıldırım aşka tutulmazlar. Burada aklıma alkolizm üzerine yapılmış en önemli filmlerden biri olan **Days of wine**

and roses (Şarap ve gül günleri) geliyor. Filmde baş karakter Joe (Jack Lemmon), yeni tanıştığı sekreter Kirsten'e akşam yemeği teklif eder. Ancak bütün ısrarlarına rağmen reddedilir. Sonra Kirsten Joe'nun kur yapma tekniklerini sakar bulup eğlenir ve bu sefer de kendisi adamın yanına gelerek teklifini kabul ettiğini söyler. Yine Robert Riskin'in **It happened one night (Bir gecede oldu)** senaryosunda, baş karakterler Peter (Clark Gable) ve Ellie (Claudette Colbert)'nin tanışması, bir otobüste ve atışmalı olacaktır.[204]



The Days of wine and roses (Şarap ve gül günleri)

PETER - Afedersiniz hanımefendi, fakat oturduğunuz koltuk benim
ELLIE - (Sinirle gözlerini kırpıştırarak) Anlayamadım?
PETER - Bakın, çok kötü moddayım. Bu yer için sert bir kavgaya da hazırım. Sizin için de aynı durum söz konusu ise...
ELLIE - Şoför bey! Bu koltuklar reserveli mi?
ŞOFÖR - Hayır, önce gelen kapar.
ELLIE - Teşekkür ederim.
PETER - Şoför bey!
ŞOFÖR - Evet?
PETER - Bu koltuklar iki yolcu alır değil mi?
ŞOFÖR - Belki alır, belki almaz.
PETER - Kımıldayın hanımefendi. Bu bir 'belki alır' dır.

Rutin

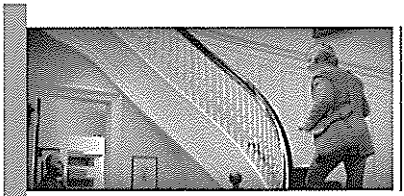
Dış çatışma, günlük yaşamı, aile içi ilişkileri, yıllardır aynı şeyi yapan karakterleri, birbirlerini artık hiçbir şey söylemeden anlayacak hale gelmiş karakterlerin hareketlerini, kısacası rutini anlatabilmek için ideal yollardan biridir. Çok uzun süredir birlikte olan insanlar, birbirlerine sevgi gösterilerinde bulunmazlar. Bazen ağızlarını açtıklarında, ya gerçek ya da şaka yollu eleştiriler, şakalar, takılmalar yaparlar. Ancak daha sonra birbirlerinin başına en ufak bir şey gelse tekrar kenetleneceklerdir. İşte bu günlük yaşamı verebilmek istiyorsak, dış çatışma ile başlamalıyız. Örneğin Ferzan Özpetek'in **Hamam** filminde de, **Karşı Pencere**'sinde de, film, birbirleriyle çekişen, kavga eden çiftlerin görüntüsüyle açılır. Bu sayede, ilk sahnelerden itibaren karakterlere ilgi göstermeye başlarız.

Dış çatışma kendi içinde bir heyecan içerdiği için bu tip sahneleri uzatmaya gerek yoktur. Bir kavganın aşamaları elbette önemlidir ancak sonucu ve o sonucun doğuracağı durumlar, aşamalardan çok daha ilgi çekicidir. Bu yüzden ortam ne kadar uygun olursa olsun, dış çatışma sahnelerinde zamanın sınırlı tutulması uygundur.

---

204) Pat Mc Gilligan: Six Screenplays by Robert Riskin: *It happened one night*, University of California Press, LA, 1997, sayfa 223

Örneğin çok iyi atışma diyalogları yazdığımızı düşünerek iki insanın karşıtlığını uzatırsak orta oyunu veya Karagöz sevenlerin hoşuna gidebiliriz ama yaptığımız şeye sinema denmez. Olayların gelişimini bekleyen seyirciler bu durumdan çabucak sıkılabilirler.



Three days of the condor
(Akbabanın üç günü)

Burada David Rayfiel'in yazıp Syndey Pollack'ın yönettiği **Three days of the Condor (Akbabanın üç günü)** örneği, dış çatışmayı nasıl etkili kılacağımızı ve nerelerde kullanacağımızı göstermesi bakımından oldukça ilginçtir. Sıradan bir romancı olan Joseph Turner (Robert Redford) CIA için çalışmaktadır ve kendisi de romanları için yeni fikirler edinme peşindedir. Filmin başında, çalıştığı yere gelen Turner, tatlı-sert de olsa karşısına çıkan hemen herkesle küçük çatışmalar yaşar. Resepsiyonist ona yine geciktiğini söyler, bir iş arkadaşı dosyalardan birini yerine koymadığı için içerler, bir başkası göstereceği şeyler olduğunu ileri sürerek üzerinde çalıştığı işi yarım bırakmasına neden olur. Yani tüm bu çatışmalı durumlar veya başka bir tabirle mini-dramlar, bizi olaylar hakkında bilgilendirici nitelikte olduğu gibi, baş karakter Turner'ın vereceği değişik tepkiler de onu tanımamıza ve karakter oluşumuna yardım eder. Örneğin bu sahnelerde senarist Rayfiel, Turner'ın diğerlerinden farklı olduğunu, aslında orada çalışmasına rağmen bu bürokratik ortama hiç uyum sağlayamadığını temel bir dış çatışma ile de verebilirdi. Yani bir iş arkadaşı çıkıp onun suratına bağırarak bu bilgileri bize sunabilirdi. Ancak böyle bir sahne bu küçük dış çatışmalarla üretilmiş sahneciklerin işlevini görebilir miydi, tabii ki hayır. Zira o zaman sadece o çatışmayı yaşayan iki kişinin üzerine yoğunlaşmak gerekecek ve böylece sadece iki kişinin arasında gelişen anlaşmazlık üzerinde düşünmemiz sağlanacaktı. Örneğin **Yards (Çeteler savaşı)** filminin başında, eve geri dönen baş karakter için kutlama partisi hazırlanmıştır. Her şey çok güzeldir, insanlar birbirlerine çok iyi davranırlar. Ancak arka planda, seyirciye hemen verilen gerçek şudur ki, karakter hapisten çıkmıştır ve hiç kimse bu konudan konuşmamaktadır. O halde şunu söyleyebiliriz: Filmin başlarında birbirini uzun zamandır tanıyan karakterlerin tekrar buluştuğu bir ortam yaratmak, çatışmasız bir ortam kuracağımız anlamına gelmez. Karakterlerden birinin, tercihen baş karakterin geçmişinde yaşadığı veya bazı kişiler tarafından bilinen detayların da var olması gerekir.

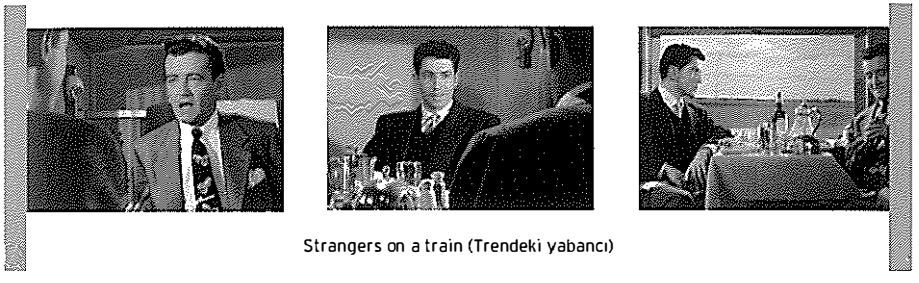
Reddetme

Yeni tanışan karakterlerin birbirlerine kötü davranmaları gereksizdir ancak iyi davranmaları için de bir neden yoktur. Filmde ana karakterin isteğini hemen ifade edeceği gerçeğini göz önüne alırsak, karşısındaki karakterin ona istediğini vermesi ya da bu isteği kabul etmesi için de bir neden bulmak zor olacaktır. O halde özellikle araştırma yapan, birini arayan, karşısındakine yer soran, bir şeyler isteyen karakter çoğunlukla ret ile karşılaşmalıdır. Bu şekilde hem olaya gerçekçi bir şekilde yaklaşılmış olur, hem de karakterin amacına hemen ulaşması engelenerek ona daha etkili bir yol kullanma fırsatı verilir.

Reddetme yoluyla ortaya çıkan dış çatışma yalnızca yeni tanışan karakterler için değil, birbirlerini tanıyan insanlar için de geçerli olabilir. Bu tip durumlarda iki taraf tamamen aynı fikirde olsa dahi olayın gerçekleşmesini uzatmak adına bir tarafın reddi

ya da tereddütünü üstüne basarak göstermek gerekecektir. Alfred Hitchcock'un ünlü filmi **Strangers on a train (Trendeki yabancı)**, trende tanışıp dost olan Guy (Farley Granger) ve Bruno (Robert Walker)'nun öykünün ilerleyen bölümlerinde ortaya koyacakları şeytani planı konu edinir. Planın ilk ortaya çıktığı diyalog sahnesinde iki karakterin pozisyonunu takip edelim:

BRUNO – Bir veya iki hayat ne ki Guy? Bazı insanların ölüsü dirisine göre daha değerlidir. Karınız veya benim babam gibi mesela. Oh, bakın bir gece uyuklarken aklıma nasıl bir fikir gelmişti: tam garanti! Diyelim ki karınızdan kurtulmak istiyorsunuz. Yani mesela diyorum... İyi de bir nedeniniz var.
GUY – Yok da...
BRUNO - (keserek) Hayır, hayır dinleyin. Öldürmekten korkuyorsunuz, neden biliyor musunuz, çünkü yakalanmaktan korkuyorsunuz. Şimdi fikrime dönelim...
GUY – Korkarım, sizi dinleyecek zamanım yok..
BRUNO – O kadar da kolay ki üstelik. Sizin ve benim gibi iki adam şans eseri karşılaşırlar. Hiçbir ilişkileri yok. Daha önce de kimse onları yan yana görmemiş. İkisinin de kurtulmak istedikleri biri var. Cinayetleri değişiyorlar.



Strangers on a train (Trendeki yabancı)

GUY – Cinayetleri mi değişiyorlar? (gülerek)
BRUNO – İkisi de birbirinin cinayetini işliyor. Hiç bağlantıları yok. İkisi de hiç tanımadıkları birini öldürüyorlar
GUY – Benim istasyonuma geliyoruz. (pencereden bakarak ve ayağa kalkarak)
BRUNO – Karınız, babam... Çapraz ateş...
GUY – Nasıl?
BRUNO – Aynı dili konuşuyoruz!
GUY – Yemek için teşekkürler! (ilerler)

İÇ ÇATIŞMA

Çatışma demek mutlaka şiddet demek değildir. Bir başka deyişle çatışma kelimesi sadece birbirleriyle çarpışan, dövüşen, tepişen insanları simgelemez. Daha da ileri gidelim. Şiddet içermiyor olsa da, çatışma iki kişi arasındaki karşıtlıktan bile oluşmuyor

olabilir. Bu duygu çok daha gizli, kendi içinde yani bireysel yaşanabilir. En belirgin örneğiyle, sevgilisine aşkını açamayan bir gencin durumu çatışma içermektedir. Buna İÇ ÇATIŞMA denir. Karşıtlık ve ikilem üretmeye yatkın her türlü duygu iç çatışma konusudur. Para problemleri, aşk, iş, başarısızlıklar, riskler...

İnsanlar aslında doğumlarından itibaren çatışma ile bir arada yaşamayı öğrenir. Korku, hayal kırıklığı, iç sıkıntısı, kendini aptal gibi hissetme, acı, kendini suçlama, terk edilme korkusu gibi duygular daha çok küçük yaşlardan başlayarak insanların yaşamlarında yer edinmektedir. Küçücük bir çocuğun ailesinden gizli dışarı çıkması, bir ilkokul öğrencisinin öğretmeni ders anlatırken altına yapması, bunu saklamaya çalışması ve bunun gibi daha nice olay bunu yaşayan kişi için çok ciddi potansiyel çatışmalardır. İnsanoğlunun içinde bulunduğu en büyük travma ölüme karşı olandır. Yaşam süreci, dönüştürülmesi olanaksız olan ölüm olgusu ile günbegün uzlaşmanın bitmeyen çabasıdır, bu anlamda da ölüm sorununa aradığımız doğru ya da yanlış yanıtlardan oluşur.[205] İşte insanın zevk ve konfor arayışının kökeni, metaforik anlamda bir bakıma ölümü temsil eden bu panik ve heyecan duygusundan mümkün olduğunca uzaklaşmaktır.

Çatışma, sinema seyircilerinin baş karakterle özdeşleşmesini sağlayan en etkili yoldur. Zira, yukarıda anlatılan tüm duygular, insanoğlunun, kültürlere göre çok az farklılık gösteren temel özellikleridir. Filmdeki kişilikler çatışma yaşadığı ölçüde onlara olan ilgimiz de artar. Alfred Hitchcock, çatışma sayesinde kötü adamlara bile ilgi duyabileceğimizi, örneğin çekmeceleri karıştıran bir kötü karakterin ilgimizi, en az iyi bir karakter kadar çekeceğini ifade etmiştir. Kötü karakterin filmin sonlarında yaşayacağı çatışma, seyirciyi onun yaşadıklarına ortak etmenin ötesinde başka yerlere de götürür. Karakterin yaşadığı başarısızlık seyircide tartışılmaz bir rahatlama yaratmaktadır. Uzun yıllar önce terkettiği ailesinin hâlâ hayatta olduğunu öğrenen ve onları görmeye giden birinin durumu çatışma ifade eder. Yine arkadaşının kız arkadaşına ilgi duyan bir kişinin, bu arkadaşı karşısındaki duyguları çatışma içerir. Örnekler uzatılabilir. Görüldüğü gibi, söylenmeyen sözler, ikilemler, kuşkular iç çatışma için ana kaynak olarak gözükmektedir.

Bir konuyu senaryolaştırmaya çalışırken onu nasıl daha fazla çatışmalı hale getirebileceğimiz konusunda kafa yormamız gerekir. Bir örnekle ele alalım: Baş karakter bir cinayet masası komiseri olsun. Sadık, başarılı, namuslu bir komiser. Günün birinde önemli bir cinayet olayının soruşturmasını üstlensin. Konu itibariyle, buraya kadar son derece sıradan da olsa bir film oluşturabiliriz. Ancak burada ne derinlik, ne tema ne de çatışma vardır. Devam edelim. Cinayetin en önemli zanlısının komiserin oğlu olduğu öğrenilir. (1. ÇATIŞMA) Asıl önemlisi, komiserin oğlunun aleyhinde deliller olmasına rağmen, olay yerinde başka izlere de rastlanmıştır. Ancak komiser dışındaki herkes cinayetin onun oğlu tarafından işlendiğinden emindir, zira komiserin babası da (her ne kadar istemeden de olsa) bir çocuğu katlettiği için hüküm giymiş ve elektrikli sandalyede idam edilmiştir. (2. ÇATIŞMA) Soruşturma sırasında, komiserin birlikte göreve çıktığı, en samimi iş arkadaşı; olayı soruştururken öldürülür. Komiser, iş arkadaşı polisin ailesini de

205) Ünsal Oskay: *Çağdaş Fantazya*, Der Yayınları, İstanbul, 1997, sayfa 63

iyi tanımaktadır. Herkes yine oğlundan şüphelenir. (3. ÇATIŞMA) Bunlar yetmezmiş gibi, komiser, yıllar önce, şiddetli geçimsizlik yaşadığı karısını ve oğlunu terk etmiş, karısı ile şu ana kadar araları son derece kötü olduğu için oğlunu da yıllardır görmemiştir. Oğlu bunu affetmemektedir. (4. ÇATIŞMA)

İşte çatışma çalışması yapmak budur. Görüldüğü gibi, son derece sıradan olabilecek bir cinayet soruşturması, baş karaktere çok sayıda ikilem sunan bir iç çatışma yumağına dönüşmüştür. Bu şekilde, pek çok soruyu da beraberinde getirmektedir. Komiser oğlu ile tekrar nasıl ilişki kuracaktır? Oğlunun suçsuz olduğunu nasıl ispatlayacaktır? Eğer gerçekten de suçsuz ise bunu diğer insanlara nasıl anlatacaktır? Babasının eski suçunun tekrar ortaya dökülmesini ve oluşabilecek kamuoyu baskısına nasıl karşı koyabilecektir? İş arkadaşı olan polis müfettişinin ailesine ne cevap verecek, bu sorumluluğu nasıl üstlenecektir? Böyle çatışmalar oluşturduktan sonra, bu soruşturma herkesin ilgisini çekecektir. Senaryo yazarının ve yönetmeninin sorunsal eğilimleri, bu sorulara verilen cevaplar ve senaryonun işleyişi ile ortaya çıkacaktır. Yukarıda verdiğim şema bir filmde aynen kullanılmıştır. [**City by the sea (Öldüren Şüphe)**]

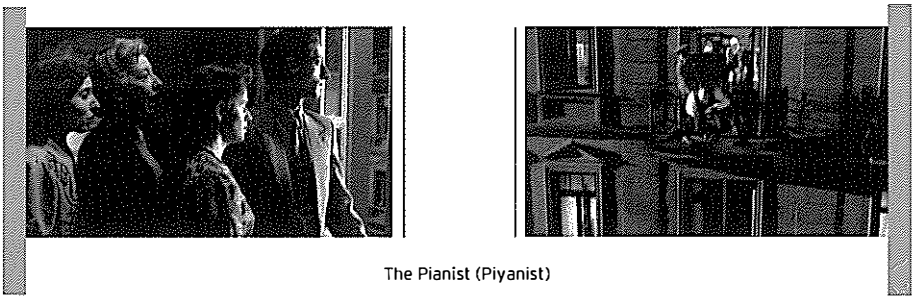


City by the sea (Öldüren Şüphe)

Statik İç Çatışma

Çatışma her ne kadar ikilemlerin sonucu olarak doğuyor da olsa onunla eş anlamlı demek değildir. İç çatışmalar daha nadir de olsa ikilemlerin değil çaresizliklerin ve yetersizliklerin sonucu ortaya çıkmış olabilir. Yani bir kişinin yapmaya çalıştığı bir şeyi vücudundaki bir yetersizlik, sakatlık veya zamanında yetişememek gibi bir problem sonucu gerçekleştirememe durumu çatışmayı doğurur. Bu olgunun belki de en fazla bilincinde olan Alfred Hitchcock'un senaristi J. M. Hayes sinema tarihindeki en önemli çatışma örneklerinden birini yaratmıştır. **Rear window (Arka pencere)** filminde ayağındaki alçı nedeniyle evinde penceresinin önünde komşularına bakarak zaman geçiren fotoğrafçı Jeff (James Stewart), karşı evde oturan komşusunun karısını öldürüp cesedi yok ettiğine inanmaktadır. Bu kuşkuyu paylaşan sevgilisi Lisa (Grace Kelly) komşu evde yokken, bir takım deliller bulmak için karşıdaki eve girer. Karşı apartmanda koridor ve ev pencereleri açık olduğu için Jeff sevgilisinin yaptıklarını takip edebilmektedir. Birdenbire komşu geri döner ve apartmanın koridorunda belirir. Evin içinde bulunan Lisa'nın bu durumdan haberi yoktur: Jeff ise herşeyi bir film şeridi gibi izlemektedir. Çok rahatsız durumdadır. Müthiş bir çatışma yaşamaktadır. Ne bağırabilmekte, ne de ayağının durumu nedeniyle sevgilisinin yardımına koşabilir. Aslında tam olarak sinemadaki seyircinin konumundadır. Olayın sonucunu beklemekten başka yapacak hiç bir şeyi yoktur. Belki de bu yüzden seyirciyle onun arasındaki özdeşleşme kolayca gerçekleşmiştir. Aynı kul-

Janım Roman Polanski'nin **The Pianist (Piyanist)** filminde Szpilman ve ailesinin, karşı komşularının evinin Alman askerleri tarafından basıldığı sahnede de vardır. Askerler, komşuların tekerlekli sandalyedeki yaşlı üyesini balkondan aşağı fırlatırlar. Szpilman ve ailesi, karşı daireden bunu yalnızca çaresizlikle gözlemlemekle kalmaz, aynı zamanda da ses çıkarmamaya çalışırlar.



The Pianist (Piyanist)

Statik iç çatışma, karakterin ölüm karşısında duyduğu çaresizlikten ortaya çıkabilir. Bu tip durumlarda seyirci, karakterin derdini çabucak paylaşacaktır. **Malice** filminde baş karakter Safian doğum yapmak üzere olan karısı için hastaneye geldiğinde, doktorlar karısının çocuğu düşürdüğünü ve kötü durumda olduğunu söyleyerek onu bir seçim ile başbaşa bırakırlar. Ya karısının bir ovülü alınacak ya da ölecektir. Burada, Safian, elbette ki karısının yaşamasını isteyecektir. Ancak çok istediği çocuğunu kaybetmekten duyduğu çaresizlik, statik bir iç çatışmadır. Sydney Pollack'ın, Kurt Luedtke'nin senaryosundan uyarladığı **Absence of malice (Yanlış karar)**'da baş karakter genç gazeteci kadın Megan Carter, bir süredir peşinde olduğu Gallagher'ın birkaç gece önce kirli işler yapan insanlarla birlikte olduğunu ispatlayarak, suçluluğunu gösterecektir. Ancak ortaya çıkan Teresa adlı bir kadın, Megan'a o gece Gallagher'ın kendisi ile birlikte olduğunu, bu yüzden de suçlu olamayacağını söyler. Ama birlikte nerede olduklarını bir türlü söylemek istemez. Megan bu durumda onlara yardım edemeyeceğini söyleyince Teresa mecburen gerçeği ifade eder. Koyu bir katoliktir ama o gece bebeğini aldırmak için gizlice hastaneye yatmıştır. Gallagher da ona yardım etmiştir. Megan, Teresa'nın istememesine rağmen bütün itiraf metnini gazetede yayınlar. Bir süre sonra da, Teresa'nın intihar ettiğini duyar. İşte o anda Megan'ın üzerinde bir süre kalırız. İçinde yaşadığı statik iç çatışma etik yoksunluğundan duyulan utanç, pişmanlık, kadının etiğine duyduğu saygı, üzüntü karışımı bir duygudur. Ama bunu statik hale getiren şey, pişman olup bütün bunlardan dönmek için artık yapacak hiçbir şeyin olmamasıdır.

Seyirci, belli bir özdeşleşme yaşadığı ancak kötü adamın kurbanı durumuna düşen karakterin öleceğini sezdiği anda statik iç çatışma yaşamaya başlar. Baş karakter, filmin hemen başlarında çok önemli bir ölüm tehdidi ile karşılaşıyorsa, seyirci içsel olarak umutludur, zira karakterin hemen ölmeyeceğini bilir. Buna karşılık bu kişi, ikincil karakterlerden biri ise seyircinin kaygıları uyanmaya başlar. **Hannibal**'de İtalyan komiser Pozzi, Hannibal Lecter'in peşine düştüğünde, herkes bu adamın şeytanla oyun oynadığını ve ömrünün fazla uzun olmayacağını hemen anlamıştır. Nitekim, Pozzi, Lecter'in eline düştüğünde bunun şiddetli bir ölüm ile sonuçlanması kaçınılmaz olacaktır.

Buraya kadar verdiğim örneklerde genellikle sakatlık ve ölüm gibi statik iç çatışma temaları üzerinde durdum. Ancak sinemada geçmişinden utanma ya da geçmişi geri

döndürememe, boşa geçmiş bir yaşam gibi çok daha derin statik öğeler de kullanılabilir. **The Remains of the day (Günden kalanlar)** bu konuda bir festival gibidir. Film hem şimdiki zamanda, hem de geriye dönüşlerle gittiği için, baş karakter Stevens (Anthony Hopkins)'in geçmişe dönük sessiz pişmanlıklarına ortak olabiliriz. Hayatı boyunca çok sadık bir uşak olan Stevens, savaş sırasında patronu Lord Darrington'un Nazi işbirlikçisi olduğunu dahi fark etmemiştir. Yıllar sonra, aynı kasabadan geçerken bir bakkalın soruları karşısında Lord Darrington'ı hiç tanımadığını söyler. Statik iç çatışma kurgusu bambaşka bir tarzda, örneğin komedi öykülerinde de kullanılabilir. Blake Edwards'ın yazıp yönettiği **Switch** filminin ana omurgası nasıl kurulmuştur? Filmde kadınları kullanmayı seven, onlarla sadece gönül eğlendiren Steve bir gece kötü davrandığı eski sevgililerinden biri tarafından öldürülür ve hemen sonra Tanrı tarafından kendisini seven en az bir kadın bulması için dünyaya geri gönderilir. Ancak bir sorun vardır, o da ceza olarak sarışın bir kadın görünümünde gönderilmiş olmasıdır. Bilinci hâlâ erkek bilincidir. Çatışma yaratmaya uygun durumları, yani yapmak isteyip de yapamayacak olduklarını herhalde tahmin edebiliyorsunuz! Filmin ilginç konusu ve yapısına rağmen oldukça hantal olması Blake Edwards'ın bu durumdan yaratılabilecek çatışmaları yeterince kullanmamasından ve dikkatini daha çok Steve'in kendisini seven kadın arama işlemi üzerinde yoğunlaştırmasından ileri gelmektedir.


Switch

Yukarıda örneklerini gördüğünüz tipteki çatışmalara statik iç çatışma adını veriyoruz. Statik çatışmayı yaratan şey, karakterin çaresizliğinden doğan statikliği, yani yeterli inisiyatifi gösteremeyecek durumda olmasıdır. Bir yakının ölümü, para kaybı, sakatlık gibi yani bir daha geri gelmesi imkansız veya çok zor olan durumlarla karşılaşan karakterler statik çatışma yaşamaktadır. Bunlar son derece güçlü ve seyirciyi derinden etkileyen çatışmalardır. Ancak kullanım süresi sınırlıdır. Üzüntü, acı, elem, çaresizlik gibi duygular özdeşleşme için önemlidir ama çok uzaması sakıncalıdır. Gereksiz yere uzatılmış bir statik iç çatışma üzüntüsü, seyirciyi tıpkı filmdeki karakter gibi çaresizliğe itecek ve öyküden koparacaktır.

Statik iç çatışmanın başarılı ve tadında kullanımı daha sonra çok başarılı çatışma sahneleri yaratmak için bir hazırlık gibi kullanılabilir. **Hazal**'da baş karakter Hazal (Türkân Şoray), yörenin geleneklerine göre, yeni ölmüş eşinin 12 yaşındaki küçük kardeşi ile evlendirilir. Ancak evlilik olmasına rağmen aralarında elbette ki iletişim yoktur. Bu arada küçük damat kendi kız kardeşinin bir adamla seviştiğine tanık olur. Kız kardeşine olan sevgisi ve gelenekler arasında büyük bir ikilem yaşar. Fakat kız kardeş onurunu kurtarmak adına intihar eder. Küçük çocuğun yaşadığı bu büyük dram, *(Statik iç çatışma)* onun, kendinden yaşça büyük karısı Hazal ile kuracağı büyük dostluğun temellerini atar. Daha sonra Hazal'ı aşığı ile gördüğünde kıskanmak ya da kızmak yerine ağlayarak onun da intihar etmemesi için yalvaracaktır.

Dinamik İç Çatışma

Statik çatışma dışında kalan yani karaktere baş kaldırı imkanı tanıyan, onu harekete geçiren her türlü çatışmaya DİNAMİK İÇ ÇATIŞMA adı verilmektedir. Yani, bir çatışmanın dinamik sayılabilmesi için karakterin karşı koyma veya en azından harekete geçme potansiyelinin olması gereklidir.

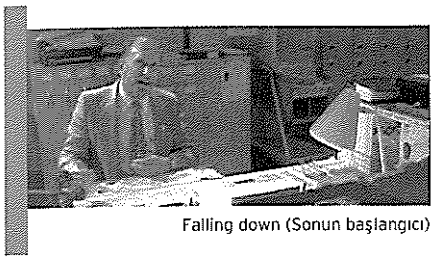
İç çatışmaların pratikteki uygulamaları, filmin karakterlerinin kendileri için önem taşıyan iki olay ya da iki seçim arasında kalmaları şeklinde ortaya çıkar. Buna ikilem diyoruz. İkilemleri de, eylem ikilemi ve etik ikilem olarak iki gruba ayırabiliriz.

Eylem İkilemi

Bir karakter işiyle veya sosyal konumu ile ilgili bazı görevlere sahiptir. Bu görevler doğal olarak yapmak durumunda olduğu işler kadar üstleri tarafından kendisine verilen emirler de olabilir. Normal durumlarda karakter bunların uygulanmasında sakınca görmemektedir. Ancak bu görevler karakterin kendisi, ailesi, yakın çevresi ile ilgili yapmak durumunda kaldığı sosyal görevler ile çakışınca eylem ikilemi yaşanmaktadır. Elbette ki karakterin bu iki duruma da onlardan birini elinin tersi ile itemeyecek kadar bağlı olduğunu bilmek ve göstermek gerekecektir. Kimi sinemacılar senaryolarında dramatik yapıdan, diyaloglardan veya karakterlerden çok çatışma üzerine yoğunlaşırlar. Thomas Vinterberg'in **Festen (Davet)** filmi gösterilmeye başlandığında kimi Avrupalı eleştirmenler, filmin başarısını yönetmenin *"dogma"* akımına bağlı olmasından gelen görsel özelliklere ve içeriksel derinliğe bağlamışlardı. Halbuki **Festen (Davet)** ikilemler içindeki kişiliklerinin iç ve birbirleriyle yaşadıkları dış çatışmaların yoğunluğuyla dikkat çekiyordu. Keza aynı yönetmenin **De Storste helte (Kahramanlar)** filmi de baş karakterin yaşadığı ikilemler ve iç çatışmalar ile dikkat çeker. Örnekleyelim: Baş karakter mahkum Karsten, sadece bir günlük çıkış iznini aldığı günün sabahı, eski bir sevgilisi, Lisbeth kapıya dayanır ve ondan olmuş, on yaşını aşkın bir kızı olduğunu söyler. Karsten ve arkadaşı Peter küçük kızı arabayla alıp gezmeye çıkardıklarında aralarında derin bir yakınlık doğar. Kızın varlığı Karsten için aynı zamanda bir gurur kaynağıdır. Thomas Vinterberg, senaryoda çatışmayı besleyici hiç bir detayı unutmamıştır. *(Karsten'in hapishane izninin sadece bir günlük olması, küçük kızın üvey babasıyla hiç anlaşamaması...)* Kız eve dönüp o üvey babadan dayak yiyince gerçek babasını arar ve arabasıyla onu uzaklara götürmesini, yani evden kaçırmasını ister. Karsten eylem ikilemi yaşamaktadır. Hapisten kaçmanın cezası büyüktür. İzninin sonunda, yani birkaç saat sonra hapishaneye geri mi dönecektir, yoksa yeni kavuştuğu kızıyla uzaklara mı gidecektir? Eylem ikileminde karakter kendi eylemini zaten benimser ancak kendisinden yapılması istenen eyleme de düşman değildir. Hatta o eylemi normalde hiç sorgulamadan yerine getirmektedir. Bu filmde Karsten, kendisine verilen bir gün çıkma iznini az bulup kaçma planları yapmamaktadır. Aksine tüm bunları yapamayacak kadar çekingen, eyleme girişemeyecek kadar da korkak sayılabilir. Eğer başına gelen olay olmasa, her zaman olduğu gibi hapse geri dönecektir. O halde, eylem ikileminin aktif hale dönüştürülmesi mutlaka dış çatışma sonucunu doğuracaktır. Karakter, kendisinden isteneni değil, daha çok

kendi yapmak istediğini gerçekleştirmeye karar verir.

Eylem ikilemi, yalnızca iki eylemin öne çıkarılması demek değildir. Karakterin kendi yapması gereken ile ondan yapması istenen iki eylem son derece mekanik olabildiği gibi, duygularla örülmüş de olabilir. 1969 yapımı bir Türk filmi olan **Dikkat kan aranıyor**'da baş karakter olan polis karakteri (Ekrem Bora), akıl hastanesinden kaçan bir deliyi yakalamak ile doğum yapacak olan karısına düşük yapmaması için O RH (-) kan bulmak arasında bir eylem ikilemi yaşamaktadır. Eylem ikileminin gerçek kullanımı da böyle olmalıdır. Yani karakter hem kendisi ve ailesi için yapması gereken eylem ile kendisine verilen eylem arasında kalmıştır; hem de yapması gereken eylemin duygusal, çatışmalı ve aciliyet içeren bir boyutu vardır. Polisin karısı daha önce iki defa düşük yapmıştır, üçüncü defa olursa bir daha çocukları olamayacaktır. Kadındaki kan grubu son derece nadirdir. Film senaryo aşamasından sonraki çeşitli etmenler nedeniyle değerinden kaybetmiş olabilir ama çatışmalar üzerine inşa edilmiş bu senaryo kurgusu oldukça başarılıdır. Aynı tip bir ikilem **Falling down (Sonun başlangıcı)** için de geçerlidir. Filmdeki polis karakteri, bir aciliyet karşısındadır, zira görevdeki son günüdür. Bir an önce psikolojik sorunları olan karısının yanına dönmek ve onunla olmak istemektedir. Buna karşılık, birdenbire sinir krizi geçiren ve geçtiği her yerde ortalığı birbirine katan D-fens karakterini o gün içinde yakalamakla yükümlüdür. İsrailli yönetmen Amos Gitai'nin **Kadosh** filmi İsrail'in aşırı dinci çevrelerinde geçer. Baş karakterimiz Meir de haham başına yakın bir din adamıdır. Çok sevdiği bir karısı vardır ve çok istemelerine rağmen çocukları olmaz. Bir gün haham başı Meir'in karısının herhalde steril olduğu için çocuk yapamadığını, o yüzden de hiç erkek evlat sahibi olma şansı bulunmadığını söyleyerek, karısını derhal bırakmasını ve yeni bir kadınla evlenmesini ister. Meir hayatında haham başına hiç karşı gelmediği gibi, karakteri de bunu yapmaya uygun değildir. Burada Meir'in içinde bulunduğu durum tam bir ikilemdir. Sevdiği kadınla yaşama uğruna tüm değerlerine sırt çevirip aforoz edilmeyi göze alacak mıdır, yoksa tüm sevgisine rağmen onu terk mi edecektir?



Falling down (Sonun başlangıcı)

Eylem ikilemi, statik iç çatışmaları aktif hale getirmek için de kullanılır. **The Remains of the day (Günden kalanlar)**'da uşak Stevens (Anthony Hopkins), kendi işe aldırdığı, yardım ettiği, kol kanat gerdiği yaşlı babasının ölümü karşısında kişiliğine uygun sakin bir tepki verir. Ancak çok üzüldüğünü anlayabiliriz. Böylesi bir statik iç çatışmayı aktif hale getirmek için o sıralarda da çalışması ve konuklara hizmet etmesi gerekecektir. Bir anlamda üzülmek eylemiyle konuklara hizmet etmek eylemi arasında kalmış olur.

Etik İkilem

Karakter, yapması gereken sosyal, ailevi veya profesyonel görev ile içinden gelen ses arasında kalıyorsa etik ikilem yaşamaktadır. Etik ikilem, onun kendi yap-

mak istediği eylem ile etik duyguları arasındaki ikilemleri de içerir. Burada karakterin kendisine verilen görevi yapmakla ilgili hiçbir sorunu yoktur. En yakınları, ailesi dahi bunu desteklemektedir. Hatta bunu yapmanın karaktere getirisi de çok fazladır. Ancak bunu engelleyen tek şey karakterin kendi etik yapısı ve duygularıdır. Tabii onun bu etik çatışmayı yaşayabilecek karakterde biri olduğunun hazırlığını yapmak gerekir. Bir baş karakteri veya filmin önemli bir karakterini sempatik hale getirmek istiyorsak, ona mutlak surette iki tip ikilemi de yaşatabilmeliyiz. Ancak etik ikilemlere dayanan iç çatışmalar, karakterin seyirciyle özdeşleşmesi sürecini hızlandırmaktadır. Bu durum, aynı zamanda karakter oluşumunu da belirleyen en önemli unsurlardan biridir.

Das Leben der anderen (Başkalarının yaşamı) adındaki Oscar'lı Alman filminde baş karakter W., Doğu Alman polisi Stasi'nin önemli memurlarından biridir. Görevi, herhangi bir vatandaşın devrim karşıtı olup olmadığını saptamak, bunun için de her türlü sorgu yöntemine başvurmaktır. Günün birinde, ünlü tiyatro yönetmeni Georg'u izleme emri çıkınca, adamın evine gizlice dinleyici mikrofonlar yerleştirilir. Evi gece gündüz dinleme görevi de W.'ye verilir. Rejimin genel havasından hareketle, evinin dinlendiği ortaya çıksa bile Georg'un fazla bir baş kaldırı gücü olmayacağı anlaşılmaktadır. Ancak baş karakterimiz yönetmenin hayatına girdikçe, onun dürüstlüğünden, birikiminden etkilenerek yavaş yavaş kamp değiştirmeye başlar. Ancak aynı anda da yönetmenin gerçekten de bir Batı Alman dergisi için Doğu Almanya'yı kötüleyen bir yazıyı evinde arkadaşlarıyla birlikte gizlice kaleme alması, olayın dramatik boyutunu artırır. Baş karakterin ve filmin ana çatışması buradadır: Karakter bağlı olduğu göreve sadık mı kalacaktır yoksa yönetmeni, arkadaşlarını ve kız arkadaşını ele vermeyerek tamamen onların yanında mı yer alacaktır?



Das Leben der anderen (Başkalarının yaşamı)

Hiç bir kültürel zenginliği ya da ilginç bir sorunsalı olmayan Amerikan romantik komedileri veya polisiyelerinin seyirciler tarafından soluksuz izlenmesinin nedenlerini seyircinin birikimsizliğinde aramak, oldukça kolaycı bir çözümdür. DVD kiralayan bir dükkândan herhangi bir romantik komedi aldığınızda, öykünün içinde mutlaka bir ikilem yaratıldığını göreceksiniz. Zira ABD'de çatışmasız film yapmayı yapımcıya kabul ettirebilmek nerdeyse imkansızdır. Yüzlercesi arasından birisini seçip örnekleyelim: 2005 yapımı bir film olan **Just my luck (Şansa bak)**, şanslı bir kız ile şanssız bir genci tanıtır. Tam tabiriyle, genç kız neye dokunsa altına, çocuğun dokundukları ise çamura dönüşmektedir. Bir gece maskeli baloda karşılaşır ve öpüşürler. Bu öpüşmeden sonra roller yer değiştirir. Kız şanssız, genç de şanslı hale gelir. Genç kız bu şanssızlığının nedenini keşfedince o akşam öpüştüğü delikanlıyı aramaya başlar. Bulur ve onu öpünce şansını geri kazanır. Ancak delikanlıya aşık olmuştur ve çok önemli bir ikilem yaşamaktadır. Şansını mı sevgilisini mi tercih edecektir? Filmin derinliği, sorunsalı veya

yazarın birikimi bu tip bir dramatik omurganın üzerine kurulur. Bu örnekte taraflar oldukça yüzeysel kalmıştır ancak seyirciye ulaşmanın ana kuralı bu çatışmaya sahip olabilmektir.

Woody Allen'ın **Cassandra's dream (Cassandra'nın rüyası)** filminin çözüm sahneleri tamamen etik ikilem üzerine oturmuş değil midir? Filmde oldukça önemli parasal sorunları olan iki kardeş Terry (Collin Farrel) ve Ian (Ewan McGregor) zengin amcalarından para isterler. Amcaları bu parayı vereceğini ancak bunun karşılığında önemli bir şirket sırrını bilen bir adamı öldürmelerini istediğini söyler. İki genç, çok tereddüt geçirmelerine rağmen, istemeden de olsa amcalarının isteklerini yerine getirirler. Cinayetin faili bulunamaz ve olay kısa süre sonra kapanır. Sonuçta olayın boyutu ne olursa olsun her şey bitmiş sayılabilir. Ancak cinayetin sorumluluğu Terry'yi bırakmayacaktır. Bunalımlar, sinir krizleri, kendi kendine konuşmalar... Olayı saklayacak mıdır? Yoksa hem kardeşini hem de amcasını tehlikeye atarak herşeyi polise bildirecek midir? Yine **Karşı pencere**'de Giovanna, dokuz yıllık evli ve iki çocuklu olmasına karşın, karşı pencerede arada bir gördüğü Lorenzo'yu platonik olarak beğenmektedir. Bir süre sonra şans eseri onunla tanışıp arkadaşlığı ilerlettiğinde, onun da kendisine karşı aynı hisleri beslediğinin farkına varır. Aralarındaki flörtten sonra ilk olarak sevişmek için onun evine gittiğinde, aralarında bunu engelleyecek hiçbir şey yoktur. Buna ikisi de niyetlidir, çevresindeki hemen hemen hiçbir kimsenin bu durumdan haberi yoktur, bunun olup olmaması ikisinin de hayatında hiçbir şeyi değiştirmeyecektir. Ancak Giovanna, karşı pencereden kendi evini görür, uzun uzun bakar. O anda bir etik ikilem yaşadığını anlarız. Çatışma hazırlık sahnelerinde hem hayatının rutinine karşı Lorenzo'yu bir kurtuluş olarak gördüğü ve çok arzu ettiği, hem de ailesine karşı sorumluluk taşıyan iyi bir anne olduğu çok net bir şekilde sunulmuştur. Sonunda, tahmin edileceği gibi, Lorenzo ile birlikte olmaktan vazgeçerek evine geri döner.

Bir filmde karakterin veya karakterlerin hangi ikilem içine düşeceğine karar vermenin ne kadar önemli olduğu *"dış çatışma"* bahsinde söz ettiğim Macar filmi **Ket felidö a pokalban (Cehennemde iki devre)** ile bu filmin John Huston tarafından 80'li yıllarda çekilen tekrar yapımı **Victory (Zafere kaçış)** filmini karşılaştırdığımızda ortaya çıkar. Huston'un filminin senaristleri Evan Jones ve Yabo Yablonsky, ilk filmin en can alıcı yerinin maçın içindeki dönüşüm ve galibiyet olduğunun farkındalardır. Bu yüzden de maçın kötü giden ilk yarısından sonra *(esirlerden kurulan takım mağlup durumdadır)* bir etik ikilem yaratmak isterler ve bu noktada ilk filmin senaryosuyla biraz oynarlar. Öncelikle maçı Paris'in ünlü Colombes stadına taşırlar ve devre arasında esirlerin soyunma odasından gizlice açılan tünel onların kurtuluş umudu olur. Almanlar hiçbir şey fark etmezler. Esirler artık tüneldedir ve neredeyse kaçmayı başarmışlardır. Ancak ilk yarıda maruz kaldıkları aşağılamaları ve mağlup durumda olmayı hazmedemedikleri için moral ikilemi yaşadıktan sonra geri dönerler ve Almanlar'a sahayı dar ederler. Böyle epik sonlara meraklı seyirciler bile filmin bu bölümünü son derece başarısız, özellikle de gerçek dışı bulmuştur. Neden? Bunun açıklaması şudur: Filmdeki karakterlerin nihai amacı Almanları yenmek değil, hapisten kaçmaktır. Senaristler tam da bu nedenden ötürü yeni filmde esirlerin kamplarda gördükleri muameleyi biraz daha insancıllaştırmış, kamp şartlarını daha yaşanabilir hale

getirmiştir. Bunu yapmalarının nedeni sondaki etik ikilemini kabul edilebilir kılmaktır. Ancak buna rağmen, tarihi göndermelerle kampların ne demek olduğunu çok iyi bilen seyirci için esirlerin kaçmayı değil, Almanları yenmeyi tercih etmesi ancak fantezi kabilinde anlaşılabilecek bir durumdur.

İÇ VE DIŞ ÇATIŞMANIN İŞLEVSEL KULLANIMI

Kimi zaman çatışma etkisini çoğaltmak ve sürprizli bir vurgu yaratabilmek için, İÇ ve DIŞ ÇATIŞMA arka arkaya kullanılmalıdır. Burada amaç, küçük bir zaman dilimi içinde karakterlerin gizli duygularını açığa çıkarırken, seyircide de tıpkı karakterlerde olduğu gibi bir seri çatışma yaratabilmektir. Dış çatışmanın işlevli hale getirilmesinin yolu da budur.

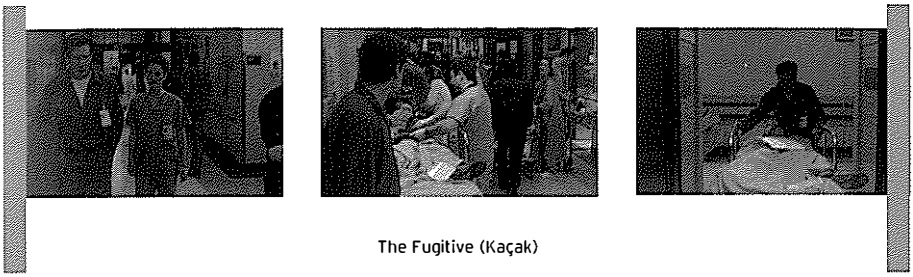
1935 yılının önemli Amerikan filmi **Peter Ibbetson** iki baş karakter Peter ve Mary'nin çocukluklarını göstererek başlar. Yan yana iki köşkün çocuklarıdır ve tüm yaşamları birlikte geçmektedir. Ancak sürekli kavga ederler. Önce Peter kendi hasta annesine Mary'yi şikayet eder, sonra da oyuncak yapacak tahtaların paylaşımı konusunda ciddi olarak atışırlar. Son kavgalarından sonra bir daha birbirlerini görmeyeceklerini söyleyerek ayrılırlar. Ancak Peter'in annesi öldüğünde küçük çocuğun ağladığını gören Mary de ağlamaya başlar ve Peter evdeyken, aldığı tahtaları onun bahçesine getirir. Bu sekans, amcasının Peter'i götürmek için gelmesiyle daha da dokunaklı hale gelir. Tam ayrılma anında, Mary yavaşça Peter'in yanına sokularak elini tutar, sonra iki çocuk birlikte kaçmaya başlarlar. Görüldüğü gibi, iki karakter arasındaki sevgiyi vermenin yolu da önce onlar arasındaki çatışmayı göstermekten geçmektedir. Zira, insan aklı görüneni değil görünmeyeni, bilineni değil bilinmeyeni, söyleneni değil söylenmeyeni merak eder. Yani iki karakter arasında çok fazla dışa vurulan sevgi gösterirsek bu sefer de bunların aslında birbirlerini sevmediklerini ya da bir şeyler sakladıklarını düşünebiliriz.

John Cassavetes'in **Love streams (Aşk ırmakları)** filminde, baş karakter yazar Robert Harmon, ayrıldığı karısından olan küçük oğlunu arada bir pazar günü alıp gezmeye götürecektir. Kadınlara ve içkiye aşırı düşkün olan Harmon oğlunu evine getirir, içki teklif eder, kız arkadaşlarıyla tanıştırır. Tüm sekans boyunca baba- oğulun arasındaki derin ayrılık ve küçük çocuğun babasına duyduğu yabancılık vurgulanır. Çocuk babasıyla önce kavga eder ve ona hakaretler yağdırdıktan sonra evine gitmek istediğini söyler. Harmon aslında oğlunu çok sevdiği için ona tatlı-sert engel olmaya çalışır. Bu sırada küçük çocuk düşerek burnunu kanatır. Bu olay çocuğun nefretini daha da artırır ve babasına bağırarak artık kendini eve bırakmasını ister. Harmon oğlunu bırakmaya eski karısının evine gittiğinde kadının yeni kocası yani üvey baba ile karşılaşır. Çocuğun halini gören adam eski karısını görmek ve çocuğu teslim etmek isteyen Harmon'u adamakıllı döver. Buraya kadar, bu sekans, dış çatışma öğelerinin ön plana çıktığı sahnelerden oluşmuştur. Cassavetes, senaryoda özellikle baba ile oğul arasındaki farklılığı vurgulamak için çatışma yaratmıştır. İşte tam bu sahnede, öz babasının dayak yemesini korku dolu gözlerle ve ikilemle seyreden çocuk, birdenbire ona doğru koşarak onu çok sevdiğini haykırır ve sarılmak ister. Bu sefer de üvey babası tarafından zorla içeri sokulur. Burada gösterilen


Love streams (Aşk ırmakları)

iç çatışma sahnesi hazırlıklı veya çift aşamalı değildir. Ancak görüldüğü gibi, çok güçlü bir dış çatışma yaratılarak iç çatışmanın sürpriz özelliğinden faydalanılması düşünülmüştür. Bu tip örneklerde çatışmanın iki tarafındaki karakterlerin genellikle birbirlerine büyük bir dostluk veya kan bağı ile bağlı kişiler olduğunu görüyoruz. Böyle karakterler kavga etseler de yine de birbirlerine içten içe sevgi ile bağlı kalacaklardır. O halde onları filmin başında mümkün olduğunca karşıt, kavgalı, sorunlu göstermek doğrudur. Nitekim **Babam ve oğlum**'da küçük Deniz, dedesinin, babası ile olan husumetten dolayı kendisine soğuk davrandığını görür. Dedesi, sol görüşlere kapılarak evden gittiği için konuşmayı reddettiği oğlunun çocuğunu bağrına basamaz. Ancak çocuk kendi torunu olduğu ve bu tip ailelerde çocuğa çok önem verildiği, ayrıca karısı ve ailenin diğer fertlerinin Deniz ve babasına iyi davrandığı düşünülürse, yaşlı adamın büyük bir ikilem yaşaması doğaldır. Sonunda dayanamayıp torununu kucaklar. Söz konusu sahne, bu özelliği nedeniyle seyirciler için çok dokunaklıdır.

İç ve dış çatışmanın birlikte kullanımı, filmde gerilim unsurunu artırıcı bir şekle de sokulabilir. Bu iki çatışmanın alternatif kullanımı güçlü sahneler oluşturacaktır. **The Fugitive (Kaçak)** filminde Dr. Richard Kimble hem karısının katili olan tek kollu adamı aramakta, hem de kendisini katil sanan komiser Gerard'dan kaçmaktadır. Komiserle Dr. Kimble arasında film boyunca süregelen çatışma, bir sahnede hastahanede kendini gösterir. Dr. Kimble rakibinden kaçmak için doktor kıyafeti giyer. Gerçekten doktor olduğu için hastahaneyi tanımakta, nerelere kaçacağını bilmektedir. Tam o sırada kanlar içinde



The Fugitive (Kaçak)

bir çocuk oraya gelir ve hemşireler doktor olduğu için ondan yardım isterler. Kaçmak kurtuluş olacaktır, zira komiser Gerard'ın adamları içeri girmiştir bile. Ama çocuk da çok kan kaybetmektedir. Ne yapmalıdır?

ÇİFT AŞAMALI ÇATIŞMA

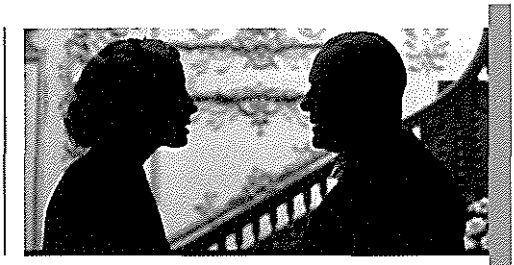
Tüm verdiğimiz örneklerde dikkatleri yoğunlaştırmak gereken bir nokta vardır. Çatışma ama özellikle iç çatışma, daima iki aşamalıdır. Eğer baş karakterin yaşadığı çatışmaya seyirciyi ortak etmek istiyorsak bunun tek yolu en az çift sahneli çatışma yaratmaktır. Filmin baş karakterinin annesini, ailesini veya arkadaşını kendiliğinden seveceğini düşünmeyin. Böylesi ilişkileri bile hazırlamak ve karakterlerin ilişkilerinin ne düzeyde olduğunu önceden mutlaka göstermek gerekir. Bir gencin, daha filmin ilk sahnesinde parkta yanında oturan bir genç kıza ondan hoşlandığını söylemeye çalışması sempatik, sürprizli veya dramatik görünebilir. Ancak özdeşleşme prosedürünün gerçekleşmesi için gencin kıza olan ilgisini bize gösteren bir ön sahne şarttır. Örneğin bir veya

birkaç sahne önce bu gencin aslında kızı daha önce takip ettiğini, ona delicesine aşık olduğunu ve bütün odasını kızın resimleriyle doldurduğunu bilirsek, onun kıza açılacağı sahneyi, dramatik bir gerilim yaratmak için, istediğimiz ölçüde uzatabiliriz. Ve çatışma içeren sahne de budur. Genç adam kıza aşkını ilan etmenin gerekliliği ile utangaçlığı arasında büyük bir çatışma yaşayacaktır.

Dramatürjik anlatımda hazırlık ve ödeme içeren sahneler genellikle iki aşamalıdır. Böylece gencin kıza olan ilgisini gördüğümüz veya hissettiğimiz sahne veya sahneler ÇATIŞMA ÖNCESİ HAZIRLIK SAHNESİ, parkta kızın yanına oturduğu sahne ise ÇATIŞMA SAHNESİ olarak adlandırılır. Ancak karakterin içinde bulunduğu çatışma, çatışma sahnesi içerisinde mutlaka sonuçlandırılmalı mıdır ? Yani delikanlı genç kıza mutlaka onu sevdiğini söylemeli midir ? Aslında çatışma sahnesinin kendi dinamiği vardır. Yani karakterimiz kıza ne söylerse söylesin, hazırlık sahnesinin varlığı nedeniyle seyirciye bir çatışma yaşatacağı açıktır. Delikanlı utangaç olup kekelese de, bambaşka şeylerden konuşsa da, veya doğrudan konuya girse de artık bizi ilgilendiren ne yapacağı kadar, nasıl yapacağıdır. Ama şu da bir gerçek ki, çatışma mutlaka sonuçlandırılmalı yani çatışma sahnesi unutulmamalıdır. Zira karakterin başarısızlığa uğraması, söylemek istediğini söyleyememesi de bir sonuçtur. Bu durumda olayı bir sonuca bağlamak için ikinci bir çatışma sahnesi gerekecektir. Şunu da eklemek gerekir ki, çatışma sahnesi onu yaşayan karakterin davranış özelliklerini, örneğin girişken mi, tutuk mu, sinirli mi olduğunu göstermeyi sağlayan en önemli yollardan biri, belki de birincisidir.

Genel Kullanım

Çatışma öncesi hazırlık sahnesinin tek bir sahne olarak kalması şart değildir. Aşamalı ve birkaç sahneden oluşmuş olabilir. Delikanlıyla genç kız örneğinde olduğu gibi, genç adamın kıza duyduğu aşk bu ön sahnelerde açık bir şekilde gösterilmektedir. Ancak bu sahnede oluşturulacak olanlar kimi zaman sadece hissettirilebilir veya olayların doğal akışına bırakılabilir. Aynı işyerinde çalışan, aynı yerde yaşamak zorunda olan veya aynı iş için seçilmiş iki kişinin arasındaki ilişkiden doğabilecek çatışmalar için çatışma öncesi hazırlık sahnesi kullanılmayacaksa, ilişkinin gelişim süresini uzatmak gerekir. James Ivory'nin yönetip, Ruth Prawer Jhabvala'nın yazdığı **The Remains of the day (Günden kalanlar)** filmindeki çatışmalı sahne, söylediklerimize örnek teşkil eder. İkinci dünya savaşı yıllarının İngiltere'sinde, sadıklığı en yüce değer olarak benimseyen uşak Stevens, (Anthony Hopkins) nazilere yakınlık duyan lorduna karşı tepkisiz kalırken tüm hayatını aşksız, heyecansız ve adeta duygusuz geçirmekte ve işinde de çok başarılı olmaktadır. Yanında çalışanlara da aşkı adeta yasaklamış, böyle bir durum olursa işlerini kaybedebileceklerinin sinyalini vermiştir. Bir gün yine kendisi gibi değerlere sahip bir hizmetçi başı kadını işe alır. Stevens ve işe aldığı Mrs. Kenton (Emma Thompson) arasında her ne kadar dile getirmeseler de ve kendini kimi zaman çekişme ve tartışmalarla da belli etse, bir aşk filizlenmek-



Remains of the day (Günden kalanlar)

te olduğu açıktır. Seyirci artık beklemektedir. İlk adımı kim atacak? İşte bir akşam, Stevens yalnız başına kitap okurken, Mrs. Kenton yapılması gereken bir şeylerden konuşmak bahanesiyle onun odasına gelir. Genç kadın ısrarla ne okuduğunu öğrenmek ister. Ona gittikçe yaklaşır. Hatta yavaşça elini tutarak kitabı kendine doğru çevirmeye çalışır. Birbirlerine karşı hissettikleri duygular hakkında tek kelime dahi etmemelerine rağmen burada her şey açıktır. Stevens'ın direnci de net olarak görülmektedir. Yaşadığı etik ikilem ve içinde bulunduğu çatışmalı durum hissedilmektedir. Duygularına yenilip, Mrs. Kenton'la birlikte mi olacaktır, yoksa onu uyumaya gönderip işine aynı titizlik ve sertlikte devam mı edecektir?

Bir de kötü örnekle devam edelim. Arkasında bıraktığı bu kadar filme rağmen Pedro Almodovar, **Volver (Dönüş)**'ünde hazırlanmamış çatışma sahneleri kullanarak seyircilerin, karakterlerin yaşadığı duygulara ortak olmasını engellemiştir. Baş karakter Raimundo (Penelope Cruz) filmin bir yerinde annesi için şarkı söylemekte, öldüğünü sandığı annesi de onu gizlice dinlemektedir. Raimundo'nun söylediği şarkı annesinin çocukluğunda kendisine söylediği şarkıdır. Ancak seyircilerin bundan haberi yoktur. Raimundo şarkıyı söylerken bir dakika boyunca gözyaşı döker. Ancak sinema salonuna baktığımızda, insanların duygusal olması gereken bu sahnede umursamayan gözlerle patlamış mısır yediklerini görürüz. Çünkü ne bu şarkının simgeledikleri ne de karakterin öldüğü sanılan annesini ne kadar sevdiği hakkında en ufak bir ipucu veya hazırlık sahnesi verilmemiştir. Bu sahnede bir çatışma sahnesi işlevi görmemektedir. Çok benzer bir örnek de yine **Mutluluk**'ta ortaya çıkar. Filmde ilk bölüm sona erdikten sonra yaşadığı hayattan sıkılıp teknesinde tek başına yaşamaya ihtiyaç duyan İrfan (Talat Bulut)'ın öyküsünü görürüz. İrfan, uzun süredir görmediği annesine gider ve yaptıklarından utandığını, babasının cenazesine gelemediğini söyleyerek yaklaşık yarım dakika ağlar. Biz seyirciler zerre kadar duygulanmayız, bu dertlere ortak olamayız, bu nedenle de İrfan'la hiç bir özdeşleşme yaşayamayız. Halbuki senaristlerin niyeti elbette ki bu değildir. Ancak onun dertlerine gerçekten üzülebilmemiz için anlattığı olayları filmde önceden görmüş, hazırlanmış olmamız gerekir.

Yukarıda verdiğim örneklerden yola çıkarak üzüntü ve sevgi kavramlarının ne kadar evrensel gözükse de aslında onu yaşayan için çok özel anlamlar taşıdığını belirtebiliriz. Aynı öznellik seyirci ve karakterler arasında olan ilişki için de geçerlidir. Hiçbir hazırlık yapılmadan, filmin başlarında bir karakterin sevinci ve üzüntüsü üzerinde uzun süre durmak, seyircinin o duygulara katılımını engeller. Bir filmin başında tanıdığı bir kıza olan sevgisini herkese anlatan, mutluluğunu kapı kapı dolaşarak herkese gösteren bir karakter seyirci için hiçbir anlam ifade etmez. Seyirci bu karakterin mutluluğuna katılmak ister ama katılamaz, zira karakter hakkında en ufak bir fikri dahi yoktur. Aynı şey, filmin hemen başında veya başlarında bir yakınını kaybeden ve buna dakikalarca üzülen karakterler için de geçerlidir. Ölüm ne kadar ciddi, ne kadar dramatik, ne kadar acı olursa olsun, seyirci olarak, tanımadığımız insanların ölümüne vereceğimiz tepkiler, gazetede okuduğumuz bir ölüm ilanına vereceğimiz tepkiden farklı olmayacaktır. O halde filmin baş karakteri ile ölen karakter arasındaki ilişkinin dercesi ne olursa olsun önceden birkaç sahne ile bize tanıtılması uygun olur. İyi bir senaryo ile kötüsünü ayıran en önemli özelliklerden biri çatışmanın hazırlığına verilen önemdir. **No reservations (Aşk tarifi)** filminde baş karakterimiz Kate ile kız kardeşini bir kere telefonda konuşurken görürüz. Birkaç sahne sonra kız kardeşin trafik kazasında öldüğünü öğrendiğimizde Kate'in üzüleceği açıktır. Ancak biz seyirci olarak aralarındaki ilişkiyi yalnızca sıradan bir abla-kız kardeş ilişkisi gibi düşündüğümüz,

daha geniş bir fikre sahip olmadığımız için Kate'in matemini uzatmaya gerek yoktur. Filmde bu üzüntü sahneleri gereksiz yere uzun tutulmuştur. Bu tip sahneler için yaptığımız seçimler filmin ritmini, yapısını ve öykünün gücünü belirler. Gözle gördüğümüz fiziki çöküntüler için de önceden hazırlık yapmalılıyız. 90'lı yılların önemli Fransız yönetmeni François Dupeyron kendi yazıp yönettiği **La Chambre des officiers (Subay odası)** filminde savaşta suratı bir bomba ile parçalanan Adrien'in tekrar sivil hayata intibakını anlatmaya çalışmıştır. Burada Adrien'in olaydan sonra aynaya baktığı ilk sahnedeki üzüntüsünü anlayabiliyoruz. Ancak yine de eksik olan bir şey vardır. Zira Adrien aynanın karşısında uzun süre kalıp ne kadar üzüntülü olduğunu bize belli ediyor ve belki de bizim de bu duyguya ortak olmamız bekleniyor. Ancak bizim gerçekten bir şeyler hissedebilmemiz için daha önce bu adamın görüntüsüne ne kadar önem verdiğini, hatta belki de yakışıklılığı sayesinde kalpler çaldığını bilmemiz, yani böylesi bir çatışmaya hazırlanmamız gerekirdi. Halbuki filmde böyle bir hazırlığın eksikliği hemen hissedilmektedir.

Filmlerdeki karakterler değişken değildir. Huylarını, hareket tarzlarını, inançlarını değiştirmezler. Hatta değiştirmemeleri, dramatik yapı ve *"karakterizasyon"* için son derece gereklidir. Zaten dış çatışmaları ateşleyen de insanların kendi fikirlerinde ve pozisyonlarında ısrar etmeleri değil midir? Bir filmde iki insan tartışırken biri diğerinin dediğini boynunu büküp kabul ederse, inandırıcılığa ciddi bir darbe vurmuş olur. Bir karakteri değişkenliğe uğratabilmek için yapılması gereken tek şey iç çatışma yaratımıdır. Ancak iç çatışmalı bir sahneden sonra kahraman değişim gösterebilir. Bir başka deyişle, karakter ancak kendi ile yalnız kaldıktan ve kendi içinde o ikilemi yaşadıktan sonra değişme eğilimine girebilir. Eğilim diyoruz, zira bir filmde önemli olan kahramandaki değişme isteğini vurgulamak olmalıdır. Onun gerçekten değişip değişmediği ise zamanla görülebilecek, belki de filmin sonunda algılanabilecek bir olgudur.

Lokal Kullanım

Buraya kadar, çatışma hazırlığının, kendinden birkaç sahne sonra gelecek olaylar için yapıldığını ortaya koymuş oluyoruz. Bir başka deyişle çatışma öncesi hazırlık sahnelerinin ödemeleri kendilerinden birkaç sahne sonra veya çok daha sonraki bölümlerde ortaya çıkar. Yine de bazı durumlarda, çatışma hazırlıklarının ödemeleri hemen bir sahne sonra hatta aynı sahnenin içinde gelebilir. Buna çatışma hazırlığının lokal kullanımı denir. Örneğin **Who's afraid of Virginia Wolf? (Kim korkar Virginia Wolf'tan?)** Martha (Eliabeth Taylor) ve kocası George (Richard Burton)'un gece vakti Martha'nın babasının davetinden eve dönmeleriyle başlar. Aralarında, zaman zaman Martha'nın küfürleriyle hiddetlenen tartışma, bize yaşadıkları evliliğin yıpranmışlığı ile ilgili bilgi verir. Bu tartışma, Martha'nın babasının evinde tanıştıkları genç çifti eve davet ettiğini ve birazdan geleceklerini söylemesiyle daha başka bir boyut kazanır. George, karısının daha önce de yapmış olduğu gibi, genç adamdan hoşlandığı ve kur yapmak için eve çağırdığından şüphelenmektedir. Tartışma büyür ve tam o sırada kapı çalar. Gelenler genç çifttir. Hazırlık yapılmış ve çatışma sahneleri gelip çatmıştır. Bu noktadan itibaren, Martha ve George'un genç çift ile aralarında yaşadıkları her şey bizim için bir çatışma unsurudur.

Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı) bize çift aşamalı lokal çatışma kullanımının iyi bir örneğini sunar. Baş karakter Dr. William Harford (Tom Cruise) yaşlı bir erkek hastasının ölümü üzerine adamın evine gider. Onu, yaşlı adamın kızı Marion karşılar.

William'ın, muhtemelen adamın hastalığı nedeniyle eve gelip gittiği ve bu vesileyle Marion'u tanıdığı belli olmaktadır. Yaşlı adamın yataktaki naaşının önünde Marion'la yalnız olan William, cesaret verici sözlerle kadını teselli etmeye çalışır. Marion ise laf arasında erkek arkadaşı Carl'la yakında evleneceklerini ve Michigan'a yerleşeceklerini söyler. Zaten Carl telefon etmeye çıkmıştır ve birazdan da gelecektir. William kadını tebrik eder. Buraya kadar kadının kesik kesik konuştuğu, arada bir ağladığı görülmektedir. Seyirci, Marion'un bu durumunun yaşlı babasının ölümünden kaynaklandığını



Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)

düşünür. Ancak birden Marion, doktor Willam'a yaklaşıp onu dudaklarından ihtirasla öper. Bir yandan da onu sevdiğini mırıldanmaktadır. William kadına *"Beni nasıl sevebilirsin ki? Birbirimizle babanın hastalığı dışında hiçbir şey konuşmadık!"* dese de Marion ısrarla onu çok sevdiğini tekrarlamaktadır. *"Carl'la gitmek istemiyorum. Seninle bir daha hiç görüşmesek dahi senin uzağında olmak istemiyorum."* der. Bu örnekte Marion'un duygularını açması seyirci için yeterince rahatsız edicidir ama sahneyi bir kat daha dayanılmaz kılan kadının sevgilisi Carl'ın gelecek olmasıdır. Nitekim kapı çalınır. Marion kendini biraz toparlar. Hizmetçi Carl'ı içeri alır. Adam Marion, William ve yaşlı adamın naaşının olduğu odaya gelir. Gerçek çatışma sahnesi budur. Burada yapılan tüm rutin konuşmalar, karakterlerin yaptığı doğal eylemler bile seyirci tarafından diken üstünde izlenir. Zira ortada hem iki karakter arasında geçen son derece rahatsız edici bir olay, hem de bir sır vardır. Tennessee Williams'ın **A streetcar named desire (İhtiras tramvayı)** senaryosunda, kocasının yıllar önce ölümünün üzerinde yarattığı psikolojik yıkımı atamamış olan Blanche Dubois, kız kardeşi Stella'nın yanına New Orleans'a gelir. Stella, kavgacı ve hoyrat kocası Stanley'le finansal olarak zor şartlarda yaşamaktadır. Bu üçlünün arasında zamanla çatışmalar oluşması kaçınılmazdır. Filmin ortalarına doğru, bir akşam yemek yiyecekleri sahnede, Blanche sofraya gelmeden önce, Stanley ve Stella onun yüzünden kavga eder. Stanley, finansal olarak zaten zor durumda olduklarını, bir de bu yarı deli kadını çekemeyeceklerini söylemekte, Stella da kocasına olan aşkına rağmen ablasını savunmaktadır. Kavga Blanche'ın gelmesiyle kesilir, ancak bundan sonra gelen yemek sahnesi çatışma sahnesidir, başta karakterler birbirlerine hiçbir şey söylememelerine rağmen tansiyon yüksektir: Blanche bir şeylerden şüphelenmiş midir? Stanley birdenbire kadına düşündüklerini söyleyecek midir?

ÇİFT AŞAMASIZ ÇATIŞMA YARATIMI

Bazı istisnalar dışında, çatışma daima iki aşamalı olarak hazırlanmalıdır. O istisnalar nelerdir, nasıl kullanılmalıdır? Bunu iki ana bölümde inceleyebiliriz. Çift Aşamasız Karakterler ve Görsel Elemanlar. Şimdi bunları biraz açmayı deneyelim:

Çift Aşamasız Karakterler

Bir filmin içindeki tüm karakterler çatışma yaşadıkları ölçüde seyircide özdeşleşme sağlarlar. Yani karakterlerin işi, yaşı, sosyal çevresi ne olursa olsun, sinemasal anlamda ancak çatışma ile var olacaklardır. Filmlerde, iki farklı kategorideki karakter, hazırlık yapmadan da çatışma oluşturabilme gücüne sahiptir. a) YAŞLILAR b) SAKATLAR

Özellikle kendilerindeki eksiklik ve yıpranmanın farkında olup, görsel olarak bunu göstermemeye çalışan karakterler, örneğin gençliğindeki gibi dimdik yürümeye çalışan çok yaşlı bir adam ve sakatlığını saklamaya çalışarak yürüyen özürlü bir karakter, seyircide doğrudan çatışma duygusu uyandıracaktır. Burada herhangi bir hazırlık yapmaya kesinlikle gerek yoktur. Örneğin, bu yaşlı adamın durumunu anlatabilmek için onun gençliğini ve eskiden hayattan ne kadar zevk aldığını göstermek tamamen gereksizdir. Ancak bu karakterler yalnızca yaşlı veya sakat olduğu için seyircinin ona hayran olduğunu düşünmemek gerekir. Aslında, çatışma sayesinde, hızlı biçimde kotarılmış bir özdeşleşme prosedürü vardır ama seyirci halen bu karakterlerin öyküsünü, hangi eylemlere sahip olacaklarını beklemektedir.

Bazı derslerde, öğrencilerim, bu iki grup karakterin içine *"çocuklar"*ın da girip girmeyeceğini sormuşlardı. Halbuki, yaşlı ve sakat karakterlerin, seyircide doğrudan çatışma duygusu uyandırmalarının nedeni, onların yalnızca yardıma muhtaç, iyi niyetli ve saf olmaları değildir. Burada, seyircinin kendisi ve o karakterle kurduğu ilişki çok önemlidir. Yaşlılık, her insanın başına gelmiş veya gelebilecek olan bir hayat evresidir. Keza, sakatlık da hiç beklenmedik bir zamanda ortaya çıkan bir kaza sonucunda başınıza gelebilir. Çocukluk ise, bir filmi seyredecek yaşa gelmiş olan seyircinin geride bıraktığı yıllarda kalmıştır. Doğrudan çatışma yaratımı ve özdeşleşmenin can alıcı noktası budur. İşte tam da bu yüzden herkes tüm çocukları, tamamen doğal olarak, saf, temiz, iyi kalpli bulmayabilir. *"Çocuk"* sinemasal bir karakter yerine geçebilir ve hazırlanması gerekir. Çocuk, kötü bir adamın saldırısına da uğrasa, ne olursa olsun kaçabilme şansı vardır. Buna karşılık yaşlı ve sakatlar isteseler de kaçamayabilirler. Seyirci saldırıya uğrayan bir çocuğa acır, bu duruma üzülür ancak kafasının bir yerinde çocuğun *(yaşlı ve sakatların tersine)* bu duruma isyan edebileceği, karşı koyabileceği ya da intikam alabileceği düşüncesi vardır.

Sinemada, kötü adamların gerçekten kötü olduklarını açıklayabilmek ve bu anlamda, seyircide doğrudan çatışma yaratabilmek de yaşlı ve sakatlara yapılan kötülüklerle ortaya çıkacaktır. Stanley Kubrick'in **A clockwork orange (Otomatik portakal)** filminin rahatsız edici kimliğinin dramatik açıdan, en önemli nedenlerinden biri de budur.

a) Yaşlılar

Yaşlılar, nostalji, yalnızlık ve yaşlılıktan gelen çeşitli zayıflıklar ile seyircide doğrudan bir duygulanım yaratabilir. Birkaç yıl önce, Türk televizyonlarında bir firma reklamında; bayramda güzelce giyinmiş, bir türlü gelmeyen çocuklarını bekleyen yaşlı bir çifti gös-

terir. Birbirlerine de *"Nerede kaldılar?"* türünden birkaç söz söylerler. Bu reklam filmi, onu seyreden herkesi otuzuncu saniyenin sonunda ağlatabilme başarısını gösterir. Öğrencilerime bu fikri, dekoru ve senaryoyu zerre kadar değiştirmeden, yalnızca karakterlerin yaşını, diyelim bir 30 yıl eksilterek aynı reklamı yazmalarını söyledim. Yani, diyelim çocuklarının eve gelmesini bekleyen 50 yaşlarında bir anne ve baba... Tabii ki reklam korkunç bir hale dönüşüyordu. Burada, Türk halkının yaşlılara olan sevgisini ve bayram geleneğimizi kullanırken, yaşlıları yalnızca gösterme yoluyla çatışma yaratılabileceği gerçeği göz ardı edilmemiştir. Örneğin, yaşlı ana-babanın aralarındaki konuşmalarında çocuklarına, torunlarına referans yapma, onları anlatma yanlışına düşmemek gerekir. Göstermek... Yalnızca göstermek... Zaten sinemanın işlevi de bu değil midir?

Mark Rydell'ın **On golden pond (Altın göl)** filminin başarısı buna gösterilecek en önemli örneklerden biridir. Film, çok yaşlı bir çiftin yetişkin kızlarıyla New England yakınlarındaki bir göl kenarında geçirdikleri tatili anlatmaktadır. Oldukça durgun yapıdaki öyküde pek çok çatışma vardır. Ancak bunlar ne hazırlanmış ne de olaylara bağlı olarak geliştirilmiş çatışmalardır. Karakterler ne kadar gururlu ve dingin olurlarsa, yaşlılıklarından gelen çaresizlikleri ile o kadar tezat oluşturacağı için ayrıca yeni çatışmalar yaratmaya gerek yoktur.



On golden pond (Altın göl)



Rain man (Yağmur adam)

b) Engelliler

Doğrudan ve hazırlıksız çatışma yaratabilen ikinci önemli karakter grubu, gerçek anlamda psikolojik bozukluğu olan, sorunlu veya sakat insanlardır. Bu tip karakterlerin seyircide özdeşleşme yaratmaları için, tıpkı yaşlılarda olduğu gibi, çatışma içeren sahneler yaratmaya gerek yoktur. Onları da mümkün olduğu kadar mutlu ve gururlu vermemiz, başarılı tiplemeler yaratmamızı sağlayabilir. Örneğin, Barry Levinson'un **Rain man (Yağmur adam)** filminde baş karakter Raymond Babbitt'in (Dustin Hoffman) hastalığı (otizm) yeterince çatışmalıdır. Burada seyirci, gözü önünde cereyan edenin tezatlığından gelen bir duygulanım ve iç çatışma yaşamaktadır.

Görsel Elemanlar

Edebiyat, okuyucusuna vücudun çektiği acıyı sinemanın seyircisine verdiğinden çok daha etkili bir biçimde sunmaktadır. Sözcükler, fiziksel işkencelere görsel sanatlardan çok daha iyi bir şekilde karşılık gelir. Halbuki sinemada fiziksel işkenceleri yalnızca anlatmak seyircide hiçbir duyguya neden olmaz. Ancak bunun nedeni elbette ki sinemanın

doğrudan görsel bir sanat olmasıdır.

Kan, yara, kesik, gözyaşı ve bunun gibi acılı görüntüler, seyircide doğrudan bir görsel çekim gücü, buna bağlı olarak da korku, iğrenti, bulantı gibi duygular uyandırabilir. Ancak hazırlığı yapılmamış ve özellikle bazı ikinci sınıf korku filmlerinde olduğu gibi, birbiri ardına sıralanmış kanlı sahneler, seyircinin bu gösteriye ilgisini kaybetmesine neden olacaktır. Hatta birbiri ardına nedensizce gelen bu sahneler gerçeklik duygusunun da kaybolması sonucunu doğurur. Belki farklı bir şekilde incelenmesi gereken ancak doğrudan görsel çatışma yaratan bir diğer unsur da çıplaklıktır. Burada örtülü bir cinsellik içeren ve aslında kendi içinde bir hazırlığa sahip olan erotizmden bahsetmiyorum. Önsezilere dayalı bir hazırlık oluşturmadan verilen çıplaklık, ortak şahsi tabulara doğrudan gönderme yaptığı için seyircide derhal çatışma hissi uyandırır. Birçok filmde bu elemanların değişik şekillerde sunulduğunu gözlemleyebiliriz. Bununla birlikte örneğin 2008 Cannes Film Festivali'nde altın kamera kazanan **Hunger (Açlık)** gibi bir filmin tamamen bu doğrudan çatışma yaratan görsel elemanlar üzerine kurulduğunu söyleyebiliriz. *(Mahkûmların dışkılarını saçarak direniş yapması, açık yaralar, gardiyanların kanlı ve şiddetli dayakları, çıplaklık, açlık grevinin sebep olduğu vücut deformasyonları...)*

KONTRAST

Çift aşamalı sahneler kullanmadan, seri eylemler ya da seri bir şekilde sunulan görsel sahneler yoluyla çatışma oluşturma yöntemidir. Burada amaç, söz ve eylem, görsellik ve eylem, içerik ve mesaj gibi ikililerde karşıtlık ya da kontrast yaratarak hem karakter bazında, hem de sahne bazında doğrudan çatışma yaratabilmektir.

Filmin Sunumuna Özgü Kontrastlar

Genel kültür ve sinema birikimimiz, bazen hepimizin üzerinde filmin sunumuna özgü genel kanılar oluşmasına yol açar. Gerçekten de bir filmi görmeye gittiğimizde öncelikle hangi türden bir öykü izleyeceğimizi öğreniriz. Filmin ilk kareleri görünmeye başladığında da beklentilerimizi ona göre şartlamaya başlarız. Örneğin, tarihi bir film gördüğümüzde, içerik ve konu olarak farklı olmasını isteyebiliriz ama filmin stili, müziği ve estetiğinin o dönemin atmosferini çağrıştırmasını bekleriz. Bunun dışına çıkan yani sezgisel duygularımızda ani bir kontrast yaratan her türlü etki çatışma yaratmaya açıktır. Sofia Coppola, **Marie Antoinette** filmini yaparken tam da bu noktanın üzerine gitmiş, filmin konusu ile (Marie Antoinette'in evlendikten sonra sarayda yaşadıkları) stili (detay planlar, rock müzik) arasında kontrast yaratmayı denemiştir. Zaten film seyirciyi ikiye bölmüş, sevenlerle sevmeyenlerin özellikle vurguladıkları nokta bu olmuştur. Stanley Kubrick, **Full Metal Jacket** filminde içeriğe ilişkin ilginç bir kontrast sunmuştur. Film, aynı karakterlerle giden, ancak kendi içinde bütünlüğü olan iki ayrı bölüm gibi verilmiştir. Birinci bölüm Vietnam'a gidecek askerlerin eğitimi sırasında, ikinci bölüm ise bizzat savaşın içinde geçmektedir. Bu durum gerçekle sanal arasındaki kontrastı vermesi açısından önemli bir deneme olarak görülür.

Karakterin Zaafı

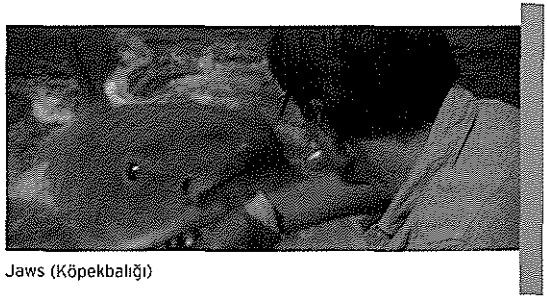
Zorlu bir işi çözmek, önemli bir engeli aşmak durumunda olan baş karakter, eğer çok cesur, kuvvetli, tuttuğunu koparan biri olarak gösterilirse o zaman önüne çıkan engeli

basitçe aşması çok da güç olmayacak, en azından sürpriz sayılmayacaktır. Böyle bir karakter aslında çatışma da yaşamamaktadır. Zira iç çatışma yaşayabilmek için bir işi başarmaktan ve bu anlamda da kendinden şüphe duymak gerekir. Burada karakterin nasıl başarabileceğinden çok kimleri nasıl alt edeceği, yani gösteri öğesi ön plana çıkar. Önceleri Bruce Lee, daha sonra Arnold Schwarzenegger ve Jean-Claude Van Damme gibi aktör filmlerinin daha genç bir izleyici kitlesi tarafından beğenilmesinin de en önemli nedenlerinden biri budur.

Buna karşılık, dış çatışma, özdeşleşme için yetersizdir. Gösteri öğesi ne kadar başarılı olursa olsun, hiç dinmeyen bir tüketim dalgası gibi, filmin içinde dozu sürekli artırmak gerekir. Bu anlamda karakteri sarsabilecek bir iç çatışma yaratmak, özdeşleşmenin sağlam olabilmesi için tercih edilen unsurdur.

Yine de, başarılması zor bir işi, kendine güvensiz, güçsüz ve iş bitirici olmayan bir baş karakterin yürütmeye çalışması da filmi gerçekçilikten uzaklaştırabilir. Bu durum, belki çatışma yaratmaya elverişlidir ama öykünün inandırıcılığını azaltarak, onu ancak komedi filmlerinde görülebilecek kadar sanal bir gerçeklik içeren konuma sokabilir. İşte tam da bu dengeden ötürü baş karakterin olayları çözebilecek güce, kararlılığa ve özgüvene sahip olması ancak bir güçsüzlüğünün, bir fobi veya korkusunun, hayatta kaçınmaya veya unutmaya çalıştığı bir olayın bulunması gerekir. Kaçmaya çalıştığı bu sorun bir kâbus gibi yeniden karşısına çıkacak, önünde sonunda gelip onu tekrar bulacaktır. Olay örgüsünde, karakterin bir yandan başarıya ulaşmak için çabalarken, bir yandan da bu sorununun üstesinden gelmeye çalışması seyircide çatışma oluşturur. Son dönemin süper kahramanları, hatta yukarıda bahsettiğim Scwarzenegger ve Van Damme da dahil olmak üzere, o hiçbir şeyden yılmayan kavgacı baş karakterler dahi artık böylesi küçük saplantılara, fobilere, korkulara sahiptir. **End of days (Şeytanın günü)**'nde mesleğinden atılmış eski polis Jericho Kane (Arnold Schwarzenegger), alkolik olduğu gibi karısını ve çocuğunu silahlı saldırıda kaybetmiştir. Üstelik tekrar mesleğe döndüğünde de karşısında kendinden kesinkes daha güçlü bir düşman bulur: Şeytan!

Jaws (Köpekbalığı)'nda baş karakter Martin Brody (Roy Scheider) Amerika'nın küçük bir sahil kasabasının polis şefidir. Yaklaşmakta olan turist mevsimindeki hareketlilik, yüzücüleri tehdit eden büyük beyaz bir köpekbalığının varlığı ile korkuya dönüşür. Köpekbalığı sahilde yüzenlere birkaç defa saldırınca, Martin Brody, genç bir uzman ve eski bir köpekbalığı avcısı ile bu büyük balığı avlamaya çıkar. Buraya kadar her şey iyi bir avantür-gerilim filminin tüm elemanlarını içerir. Ancak filmde önemli bir detay da unutulmamıştır. Baş karakter Martin Brody, denizden korkmaktadır. Karşılarındaki hayvanın gücü ve ürkütücülüğü dışında, Martin böyle bir iç sorunla baş etmek zorundadır.


Jaws (Köpekbalığı)

Baş karakterin bir zaafının olması, onu tek boyutlu bir durumdan çıkararak, çok boyutlu hale getirir. Böyle bir iç çatışma yaşamış veya yaşamakta olan karakterimizin aynı zamanda dış düşmanla boğuşması, karakterin her iki yanını da görünebilir kılmaya

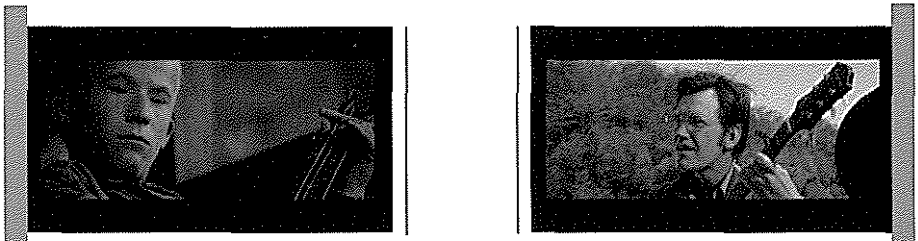
yarar. Bu noktada dış çatışma ve iç çatışmanın varlığı, birbirleriyle aynı anda ortaya çıktığında anlam kazanır. Martin Brody'nin sudan korkması, onu bir tatil kasabasının belediye reisi yapmaktan alıkoymamıştır. O halde bunun önemini seyirciye verebilecek olan sahneler, Brody dış düşmanla savaştığında ortaya çıkar.

Doğrudan ve Sembolik Görsel Kontrast

Senarist, seyircide seri ve vurucu bir çatışma olabilmesi için görsel kontrastlar yaratabilir. Bu tip kontrastlar genellikle filmin içindeki iki grup, iki kültür, iki mekân ya da iki eylem arasında olur ve doğrudan seyircinin belleğine gönderme yapar. Genellikle iki karakter veya iki eylem biçimi arasında seyircinin çabucak algılamasına yönelik yapılan kontrasta doğrudan görsel kontrast denir. Charlie Chaplin, filmlerindeki polisleri özellikle şişmanlardan seçer. Yine sinema tarihinin önemli komik ikilileri de birbirlerini tamamlayıcı özellikte olmalıdır. İki ayrı milletten veya ayrı kültürden gelen karakterlerin karşılaşmaları ya da zorunlu birliktelikleri de görsel bir kontrast içerecek şekilde hazırlanmış olmalıdır. **Hell in Pacific (Cehennemde iki adam)**, 2. Dünya Savaşı sırasında bir adaya düşen Amerikalı havacı (Lee Marvin) ile aynı adadaki Japon deniz subayı (Toshiro Mifune)'nın karşılaşmasını anlatır. Filmde görsel olarak iki adamın farklılığı çok net olarak verilmiştir. Öylesine ki, bu karakterlerin isimleri dahi telaffuz edilmemiş, film bültenindeki tanıtıma, Amerikalı ve Japon olarak geçmişlerdir. Aynı karşıtlık **No man's land (Tarafsız bölge)**'de olduğu gibi, bir iç savaş geçirmiş ya da aynı toplumun içindeki karşıt etnik gruplar için de geçerlidir.

Görsel kontrastlar, bir yandan da senaristin sorunsalını seyirciye en iyi biçimde nakledebildiği sahnelerdir. Ancak bu noktada seyircinin görsel kontrastı çabucak tanımlaması yerine ona zaman ayırması, gördüğü sahneyi belleğinde metaforlarla oluşturması tercih edilir. Yılmaz Güney'in **Sürü** filminde, Sirvan babasıyla birlikte sürülerini Ankara'ya getirir. Sürü, Ankara'nın modern caddelerine yayıldığında, ahalinin garip bakışları, şaşkınlıkları, belki de aşağılamaları sade görüntülerle yansıtılmıştır. Ancak seyircinin kafasında oluşacak olan kontrast kısa bir sürede yerini iç çatışmaya bırakır. Konuya yatkınlık, sosyal duyarlılık, anlatılan çevreye olan yakınlık, ideolojik tavır gibi pek çok unsur da seyircideki çatışmanın şeklini belirleyecektir.

The Piano (Piyano)'da Maori yerlilerinin piyanoyu kurtardıkları sahne iki kültür arasındaki sembolik farklılığı gösterdiği için seyircide doğrudan çatışma duygusu yaratır. **Delivrance (Kurtuluş)**, hafta sonunu ormanda avlanıp rafting yaparak geçirme kararı vermiş dört arkadaşın öyküsünü anlatmaktadır. Bu şehirli adamlar,



Delivrance (Kurtuluş)

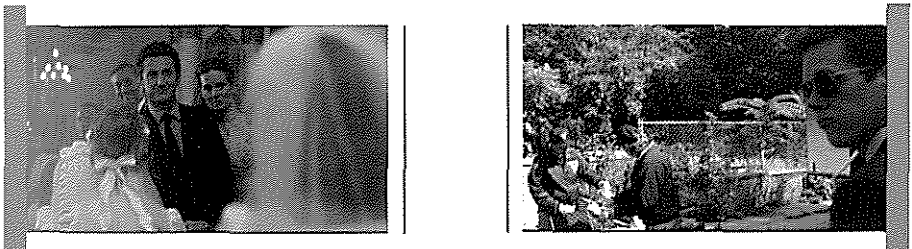
gittikleri ormanın yerli insanları ile kültürel, maddi ve dünyaya bakış anlamında ciddi bir kontrast oluşturmaktadır. **The Pianist (Piyanist)** filminde Nazilerin elinden kaçmak için boş gettolarda, tek başına, açlık ve sefalet içinde saklanmak zorunda kalan Szpilman, piyanist değil bir bakkal da olabilirdi. Ancak elbette ki Nazilerin vandallığı ile baş karakterin sanatçılığı arasında sembolik bir kontrast vardır. Nitekim Szpilman'ın, filmin sonlarında saklandığı yeri bulan bir nazi askerinin önünde Chopin icra ettiği sahne, herhangi bir hazırlığa gerek bırakmayacak kadar anlam yüklüdür.

Yukarıda verdiğim tüm örnek sahneler, gerçekten de seyircide burukluk uyandırmakta, hem duygularına hem de belleğine çağrı yapmaktadır. Ancak bu çağrıyı abartmamak da gerekir. Örneğin görsel kontrasta asla söz koyulmaz. Bazı senaristler, seyircinin olayı anlamayacağından duyulan anlaşılmaz korku nedeniyle karakterlerden birini *"Şu olaydaki kontrastı görüyor musun?"* gibi cümlelerle konuşturma yolunu seçerler. Hayır! Bırakın konuşma eklemeyi, görüntülere bile gereğinden fazla vurgu yapmak kontrastın büyüsünü, bununla birlikte, seyircide yaratacağı etkiyi bozabilir. O yüzden bırakalım herşeyi görüntüler anlatsın! Anlayamayan da anlayamadığı ile kalsın.

Karakterlerin gerek eylem, gerekse görsel özellikler açısından anormallik göstermesi bu yöntemlerin en önemlilerinden biridir. Anormallik, genellikle bir karakterin bilinçli veya bilinçsiz olarak bulunduğu çevreye uyamamasından doğan görsel bir çatışmadır. Bu anlamda bir önceki maddede bahsettiğimiz sembolik görsel kontrastla benzerlik taşır, ancak burada karakterin durumunun yalnızca sembolik olarak derin bir anormallik taşıması değil, dramatik olay örgüsünü besleyici olması önemlidir.

Paralel Kontrast

Filmlerde, genellikle mutlu ve hüzünlü, iyi ve kötü, çirkin ve güzel olaylar ve insanlar, bunların başlarına gelenler, paralel olarak sunulur. Özellikle dram türü filmlerde, başına kötü bir şey gelen karakterin, bunu hayatının mutlu bir anında öğrenmesi ilginç olabilir. **Mystic River (Gizemli nehir)**'de baş karakterlerimizden Jimmy, küçük kızının ilk komünyon töreni olduğu sırada, büyük kızı Elisabeth'in öldürüldüğünü öğrenir. Paralel



Mystic River (Gizemli nehir)

kurguyla, her şeyden habersiz törende bulunan Jimmy ve ailesini, diğer tarafta da genç kızın kanlı arabasını bulan polisleri takip ederiz.

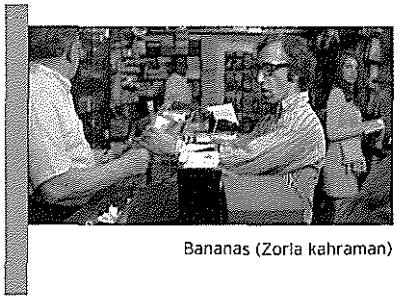
Bu tip bir paralellik, filmin öykü yapısına görsel olarak da yapılabilir, hatta seyircinin mentaline doğrudan göndermede bulunabilir. **Barda**, tamamen görsel paralellikler üzerine kurulmuş bir öykü sayılabilir. Filmin ilk 25 dakikası, sıradan kentli gençlerin, kendi

çerçeveleri içindeki küçük veya büyük sorunlarını, arzularını, hayallerini anlattıkları bir bölüm olarak ortaya çıkar. Daha sonra, içinde bulundukları bara beş tane varoş serserisi gelir ve bu gençlere çok şiddetli işkence yapmaya başlar. Burada, bu geçiş, tehditler ve karşılıklı atışmalı sahnelerle gayet kademeli biçimde yapılabilirdi. Ancak senaristler, hemen işkencelere geçmeyi yeğlemişler ve bu işkenceler sonunda çocukların suratlarının dağılması ya da kan revan içinde kalmalarını özellikle göstermek istemişlerdir. Hatta, işkencelere paralel olarak, daha ilerki bir zamanda, beş serserinin mahkemede hesap verirken ki görüntüleri de film boyunca gösterilmiştir. Tüm bu kurgunun yegane amacı gençlerin önceki, işkence sırasındaki ve sonraki durumları ile işkencecilerin önceki ve sonraki durumlarını göstererek, seyircide görsel bir çatışma duygusu uyandırmak, böylece çok seri bir özdeşleşme yaratabilmektir.

Niyet / Sonuç

Karakter, arzularının karşısına çıkan engeller nedeniyle çatışma yaşar. Bu çatışmanın dışavurumu ise bir süreç içinde gerçekleşir. Hazırlık yapılır ve birkaç sahne sonra da çatışmanın gerçekleşmesi gösterilir. Bazı durumlarda karakterin niyeti çok net bir şekilde seyirciye duyurulduktan sonra, karakter aynı sahne içinde niyetinin taban tabana zıttı bir durumla karşılaşır. Çoğunlukla komedi filmlerinde kullanılan bu yapı seyircide doğrudan bir etki uyandırır.

Niyet ve sonuç ilişkisini Woody Allen'ın ilk dönem filmlerinde bolca görebiliriz. **Bananas (Zorla kahraman)** filmindeki ünlü sahne, niyet ve sonuç çelişkisinin yarattığı çatışma konusuna en başarılı örneklerden biri olarak kalmıştır. Çekingen baş karakter Fielding (Woody Allen), bir kitapçı-gazetecide reyonlardan seçtiği birçok ciddi derginin arasına bir de porno dergi koyar ve fazla dikkat çekmemeye çalışarak kasaya gelir. Ancak kasiyer o derginin fiyatını bulamaz ve biraz ileride çalışan kitapçıya bağırarak sorar: *"Hey Ralph, şu 'Orgazm' dergisinin fiyatı nedir?"* Kitapçı başta duyamaz, kasiyer tekrar bağırır. Fielding, bir yandan kızarıp bozarırken, bir yandan da etraftan ayıplayan bakışlar atan yaşlı kadınlara, cinsellik üzerine bir araştırma yaptığını tekrarlamaktadır. Aynı filmin içinde Fielding arabasını park ederken ekrana doğru bakar ve seyirciye şunu der: *"En büyük suçlar insan onuruna kast edenlerdir."* Daha sonra arabanın kapısını açarak inmeye yeltenir ve birden kanalizasyon çukuruna düşer. Bu sahnede söylenen sözün önemi ve erdemi ne kadar artarsa, arkasından gelen olayın veya eylemin de o derece gülünç ve değersiz olması doğru olur.



Bananas (Zorla kahraman)

Görsellik / Eylem

Karakterin yaptığı eylemin kendisi için çok önemli bir nedeni vardır. Ancak bu neden seyirci nezdinde aynı önemi taşımayabilir, dahası saçma görülebilir. Bir anlamda karakterin öznelliği, yapılan eylem ile karşımızda gördüğümüz olay arasında kontrast yaratır.

Yeşilçam yapımcısı Hulki Saner, hatıralarını anlattığı kitapta, Vahi Öz'ün canlandırdığı ünlü *"Horoz Nuri"* karakterini nasıl yarattığını anlatır: *"Sahne şöyle başlıyor: Vahi ağabey*

odada yalnız, kendi kendine "Bedia" diye bağırıyor ve ondan sonra dürbünü alıyor, dürbünün ucunda Bedia'yı görüyoruz; karga gibi profilli çok çirkin bir kadın. Vahi Öz hâla ciğeri yanarak o kadına bakıp "Bedia" diye bağırıyor. Seyirci Vahi ağabeyin boynunu uzatarak bağırmasına ve Bedia'nın çirkinliğine daha ilk sahnede gülmeye başladı."[206]
Horoz Nuri filminde baş karakter Nuri, mahallesinde aşık olup istediği bir kızla evleneceği sırada, genç kız onun yaptığı ufak bir hataya alınarak evlenmeyi reddeder. Ama Horoz Nuri kıza hâlâ aşıktır. Tüm bu detayları film boyunca öğreniriz. Hiç şüphesiz bu bilgiler, başta gördüğümüz sahneye bir anlam katacaktır. Ancak tüm bu bilgiler olmasa dahi sahne kendi başına işlemekte, içerdiği kontrast ile seyircide doğrudan bir çatışma uyandırmaktadır.

Söz / Eylem

Söylenen ile yapılan arasındaki tezat en önemli çatışma yaratma unsurlarından biridir. Kontrastın etkileyiciliğini artırmak için bu iki elemanın karşıtlığını mümkün olduğunca sivrileştirmekten kaçınmamak gerekir.

Bir adamla karısını düşünün. Kadın yeni aldığı parfümü sürmüş ve kocasına doğru eğilip soruyor: *"Nasıl buldun yeni parfümümü?"*

-*"Çok güzel kokuyor"* demek doğrudan bir sözel cevaptır. Ama bu cevap belki de gerçeği yansıtmamaktadır. İçinde alay, pohpohlama, kırmama isteği gibi duyguları barındırıyor olabilir. Ancak dramatürjide bu duygular filmin içinde zamana bağlı olarak ortaya çıkar.

-Adam suratını buruşturup *"Bu ne iğrenç koku!"* diyebilir. Burada da doğrudan yapılmış bir eylem olan *"surat buruşturmak"* vardır. O halde bu durumda da söze gerek yoktur. Eylem yeterince açıktır.

-En ilgi çekici alternatif, adamın karısına *"Çok güzel kokuyor"* dedikten sonra ona göstermeden suratını buruşturmasıdır. Burada hem söz hem de eylem kullanılmaktadır. İkisi de gereklidir, ancak birbirleri ile kontrast oluşturmaktadır.

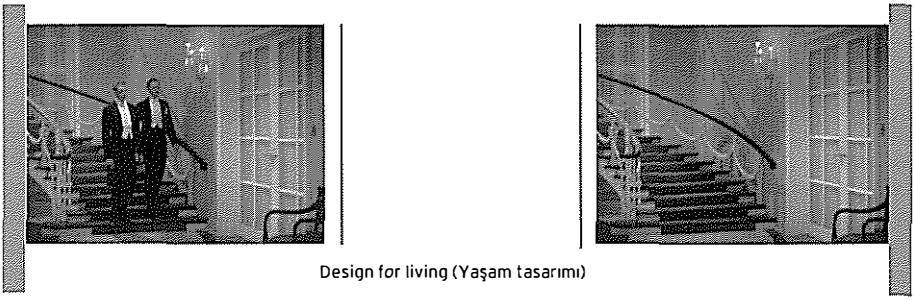
Stanley Kubrick'in **A Clockwork orange (Otomatik portakal)** filminin baş karakteri Alex (Malcolm Mc Dowell) ve haydut arkadaşları sokaklarda evsizleri dövüp, kadınlara tecavüz ederken güzel şeylerden söz edip eğlenirler. Bir evi talana girip sahiplerine işkence ettikleri sahnelerde ise eğlenceli *"Singing in the rain"* şarkısını söylerler. Bu sahnelerin seyircide yarattığı rahatsızlık bilinir. Filmdeki karakterlerin söz ve eylemleri arasındaki kontrast, seyircide karakterlerin bunu bilinçli yaptığı duygusunu pekiştirdiği için sahnelerin de etkisi artar.

Görünen /Görünmeyen

Görünen ile saklı kalan, görünmeyen veya sadece duyulan arasında bir fark yaratarak seyircinin hem tahmin gücünü, hem de duyularını harekete geçirmek mümkün olabilir. İlk filminden sonra Theo Angelopoulos'a sorulan sorulardan biri filmdeki tecavüz sahnesi ile ilgilidir. **O Thiassos (Kumpanya)**'da Alman askerlerinin genç kıza tecavüz ettiği sahne alt katta başlar ve yukarıda devam eder. Ancak Angelopoulos, alt katta askerlerin saldırısı ve kızın çırpınışlarını, sonra da onu yukarı çıkarışlarını gösterdikten sonra, yukarıda geçen bir plana geçmemiş ama planı da kesmemiştir. Bu bir plan-

206) Hulki Saner: *Buda benim filmim*, Kurtiş matbaacılık, İstanbul, 1996, sayfa 79-80

sekanstır. Yani kamera dakikalarca sabit kalır ve boş odaya bakarız. Bir yandan da yukarıdan adamların böğürmeleri ve kızın çığlıkları duyulmaktadır. Theo Angelopoulos, bu tip bir sahneyi kendi filminden yıllar önce Ingmar Bergman'ın **Persona** filminde gördüğünü ve ondan esinlendiğini söylemiştir. Gerçekten de bu filmde iki kadın bir odaya girer ve biz uzun bir süre kapıda sabit kalırız. İçeriden tartışmaya benzer sesler duyarız ve birazdan kadınlardan biri kapıyı açar, odayı terk eder. Tahmin edilenin aksine bu kullanım bir mizansen öğesi değil, doğrudan senaryoyla ilintili bir kullanımdır. Zaten tahmin edileceği üzere bunu ilk kullanan da Bergman değildir. Sinemaya geçmeden önce iyi bir oyun yazarı olan Bergman bu kullanımı muhtemelen erken dönem anglo-sakson piyeslerinde görmüş olabilir. Nitekim sinemada 1932'de Ben Hecht'in Ernst Lubitsch için yazdığı **Design for living (Yaşam tasarımı)** filminde iki genç baş karakter George ve Tom, aşık oldukları Gilda'nın yaşlı kocasının davetini birbirine katmak için gizlice eve gelirler. Yaşlı kocanın patronu Mr. Egelbaur'un salonda davetlilere bir opera parçası söylediği duyulmaktadır. Salonun kapısı açılır ve içeri girerler. Senarist, bundan sonra



Design for living (Yaşam tasarımı)

içeride olanları vermek yerine bizi girişte, merdivenlerin önünde sabit bırakmıştır. Sabit kamera ile yarım dakika kadar merdivenleri gözlerken, içeride adamın sesinin kesildiğini ve iki genç adamın, korkunç bir sesle *"Mr. Egelbaur"* diye bir şarkı yorumladıkları duyarız. Kapı açılır ve davetliler koşarak kaçmaya başlar.

Yakın dönemde Michael Haneke, **Funny games (Öldümcül oyunlar)** filminde çatışmanın bu özelliğini bolca kullanmıştır. Son dönemlerde gördüğüm bir Fransız filmi **Je suis un assassin (Ben bir katilim)**'de de para karşılığı bir yazarın eski karısını öldürmeyi kabul eden bir adam, cinayeti tabanca ile işlemeyi planlar. Ancak kurbanı ile yakınlaştığı bir anda kadının tabancayı keşfetmesi olayların seyrini değiştirir. Aralarında boğuşma başlar. Adamın eli sehpadaki bir objeye uzanır ve alır. Biz sehpada sabit kalır, hatta biraz da yakınlaşırız. Arkadan kadının çığlıkları gelir. Görünen ve görünmeyen arasındaki kontrast genellikle yönetmenlerin çok önem verdiği bir mizansen olgusu olarak da ortaya çıkar. Andrei Tarkovski **Ivanovo detstvo (İvan'ın çocukluğu)** filminde terkedilmiş bir savaş cephesindeki yanmış, köhne evin kapısının arkasına kamerayı koyar. Rüzgarın hafif esintileri kapıyı yavaşça açıp kapadıkça dışarıda horozuyla dolaşan adamı bir görüp bir kaybettiğimiz alternatif bir görselliğe ulaşırız.

GÖSTERİ / ÇATIŞMA

Kimi zaman özdeşleştirme yapmadan da seyircinin ilgisi çekilebilir. Sinemada gerçekten de özdeşleştirme kadar önemli bir gösteri (spectacular) kavramı mevcuttur. Araba takibi, patlama ve şiddet içeren sahnelerde mutlak surette gösteri vardır. Bu tip sahneler için sinemaya gidenlerin sayısı hiç de azımsanmayacak gibidir. Aslında bu durum

gerçek hayattan pek de farklı değildir. Dünyanın öbür ucunda olmuş bir kaza, suikast, bombalama veya buna benzer bir olay hemen ilgimizi çekecektir. Böylesine büyük bir olayı içinde olmadan gözlemleyebilmek düşüncesi, olayla onu duyan insan arasında aynı anda bir bağ ve uzaklık hissi yaratacaktır. Bu uzaklık hissi bir konfordur ve özellikle sinemada kötü bir olayı seyrederken dahi filme olan ilginin artmasını sağlar.

Gösteri kavramının içine sadece hareketli sahneler girmez. Söz gelimi, Eyfel Kulesi'ni veya Kapadokya'yı görmek de seyircilere görsel anlamda, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, çok şey ifade edebilir. Gösteri öğesi sinemada çok kullanılmıştır. Hatta kimi filmlerin gişe başarısını sadece buna endeksleyenler vardır. Gerçekten öyle midir? Yani gerçekten de filmimizin içerisinde ne kadar gösteri sahnesi kullanırsak o kadar da ilgi çekebilir miyiz? Önemli dış çatışmalar ya da çatışma boyutu yüksek belgesel görüntüler, filmlerdeki gösteri boyutunu oluşturan sahnelerdir. **Superman, Spiderman (Örümcek adam), Batman, Rambo First Blood (Rambo İlkkan)** ya da **Lord of the rings (Yüzüklerin efendisi)** gibi filmler gösteri boyutunun yüksek olduğu öykülerdir. Örneğin **Amores perros (Paramparça aşklar, köpekler)** filminin başlarındaki köpek dövüştürme sahneleri, önemli bir gösteri sekansı oluşturur. İyi tanıdığımız çevreleri anlatmamızda bize yardımcı oluyorsa böylesi gösteri sahnelerini kullanmamız film için önemlidir. Ancak kullanılan tüm elemanların dramatik yapının içinde işlevsel biçimde var olduğuna dikkat etmemiz gerekir. Bu filmde baş karakterimiz, dövüşe giren köpeklerden birinin sahibidir. Eğer baş karakter, yalnızca seyircilerden biri olsaydı, o zaman köpek dövüşünü uzun tutmamak gerekirdi.

Gösteri sahnelerinin olağan kullanımı dahi, bunu bekleyen seyirci için oldukça büyük heyecanlar taşır. Silahlı çatışma, patlama ve yıkılmalar, virtüel tekniklerle donanmış dövüş sahneleri ya da heyecanlı bir araba takibi önemli gösteri sahneleridir. Bununla birlikte, bu sahnelerin herhangi birini tekrar tekrar yapmak seyirci için anlam taşır ama daha özgün hale getirmek daha da anlamlıdır. Hollywood'da her filmin dövüşü, silahlı çatışması ya da araba takibi, bir öncekine küçücük te olsa bir şeyler kattığı ölçüde değer taşır. *"Dirty Harry"* serisinden **Dead pool (Ölüm havuzu)**'nda özgün bir araba takibi sahnesi izlediğimi hatırlıyorum. Müfettiş Kirli Harry (Clint Eastwood) polis arkadaşı ile birlik-



Dead pool (Ölüm havuzu)

te arabasında iken suikastçinin kurbanı durumuna düşecektir. Daha önce, uzaktan kumandalı oyuncak bir arabayı, öldürmek istediği adamın arabasının altına getirip patlatarak suikast yapan katil, aynı yöntemle Harry'yi de öldürmek ister. Ancak müfettiş, durumu anlar ve arabasıyla birlikte kaçmaya başlar. Böylece sıkı bir üçlü kovalama sahnesi oluşmuş olur. Önde Kirli Harry'nin arabası, hemen arkasında onu müthiş bir hızla takip eden küçük oyuncak araba, onun arkasında da oyuncak arabayı kumanda eden katilin arabası. 80'li yılların tekniği bunu gerektirmiş. Aynı sahne bugün olsaydı, herşey uzaktan kumanda ile çok çok uzaklardan kontrol edilebileceği için böyle bir sahne

oluşturulamayacaktı. Gösteri öğesinin en önemli özelliği, hem sosyal yaşamdaki hem de sinema sektöründeki teknik ilerlemeler ile doğrudan bağlantılı olması ve yapılan tüm özgün denemelerin buna bağlı olarak düşünülmesidir.

Sinema, büyük gürültüler veya ışık karmaşılarının meydana getirdiği heyecanları ortaya çıkarmak için idealdir. Bu anlamda gösteri öğesinin sinemanın en dikkat çekici unsurlarından biri olduğu doğrudur. Ancak gösteri çabuk tüketilir, daha yüzeyseldir. En başarılı, en parlak, en görkemli sahneler dahi seyircinin ilgisini uzunluğu ölçüsünde çeker. Ne kadar uzunlukta bir gösteri sahnesi yaratılırsa seyircinin ilgisi de aynı uzunluktadır. Buna karşılık çatışma sahneleri, seyircinin duyularını, duygularını ve düşüncelerini harekete geçirdiği için sahnenin etkisi altında uzun süre kalmalarını sağlar. Gösteri, çatışmaya oranla daha çabuk tüketildiği için daima daha fazla üretmek gereklidir. Bir filmde seyirciyi yalnızca gösteri boyutu ile etki altında tutabilmek için neredeyse filmin tamamında hareketli sahneler kullanmak doğru olur. Bu yüzden de iyi bir filmde hem çatışma hem de gösteri sahneleri bulunmalı, bununla birlikte çatışma sahneleri ağırlıklı olmalıdır.

ÇATIŞMANIN SESSİZLİĞİ

Bir karakter karşı karşıya kaldığı önemli bir şok nedeniyle öncelikle konuşma duyusunu yitirir. En azından gerçek hayatta böyledir, filmlerde de farklı olması için bir neden yoktur. Değişim yaşayan, yapılmaması gereken bir şeyi yapmış bulunan, uzun süreden beri saklanan bir sırrı ortaya çıkaran ya da yalnızca büyük bir soru işareti karşısında kalan bir karakter çatışma yaşamaktadır. Artık bu başına gelenleri küçük cümlecikler ya da uzun tiradlarla yorumlamasına gerek yoktur. Bu noktada ya doğrudan eyleme geçilmeli ya da yalnızca susulmalıdır. Tiyatro geleneğinden gelen *"geveze"* tavır bu konuda da ortaya çıkarak, çatışmaları değersiz kılmaya neden olabilir. Örneğin bazı filmlerde karakterlerin birden bire karşılarına çıkan bir canavar, çok eskiden tanıdıkları bir kadın, kendisine saldıran bir takım adamlar gibi unsurlara karşı *"Bu da ne böyle?" "Bu da nereden çıktı?" "Çattık belaya!" "Eyvah, ne yapacağım şimdi!" gibi* bir takım sözleri kullandıkları görülür. Sanırım bu senaryo yazarları öyküyü bu tip laflarla doldurarak karakterin konuşma payını artırdıklarını düşünmektedirler. Ancak bu doğru değildir. Aksine, böylesi sözler seyirciyi özdeşleşme prosedüründen uzaklaştırıp sahnenin kendi kendisini sabote etmesine neden olur.

Bazı durumlarda iki karakter arasındaki çatışmalı durumun sona ermesi, aralarındaki gizli kalmış duyguların ortaya çıkması sonucu sessizlikler çok daha önemli bir yer tutmaya başlar. Türk senaryolarında da belki eski tiyatro geleneğimizden gelen şartlı bir refleksle buna bağlı hatalar yapılmakta yani tam tersi benimsenmektedir. **Mustafa hakkında her şey**'de filmin baş karakteri Mustafa zaman zaman geçmişiyle ilgili kabuslar görmektedir. Filmin sonlarında Mustafa'nın annesine çok bağlı olan özürlü kardeşini yastıkla boğarak öldürdüğü ve bunu herkesten sakladığı ortaya çıkar. Ancak burada annenin bunca yıldan sonra bu gerçeği öğrenip ne tepki vereceği gibi dramatik bir silahımız varken senarist, adamın annesinin bunu zaten bilip içine attığı gibi bir çözüm üretmiştir. Hatta Mustafa da annesinin bunu yıllardır bildiğini tahmin eder. Ancak anne ile oğulun ilişkisinde buna bağlı tek ipucu dahi verilmediği gibi, bir sürpriz yaratma yolu da seçilmemiştir. Hatta filmin başlarında anne ile oğulun ilişkisi üzerinde hiç durulmamıştır. Bir de bu sahnenin sonunda tüm çatışmalar çözüldükten, seyircinin ve karakterlerin herşeyden haberdar olmasından

sonra anne karakterinin bütün duygularını anlatmaya girişmesi maalesef seyirciyi duygulara ortak edemez.[207] Aynı sorun genel hatlarıyla iyi bir senaryo olan **Babam ve oğlum**'da da vardır. Filmin baş karakteri Sadık ve babası arasındaki anlaşmazlıktan tutun da, baş karakterin karısını çocuğu Deniz'in doğumunda kaybetmiş olmasına ya da dedenin torununu uzun süredir görmemiş olmasına kadar tüm potansiyel çatışmalar hazırlanmıştır. O halde Sadık'ın öleceğini babasına söyleyeceği sahnede filmdeki gibi uzun tiradlar yapmasına gerek yoktur. *("Sen oğlunun büyüyemeyeceğini görmek nedir bilir misin baba?")* Halbuki, o bölge seyircinindir, müdahale etmemek yerinde olur.

Bazen, iki karakterden birinin uzun monoloğu kendi içinde ilginç veya çatışma yaratmaya açık olsa dahi, dakikalarca uzatmamak gerekir. **Gönül yarası**'nda kızının baş karakter Nazım (Şener Şen)'a sitemli uzun bir konuşma yaptığı son sahne her türlü hazırlıktan yoksundur. O halde gerçekten duygulanıyor muyuz? Zeki Demirkubuz'un **Masumiyet**'inde Bekir adlı karakter (Haluk Bilginer), baş karakter Yusuf'a (Güven Kıraç) daha önceki hayatını uzun bir monologla anlatmıştır. Bu örneğe yanlış diyemeyiz, zira Bekir'in karakteri hakkında belli bir fikrimiz vardır ve onun hayatının nasıl olduğu konusunda kendi kendimize de sorular sorarız. Ancak yine de bu konuşmanın bu kadar uzun olması, filmin dengesini bozmanın ötesinde, anlatılanları bir müddet sonra algılayamama ya da dinlememe riski doğurmaktadır. Gerçekten de Bekir'in anlattıklarının ikinci bölümü hemen hiç aklımızda kalmamıştır.

---

207) Mustafa hakkında her şey filminde Mustafa ile annesinin karşı karşıya masada oturduğu sahnedeki uzun monolog:

Mustafa - *Nasıl yaşadın anne? Onca yıl nasıl katlandın buna?*

Anne - *Geçmişi kendim var ettim ben oğlum. Bazen olan şeyleri değiştirirsin, hatıralar olmamış gibi davranırsın. Çocuktun, ne yaptığını bilmiyordun belki. Ben bir yolunu buldum senelerce. Yok saydım, görmedim, bilmedim. Baban dönmeyecekti ama sana umut verdim. Büyümeni bekledim, olmazlandım, yok saydım bazı şeyleri. Aklımı kaçırmamak için aklımı çıkarıp attım. Seni okutmak için üç kuruşa etek dike dike mahallenin karılarına, sağda solda gitti yüreğim. Düşünmedim. Nefret ettim mi senden? Bilmem. Düşünmedim. Bir de baktım büyümüşsün. Evin ailen olmuş. Beni İstanbul'a getirmen... Evler açman bana... Bedelini ödüyordun, biliyordum. Şimdi bana sorsan, desen ki, ben kimim, oğlumsun derim, günahıyla, sevabıyla... Taş kesti her yanım, avuttum kendimi, sevgim her ana kadar. Oğlumsun, seni ben var ettim, başka yolu yok. İnsan dersin gelir geçer. Başka yolu yok.*

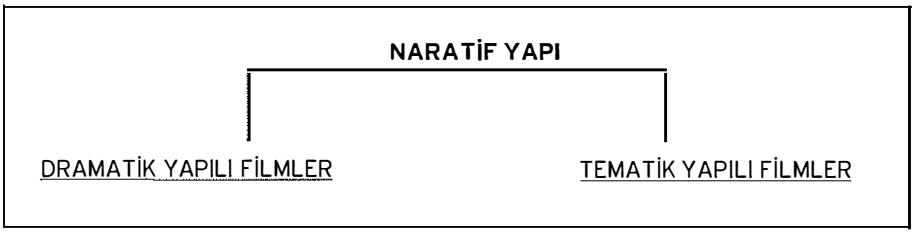
4. DOSYA

NARATİF YAPI

A) DRAMATİK YAPI ELEMANLARI

DRAMATİK VE TEMATİK YAPI'LI FİLMLERİN TANIMLANMASI

Sinema filmleri hakkında gerek kuramsal gerekse biçimsel olarak sayısız sınıflama yapılmıştır. Ancak bu kitabın amacı okuyucuya kuramsal bir izlek vermek değil, senaryo yazmak isteyenlerin, filmlerin naratif mekanizmalarını daha iyi anlamalarını sağlamaktır. Bu anlamda da üretime yöneliktir. Filmlerin naratif kurgu yönünden sınıflandırılması, tüm istisnalar saklı kalmak üzere, iki ana bölüm doğurur: Bir yanda dramatik, bir yanda da tematik yapılı filmler...



Nedir dramatik ve tematik yapı? Ayrıca neden ikili bir sınıflandırma? Şimdi söylediklerimi biraz açalım. Dramatik Yapı ana omurga olarak baş karakter'in önceden belirlemiş olduğu ya da filmin hemen başlarında karşılaştığı bir sorun karşısında geliştirdiği bir amaca ulaşmaya çalışmasıdır. Bu amacın karşısına birçok engel çıkar. Baş karakter, amacına ulaşmak için çeşitli hamleler yapacak, çatışmalar yaşayacak ve sonunda da bu amaca ulaşacak ya da ulaşamayacaktır. Tematik Yapı ise birbirine zıt fikirde, tamamen farklı karakterde ya da karşılaşması en son düşünülecek iki karakterin birlikte yaşayacakları bir zorunluluk ya da görev içinde kalmaları, bu durumun da iki karakterimizin kişilikleri üzerinde değişime yol açması, onları birbirlerine yaklaştırmasıdır.

Aslında her filmin hem dramatik hem de tematik kurgusu olmalıdır. Bu bir zorunluluk olmasa bile filmin dramatik kalitesini çok üst düzeye taşıyan bir unsurdur. Yukarıdaki sınıflandırma filmde hangisinin daha baskın olduğuna ve hangisinin filmin naratif yapısını yani konusunu gerçek anlamda temsil ettiğine göre yapılmıştır. Çünkü her öykülü filmde dramatik veya tematik yapıdan biri baskın çıkar. Dramatik Yapılı bir filmde baş karakter amacına ulaşmaya çalışırken, bir başka karakterle *(arkadaş, aileden biri, potansiyel sevgili, vb.)* karşılaşabilir. Onunla olan ilişkisi de tematik çerçevede gelişir. Ya da Tematik Yapılı bir filmdeki karakterlerin de kendi amaçları vardır. Bu amaçlar da tıpkı dramatik yapılı filmlerde olduğu gibi gerçekleşecek veya gerçekleşmeyecektir. Ancak bu dramatik kurgu, karakterler arasındaki ilişki ve bu ilişkinin karakterlerde yarattığı değişime göre çok daha önemsizdir.

Dramatik ve Tematik yapılı filmler kendi içlerinde de mikro bölümlere ayrılırlar. Daha ileriki bölümlerde bu iki yapıyı genişçe incelerken, onları da ele alacağım.

DRAMATİK YAPI ELEMANLARI

Fransız teorisyen Georges Polti, 1895'te İtalyan Carlo Gozzi ve Alman Johann Wolfgang von Goethe'nin çalışmalarından esinlenerek tiyatro dramaturjisinin esas alındığı bir kitap yayınlar.[208] 1916'da ingilizceye çevrilen eserde dramatik eserlerde en çok rastlanan 36 olay *(konu)* üzerinde durulmaktadır.[209] Birkaç yıl önce Marie-France Briselance, Polti'nin belirlediği dramatik konuları tekrar ele alıp, günümüze de uyarladığı aynı isimli bir kitap çıkarmıştır.[210] Gerek Polti'nin, gerekse onun esinlendiği ya da ondan esinlenen kuramcıların amacı; tüm dramatik eserlerin aslında 36 tane konu etrafında toplandığını savunmaktır. Ancak gerçek bu kadar da basit değildir.

Dramatik bir film belli bir amaca ulaşmaya çalışan baş karakter ile bu amacın karşısına çıkan temel bir engel veya çok sayıda engellerden oluşmaktadır. Ancak engel ile çatışma aynı şey değildir. Bir karakterin karşısına birçok engel çıkabilir, bunları aşmaya çalışırken yaptığı edim ve içinde bulunduğu duruma da çatışma denir.

Bu noktadan hareketle öncelikle geniş çaplı bir sınıflama yapalım:

BA - N - A - Y - E- Ç- E- K

Çekçe bir sözcüğe benzeyen yukarıdaki tanım aslında dramatik yapı kurgusunda ilk öğrenmemiz gereken ve öyküyü oluşturmaya girişirken, senarist tarafından bilinmesi mutlak surette gerekli olan elemanları tarif etmektedir. Formülün Çeklerle tek ilgisi, Çek asıllı senarist Frank Daniel'in onu anlatmak için kullandığı cümlenin bu oluşumu en iyi açıklayan ifade olmasındadır: *Adamın biri bir şeyi delicesine istiyor ama elde etmek için büyük zorluklar çekiyor...*[211]

BA: Baş karakter
N: Neden
A: Amaç
Y: Yol
E: Engel
Ç: Çatışma
E: Eylem
K: Konu

Bu elemanların her biri kitabın ilerleyen bölümlerinde daha genişçe açıklanacaktır. Bu grubun elemanlarını koruyarak, onları filmi ve konuyu oluşturan bir çerçeve veya daire şeklinde de görebiliriz.

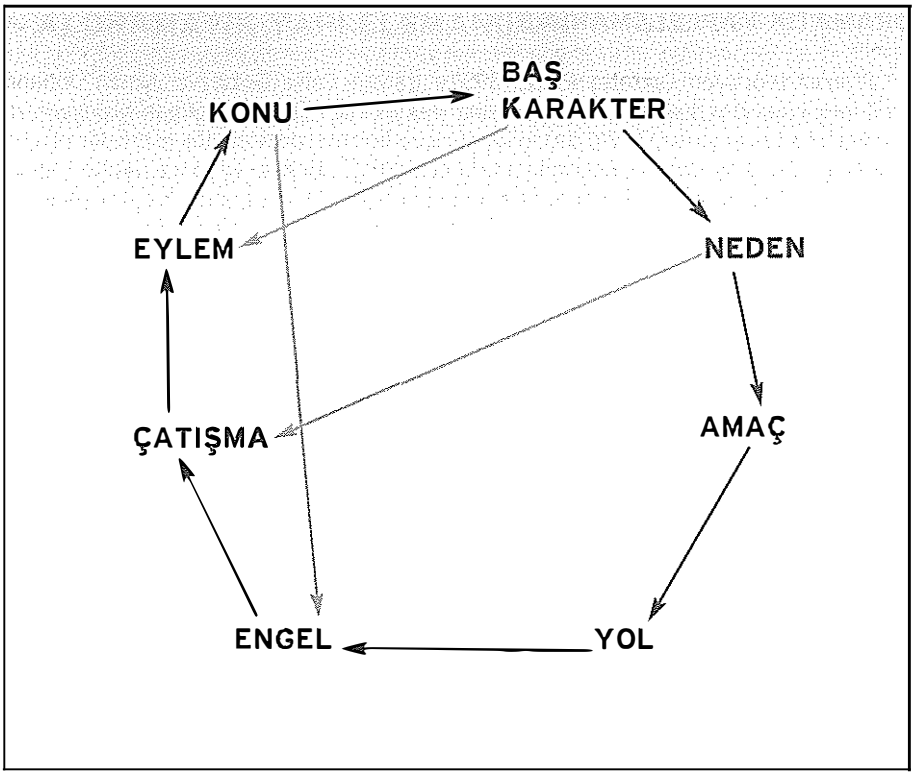
---

208) Georges Polti: *Les Trente-six situations dramatiques,* Mercure, Paris, 1895

209) Georges Polti'nin eserinde sözü edilen 36 dramatik durum şunlardır: *1) Hayat kurtarmak 2) Kurtarılmayı istemek 3) Bir yakının öcünü almak 4) Bir suçun öcünü almak 5) Kaçmak 6) Yıkmak 7) Sahip olmaya çalışmak 8) Baş kaldırı 9) Cesaret 10) Adam kaçırma 11) Esrar çözme 12)Bir değer ele geçirme 13)Nefret 14)Rekabet 15) Ölümcül atlatma 16) Delilik 17) Hata 18) Ensest 19) Bir yakını bilmeden öldürmek 20) İdealler için kendini feda etmek 21) Yakınlar için kendini feda etmek 22) Tutku 23) İdeal için yakınları feda etmek 24) Dengesiz rekabet 25) Aldatma 26) Aşk yüzünden suç işlemek 27) Sevilen birinin kötülükleri 28) Aşka engeller 29) Düşmanla aşk 30) Hırs 31) Tanrıya baş kaldırı 32) Kıskançlık 33) Adli hata 34) Pişmanlık 35) Kavuşma 36) Ayrılık acısı*

210) Marie-France Briselance: *Les 36 Situations dramatiques,* Nouveau Monde editions, Paris, 2006

211) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting,* St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 22



Şimdi bu çarkın dişlilerine kısaca değinelim: Her şeyden önce, konusu, tematik yaklaşımı, boyutu, niteliği ne olursa olsun her dramatik filmin bir baş karakteri (BA) olmalıdır. Baş karakterin kendisini filmde hareket etmeye, amaç edinmeye ve eylem yaratmaya sürükleyecek bir nedene (N) sahip olması gerekir. Buna motivasyon da diyebiliriz. Bu motivasyona sahip olan karakter amaç (A) sahibi olur ve film süresince o amacı gerçekleştirmek ister. Bu süreçte bunu gerçekleştirecek yol veya yollara (Y) sahip olmalıdır. Yani kendisini hedefe ulaştıracak yöntemler denemelidir. Eğer bu yöntemlerin hepsini kolaylıkla başarırsa ortada seyredilmeye değer bir film olmayacağı için tüm denemelerinde karşısına güçlü engeller (E) çıkar. Bir filmin dramatik şemasının ilk aşamadaki *"olmazsa olmaz"*ları bunlardır.

Bu noktadan itibaren karakter engelleri aşıp aşamama durumuna, isteğine ve becerisine göre dış ve iç çatışmalar (Ç) yaşayacaktır. Engel karşısında çatışmalar yaşamak filmi zenginleştiren bir öğedir. Ancak çatışma, filmin sadece organik yapısında değil; başında, sonunda, karakter ilişkilerinde kısacası her yerinde olmalıdır. Bu yüzden de dramatik yapı elemanlarının açıklamasından önce ayrı bir bölümü çatışma konusuna ayırmayı uygun bulmuştum. Karakterlerin bu engelleri aşma şekilleri ve buna bağlı olarak, yaptıkları eylemlerin (E) niteliği, seyirciye onların kişilik özelliklerini daha iyi tanıtacak, filmin de ilerlemesine katkıda bulunacaktır. Tüm bu anlatıların toplamı da dramatik bütünlük olarak filmin konusunu (K) oluşturur.

"Çatışma" bölümünde, her filmde bir baş karakterin ve o karakterin de çok net çizgilerle belirlenmiş bir amacının olmasının gerekliliğinden bahsetmiştim. Neden her filmde bir baş karakter yaratmak gerekir? Bu soruya verilecek cevap, seyircinin filmde gördüğü karakterle özdeşleşme sürecinde gizlidir. Aslında burada sözü edilen şey, birçok karakterin olduğu veya hiç karakterin olmadığı filmler arasındaki farkı bulmak değildir. Zira hemen her filmde birçok karakter vardır. Hangi karakterin filmin baş karakteri, hangilerinin yan karakter, hangilerininse figüran olduklarını belirlemek çok önemlidir.

BAŞ KARAKTER

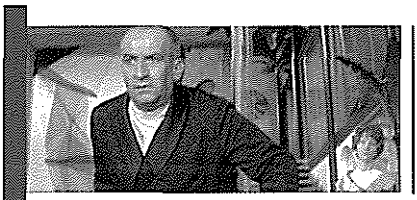
Protagonist *(baş karakter)* kelimesi ingilizceye eski Yunanca'dan girmiştir. Protos *(ilk)* ve agonizesthai *(savaşmak)* kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur ki, gerçekten de filmin içinde en başta giden veya ilk ciddi çarpışmayı yaşayan kişi o filmin baş karakteri olarak görülebilir. Ancak kelimenin kökenindeki anlamı bir kenara bırakırsak, baş karakter oluşumunun çatışma ile doğrudan bir ilgisi olduğunu söyleyebiliriz. Seyirci filmde en çok iç ve dış çatışma yaşayan kişi ile özdeşleşmektedir. İşte, en temel tanımıyla, bir filmde en çok iç ve dış çatışma yaşayan ana karaktere baş karakter denir. Kimi kuramcılar baş karakterin, filmde değişim geçiren karakter olduğunu söylerler. Yanlış değildir. Fakat benim tanımım, bitmiş bir filmin karakterlerine yapılan analitik bir tahlil değildir, senariste yardım amacı güder. Zira karakterin geçirdiği değişim kadar o değişimin seyirciye nasıl yansıtılacağı da önemlidir. Değişim, tematik bir tanımlamadır. O yüzden de değişim geçirecek olan karakterin öncelikle dramatik altyapısının oluşturulması gerekir.

Baş karakter / Kahraman

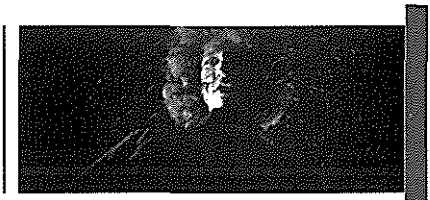
Yine baş karakterin yerine kahraman kelimesinin kullanıldığı defalarca görülmüştür. Hatta insanların çoğunun kafasında bu iki kavram aslında birbirlerinin yerine kullanılabilir. Ancak örneğin son halife Abdülmecit üzerine *"Son Halife"* adında bir film yapmaya girişen bir kişi Abdülmecit'i baş karakter olarak kullanmak mecburiyetinde değildir. Halifelik üzerine araştırma yapan genç bir kız rahatlıkla sizin baş karakteriniz olabilir. Bir takım dokümanlara ulaşmasına engel olunur *(dış çatışma)*, hatta bazı dosyalar bir yangında yok olmuştur *(statik iç çatışma)*. Ayrıca bu araştırmaya ayırdığı zaman yüzünden erkek arkadaşıyla arası bozulur *(iç çatışma)* Görüldüğü gibi, böylesine bir konu çerçevesinde karakterimize dilediğimizce çatışma yaşatabiliriz. O halde filmimize konu olan ana karakter kim olursa olsun baş karakterimiz bu genç kızdır. Bu durum kahraman ile baş karakter arasında doğal bir ayırım yaratabilir. Bu senaryo örneğinde, olay örgüsü halife Abdülmecit'in çevresinde dönmektedir. Ona olayın kahramanı denilebilir ama baş karakter değildir.

Witness (Tanık) filmi küçük bir Amish çocuğunun tesadüfen seri tanık olduğu cinayeti konu aldığı için filmin kahramanı da bu küçük çocuk olmaktadır. Ancak en çok çatışmayı yaşayan, bundan dolayı da en çok özdeşleştiğimiz karakter ise komiser John Book'tur. Öyleyse tanık, yani filmin kahramanı küçük çocuk olsa dahi, baş karakter John Book'tan başkası değildir. **The Godfather (Baba)** filminde de aynı şekilde başkarakter/kahraman ikileminden bahsedebiliriz. Filme adını veren Don Corleone karakteri (Marlon Brando) filmin tartışmasız kahramanıdır. Ancak her olayın kökeni ondan başlayıp, onda bitse de

baş karakterimiz, babasının yerini alacak olan oğlu Mike (Al Pacino)'dır. **Oscar**'da filme ismini veren karakter, filmin baş karakteri olan Barnier (Louis de Funes)'nin şoförüdür.



Oscar



The Doors

Barnier'nin kızı şoföre aşık olmuş, babasını da bu adamdan hamile olduğuna inandırmıştır. **Amadeus**'da baş karakter Amadeus Mozart değil, yardımcısı Salieri'dir. Yine **Rebecca**'da, evin yeni sahibesi Mrs. De Winter filmin baş karakteridir. **The Doors** filminde ise baş karakter müzik grubunun tüm elemanları değil, yalnızca Jim Morrison'dır. Bu filmde Oliver Stone, filmin ismini *"Morrison"* koysaydı ne değişirdi? Aslında, diğerlerinden farklı olarak bu örnekte, isim değişikliği içeriği çok fazla etkilemez. Zira Stone, grubun gelişimini göstermiş ama Jim Morrison'ın yaşamını da çocukluğu ve gençliğinden itibaren ele almıştır. Buradan çıkan sonuç şudur: Bir filmin ismini koyarken herhangi bir karakterin ismini kullanırsak bu kişi ya baş karakter ya da olayları bizzat yaşayan veya yaratan karakter, yani filmin kahramanı olmalıdır. Eğer bu filmdeki gibi olayları yaşayan ve yaratan kişi baş karakterin kendisi ise onun ismini kullanmak yerinde olur. Burada Stone, *"The Doors"*un tanınmışlığından yararlanmak ve gruba böyle bir gönderme yapmak için filmine bu ismi koymuştur.

Buna karşılık, baş karakter ve kahraman kavramlarının örtüştüğü örnekler de çoğunluktadır. **Brubaker**'da filme adını veren karakter hem baş karakter hem de kahramandır. **Indiana jones**, **Papillon**, **Dirty Harry (Kirli Harry)**, **Lenny**, **Orlando**, **Erin Brokovitch**, **Pépé le moko (Cezayir batakhaneleri)**, **La Petite Voleuse (Küçük hırsız)**, **Qui Ju** gibi birçok film buna örnek gösterilebilir.

Hayvan

Baş karakter mutlaka insan mı olmalıdır? Garip görünse de bir filmde en çok çatışma yaşayan karakter insandan başka varlıklar olabilir. **L'Ours (Ayı)** filminin baş karakteri, filmin başında annesi ile birlikte gördüğümüz yavru ayıdır. Bu sevimli ayının başına her türlü dert gelir. Yiyeceğini elde etmek zorundadır, sonra annesini kaybeder, bunun farkında olmaz, yalnız başına var olmaya çalışır, bir puma tarafından tehdit edilir. Bu dertlere karşı koyan ve bu sorunlar arasında var olmaya çalışan yavru ayıcık, filmin en çok çatışma yaşayan varlığı, yani baş karakteridir. Örnekteki küçük ayıcık gibi, bir hayvanın baş karakter olduğu ve çokça çatışma yaşadığı kurmaca filmlerinin az konuşmalı, hatta belgesele yakın olacağı açıktır.



L'Ours (Ayı)

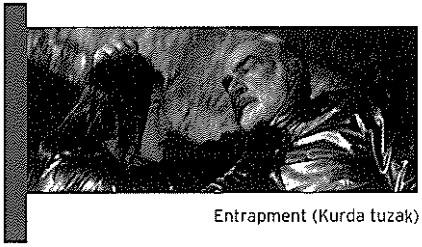
Animasyon filmlerinde ise durum değişir. Hayvanlar konuşabilir, insanlar gibi düşünebilir ve hareket edebilir. Ancak gerçekçiliğe uyması açısından hayvanlıkla ilgili amaç ve ihtiyaçlarının olması, bunların karşısındaki engeller de hayvanların gerçekliğine uymalıdır. **Ratatouille**'da, film başlar başlamaz baş karakterin pozisyonu ve karakteri net olarak, üstelik yine baş karakterin kendi ağzından verilecektir: *"Yemekler yapmak, şef olmak istiyorum. Ama önemli bir problemim var. Ben bir fareyim."* Aynı sorun **Antz (Karıncalar)**'ın baş karıncası Z için de geçerlidir. Z, her şeyden çok arılar prensesi Bala'yı istemektedir. Halbuki o bir karıncadır. Kendi seçmediği bu yaşamdan bıkmıştır ve Bala ile karşılaşması bu duygularının su yüzüne çıkmasına neden olur.

Baş Karakter Belirlenmesi

Baş karakterin, karakterler arasında en fazla çatışma yaşayan kişi olduğunu biliyoruz, ancak eğer iki veya ikiden fazla karakter arasında bir çatışma eşitliği olursa baş karakter kim olacaktır? Böylesi tüm durumlarda baş karakter tartışmasız, en sempatik amaca sahip olan kişidir. Eğer hem çatışma hem de sempatik amaç eşitliği göze çarpıyorsa, filmde amacını ilk belirlemiş olan kişi baş karakterdir. Aynı amacı farklı yönlerden benimseyen ve birbirine karşıt durumda olan karakterlerin olduğu filmlerde de aynı kriterler geçerlidir. Bu durumda baş karakter/baş kötü karakter *(protagonist/antagonist)* ayrımı ortaya çıkar. Wolfgang Petersen'in **In the line on fire (Ateş hattında)** filminde, senarist Jeff Magnire birbirlerine karşıt iki karakter yaratmıştır. Bu karakterlerden Mitch Leary'nin amacı ABD başkanına suikast düzenlemek, Frank Horrigan'ınki ise başkanı olası bir suikastten korumaktır. Filmin başında hangi karakteri görürsek görelim, daha sempatik çatışma yaşayan Frank Horrigan baş karakter olacaktır. Ancak böylesi durumlarda dikkati elden bırakmamak da gerekir. Zira ABD başkanına suikast düzenlemek dünyadaki egemen kültür göz önüne alındığında her toplum için kötü bir şey de olmayabilir. Eğer ABD filmde bir ülkeyi işgal eder ve işgal ettiği ülkeden bir kişi başkanı öldürmek isterse hiç kuşkusuz roller tamamen değişecektir. Amacın sempatikliği de farklı algılanır. Hatta **In the line on fire (Ateş hattında)**'nın şemasındaki karakterlerin hangisinin sempatik olduğu yolunda dahi toplumdan topluma polemikler yaşanabilir. O halde senaristin nesnelliği kendini bir kez daha göstermeli ve sempatik bulmadığı karakteri, amacına ulaşmak için kötülük yapmaktan, insanları öldürmekten geri kalmayan bir kişi olarak sunmalıdır. Her topluma göre değişen değer yargıları yalnızca yukarıda belirtildiği gibi politik yönden değil ahlaki konularda da kendini gösterebilir. Bir toplumun kabul ettiği bazı değerleri diğer bir toplum kabul etmeyebilir. Emektar senarist Bülent Oran yabancı filmlerden uyarladığı bazı senaryolarda, karakterleri toplumun normlarına uygun olarak tekrar ele aldığını söylemiştir: *"Türk filmlerinde, hem de evli baş kadın oyuncunun yatağına değil yabancı adam, erkek sinek bile giremez. Yabancı filmdeki kadın Amerikan, İngiliz, Fransız vs. netice itibarıyla gavur karısıdır. Yatağına bir takım aşklarını alabilir. Kocası da Türk olmadığı için boynuzlanması seyirciyi tedirgin etmez. İhanetin pek bir sakıncasını görmez. Ama bizim filmdeki kadın Türk'tür. Kocası da şerefli bir Anadolu erkeğidir. Biz adapte ederken film icabı bile olsa onu ihanete uğratırsak vaziyet birden pezevenkliğe girer, kadın şakka dank orospu damgası yer ve o Türk filmini hiçbir güç yatmaktan kurtaramaz. Fahişelerin ve deyyusların başrol üstlendiği bir filmin iş yapma şansı otomatikman sıfırdır."*[212]

212) İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran,* Dergah, İstanbul, 2004, sayfa 204

Hırsız-polis, katil-dedektif gibi iyi ve kötünün ya da kaçanla kovalananın net olarak belirtildiği filmlerde baş karakterin iki taraf arasında gidip geliği örnekler de vardır. Hatta bu durum, filmdeki sürprizi saklı tutabilmek için sonuna kadar saklanabilir.



Entrapment (Kurda tuzak)

Entrapment (Kurda tuzak) filminde baş karakterimiz Gin (Catherine Zeta-Jones) filmin başında bize Mac (Sean Connery) adındaki soyguncuyu kapana kıstırmak için ona yaklaşmak yoluyla bir kumpas hazırlığında olan polis olarak tanıtılır. Ancak iki karakterin sürpriz karşılaşmasında Gin'in hareketlerinden, onun gerçek bir hırsız olabileceğini düşünürüz. Mac'dan gizli baş komisere telefon ettiğinde içimize yeniden bir *"acaba"* düşer. Sonra Mac ve Gin'in birlikte yaptığı soygun sırasında Gin'in üzerine düşenleri fazlasıyla yaptığını görerek, onun tekrar bir soyguncu olduğu fikrini benimseriz. Senaristler Ron Bass ve William Broyles bu ikilemi filmin sonuna kadar sürdürmektedir.

Baş karakterin ortaya çıkışı ve kayboluşu

Film başladığında, ilk sekansta verilen tüm sahnelerin baş karakteri, filmin de baş karakteri olabilir. Uzun metrajlı filmlerde filmin ilk karesinde görülen karakterin öyküdeki baş karakter olacağını sezgisel olarak hissederiz. Ancak bu varsayım, her zaman doğru değildir. Filmin ilerleyen bölümlerinde önemli değişiklikler olabilir ve baş karakter sonradan ortaya çıkabilir. Ancak, filmin öyküsünün üzerine odaklandığı baş karakter, çabuk ortaya çıkmalıdır. Olay örgüsü onun üzerine kurulduğu için seyirciyi fazla bekletmemek gerekir. Zira filmin ilk aktının bitimi doğrudan baş karaktere bağlıdır. Örneğin **Masumiyet**'te görüntü açılır ve Yusuf'u görürüz. Bu hiç de basit veya sıradan bir çözüm değildir. Aksine filmin gücü de buradadır. Zira seyirci filmin hemen başından itibaren kimin öyküsünü takip edeceğinden haberdar olmuştur.

Filmin baş karakteri bir kere belirlendikten sonra, sürekli onun üzerine fokalizasyon yapmak kural değildir. Elbette başka karakterlerle geçen sahneler de anlatımın içinde var olabilir. Ancak baş karakter öyküde uzun bir süre ortadan yok olmamalıdır. Klip yönetmenliğinden sinemaya geçen Tarsem Singh'in ilk filmi **The Cell (Hücre)**, bu tarz yönetmenlerin tipik problemini yansıtır: Görsel açıdan başarılı sahneler, iddialı efektler, ilginç konu, özensiz senaryo... Filmin önemli sorunlarından biri, katilin son kurbanını nereye sakladığını soruşturan baş karakter Catherine'in, en başta on beş dakika kadar göründükten sonraki on dokuz dakika boyunca tamamen ortadan yok olmasıdır. Senarist Mark Protosevich, bu süreyi, baş karakterin arayacağı katilin sunumuna ve onunla ilgili polis soruşturmasına ayırmıştır. Bunu yaparken seyircinin filmin baş karakterleriyle yaşayacağı özdeşleşmeyi tamamen unutmuş görünmektedir. Filmin dramatik anlatımında hissettiğimiz tatsızlık bundandır. Pedro Almodovar'ın **Volver (Dönüş)** filminde Raimundo (Penelope Cruz) baş karakterdir ve sevgilisinin, kızı tarafından öldürülmesi üzerine cinayeti üstlenir. Seyirci tam bu olayın üzerine giderken, yönetmen birden bunu keserek dakikalarca Raimundo'nun kız kardeşinin, öldüğü sanılan annesi ile olan ilişkisi üzerine ayrı bir öykü anlatmaya girişir.

Bu tip kayboluşlar çok fazla sorunsal üzerine yoğunlaşan filmlerde de ortaya çıkar.

Yazı tura'nın içindeki iki öykü doğrunun ve yanlışın nasıl olması gerektiğini aynı filmin içinde gösterdiği için ilginçtir. İlk öyküde tek bir baş karakter, onun uyum çabası ve yavaş yavaş dibe doğru çökmesini gözlemlerken yalnızca onun öyküsü ve buna bağlı olan sorunsalla ilgileniriz. Halbuki ikinci öyküde birçok sorunsal *(deprem, eşcinsellik, Türk-Yunan sorunu, vs.)* ve buna bağlı olarak birçok da küçük öykücük vardır. Bu nedenle ister istemez, baş karakterin öyküsünden ve sorunsalından biraz uzaklaşırız.

Baş Karakter Kötü Adam

Bazı film projelerinin en önemli sorunlarından biri, belirlenen baş karakterin gerçekten iyi niyetli, sempatik bir amaca sahip ve bu şekilde de seyircide özdeşleşme uyandırabilecek bir tip olup olmadığının belirlenmesidir. Peki ya baş karakter kötü niyetli ya da kötü bir etik anlayışa sahip biri olsaydı ne olurdu? Bu tip bir baş karakterin varlığı, bizi tekrar özdeşleşme konusunda söylediklerimin başına götürecektir. Seyirci açısından en ilgi çekici olan ve özdeşleşme kavramına en iyi uyan kişilikler elbette ki değişime uğrayan karakterlerdir. Baştan itibaren iyi olan bir süper kahraman, ancak bu karakterin önündeki engeller çoğaltılıp yükseltilirse seyirciye geçebilir. Buna karşılık başta kötü olan bir karakter iyiye doğru değişim yaşamıyorsa seyirciyle empati kurması neredeyse imkansızdır. Hatta çoğu zaman seyircinin, kötü karakterden kurtulmaya çalışan lokal karakterlerle özdeşleştiği, onlar için kaygı duyduğu görülür. Burada başta verilen kötünün ne kadar ya da neye göre kötü olduğunu da çok iyi belirlemiş olmak gerekmektedir.

Bazı örnekler üzerinden gidelim. Brian Yuzna'nın *"gore"* türü filmi **The Dentist (Dişçi)**'de, baş karakter korkunç kötü niyetli bir dişçidir. Öylesine ki, filmin başında karısının ihanetine uğrayan adam, yalnızca karısını cezalandırmak istemekle yetinmez, dünyayı da pislik diye tabir ettiği insanlardan temizlemeye girişir. Sadist işkenceler yaparak insanları cezalandırır. Buna karşılık, hırsız, soyguncu, dolandırıcı dahi olsa, baş karakterin yaşadığı çatışmanın derecesi önemlidir. Ne kadar çok olursa seyirci de onunla o kadar özdeşleşme sağlar. Aslında burada senaristler bu kadar kötü ve ruhsal yönden bu kadar hasta bir karakter ile seyircinin ne yapılırsa yapılsın özdeşleşemeyeceğinin bilincindedirler. Bu yüzden de dişçinin önüne çatışma yaşatacak çok fazla engel koymazlar. En azından filmin sonlarına kadar çok fazla sorunla karşılaşmadan rahatlıkla cinayetlerini işler. Ancak bu sefer de baş karakter sorunu ortaya çıkar. Seyircinin tutunabileceği bir baş karakter olmadığı için tüm bu arka arkaya şiddet sahneleri bu türün en sadık seyircisini bile bir süre sonra sıkmaya başlar. İşte tam bu yüzden senaryoya etik anlamda iyi bir karakter koymuşlardır. Bir yandan da onun dişçinin elinden kurtulma çabasını gösterme eğilimine girerler. *"Dramatik yapılı filmlerde kötü adam baş karakter olmaz"* cümlesi biraz tepeden inme bir kural gibi görülebilir ancak yukarıda belirttiğim nedenleri göz önüne alırsak sonuçta yine mutlaka iyi bir karaktere dönüş yapmak gerekecektir. Seri katiller, çocuk katilleri, sapıklar, tecavüzcüler, baş karakter olamazlar. Bunun tek istisnası, kara komedi filmleridir. Nitekim üç genç Belçikalı yönetmen elinden çıkma **C'est arrivé près de chez vous (Yanıbaşınızda oldu),** tüm film boyunca omuzda kameraya konuşan ve cinayetlerini anlatan bir seri katilin öyküsüdür. Üstüne üstlük, karakterin işlediği cinayetler bir komediden beklenmeyecek kadar gerçekçi çekilmiştir. Buna karşılık, filmi komik yapan ve bizi karaktere yakınlaştıran önemli bir unsur vardır. Bu da karakterin işlediği cinayetler ile ortada dönen olay arasındaki *(cinayet-*

lerin kameraya alınması, seri katil belgeseli yapılması, baş karakterin cinayetleri ile övünmesi, vs.) ciddi kontrasttır. Yine de film ilk çıktığında yanımdaki bazı arkadaşlarımın baş karaktere ve dolayısıyla da filme tepki gösterdiklerini hatırlıyorum.

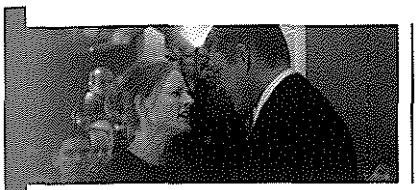
Ancak baş karakterin kötü adam olması mutlaka sapık veya katil olması demek değildir. Bu kadar uçlarda dolaşmasa da kötü resmedilmiş, hatta eyleme geçip geçmemekte direnen karakterler de baş karakter olarak benimsenebilir. Her seyircinin içinde olabilecek masum kötülükleri biraz daha ileri götüren bu tip karakterler senarist açısından oldukça büyük riskler taşır. Belki kötü değil ama antipatik baş karakterler, çoğunlukla Avrupalı yönetmenlerce denenmiştir. François Truffaut **La Peau douce (Yumuşak ten)** filmini bitirdikten sonra sonuçtan memnun olduğunu, aktör Jean Desailly'den gerçek hayatta hiç haz etmemesine rağmen, aktörün tıkanık, karısı ile sevgilisi arasında sürekli kararsızlık yaşayan burjuvayı çok iyi oynadığını söylemiştir. Buna rağmen, yönetmeni ürküten bir tek şey vardır: Böylesi bir baş karakterin hallca antipatik gelmesi...[213] Yine Paolo ve Vittorio Taviani kardeşlerin senaryosunu da kendilerinin yazdığı **Allonsanfan** adlı filmlerinde, baş karakter Fulvio (Marcello Mastroianni), İtalya'da Avusturyalılara karşı mücadele etmiş ve artık savaşmaktan bıktığı için hapisten çıktığında ailesinin yanına gelen bir lombardiya milliyetçisi olarak verilmiştir. Bu durum normal karşılanabilir. Ancak film boyunca arkadaşlarını defalarca düşman askerlerine satınca işin boyutu değişir. Hangi nedenle savaşıyor olurlarsa olsunlar seyirci gözünde arkadaşlarını satan bir karakter antipatik kalacaktır. Taviani kardeşlerin bu kadar epik olabilecek bir karakteri neden böylesine antipatik gösterdikleri merak konusudur.

Burada örneklediğim tüm durumlar tabii ki baş karakterin filmin başında net olarak resmedildiği, karakter özelliklerinin açık bir biçimde tanıtıldığı öyküler için geçerlidir. Bunun dışında; karakterin, filmin başında çok kötü bir insan olarak gösterildiği ancak filmin içinde değişime uğratıldığı örnekler de oldukça fazladır. Zaten karakterin filmin öyküsü içinde değişim geçirmesini esas alan tematik yapı konusunu ileride etraflıca ele alacağım. Ancak karakterin filmin başında sahip olduğu kötü kişilik özelliklerini iyiye doğru götürmek hedef alınmakla birlikte baştaki kötü özelliklerin derecesine de dikkat etmek gerekir. Ne kadar kötü? **Tsotsi** adında bir Güney Afrika filmi seyretmiştim. Filmde toplum yapısının ve ırkçılığın etkisiyle serseriliğe, dolandırıcılığa ve cinayete varan suçlara bulaşan birkaç fakir siyahi gencin öyküsü anlatılmaktadır. Burada filmin baş karakteri olan Tsotsi adlı gencin, hemen başlarda, arkadaşlarıyla birlikte metroda, parasını çalmak için bir adamın soğuk kanlılıkla öldürülmesine karışması olayı, karakterin kötülük çıtasını neredeyse en üst düzeye koymuştur. Seyirci nezdinde bu karakterin tekrar kazanılması, onlara tekrar sevdirilmesi için onun bir yönüyle mutlak surette diğerlerinden farklılaştırılması gerekir. Ancak dikkat! Bu farklılaştırma karakterin diğer arkadaşlarına *"Yahu bu adamı niye öldürdünüz. Ben öldürmeye karşıyım"* gibi son derece didaktik ve gerçekçilikten uzak cümleler söylemesi yoluyla yapılmaz. Aksine, Tsotsi aktif olarak öldürme olayına katılır, ancak daha sonra karşısına çıkacak olaylar *(aşk, bebek, dostluk)* içindeki iyiliği bulmasına yardım edecektir.

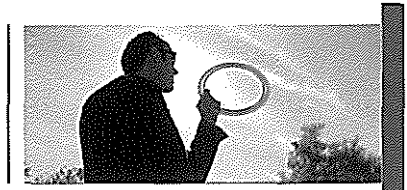
213) Antoine de Baecque, Serge Toubiana: *François Truffaut*, Edition Gallimard, 1996, Paris, sayfa 403

Baş karakterin ruhsal dengesi

Yukarıda belirtilen nedenler, kötü bir baş karakter seçimini zor kılmaktadır, ancak baş karakterin gerçekten iyi mi yoksa kötü mü ya da etik anlamda kötü olmasa dahi gizlediği sorunlarla yaşayan bir insan olup olmadığı film boyunca sürüncemede bırakılabilir. Buna benzer bir örnek **Flightplan (Uçuş planı)**'nda karşımıza çıkar. Kocasını yeni kaybetmiş olan Kyle Pratt (Jodie Foster), cenazeyi Berlin'den Amerika'ya götürmek için altı yaşındaki kızı ile uçağa biner. Yola çıkalı birkaç saat olmuştur ki, uyuklarken kızının yanında olmadığını fark eder. Aramaları sonuç vermez, ancak daha ilginci uçağın içinde hiç kimsenin Kyle'in yanında küçük bir kız olduğunu fark etmemiş olmasıdır. Bu noktadan itibaren seyircinin kafasında da ciddi soru işaretleri oluşur. Kyle gerçekten de şeytani bir kaçırma planının kurbanı mıdır, yoksa özellikle içinde bulunduğu zor dönemin de etkisiyle ciddi bir nevroz mu geçirmektedir? **Flightplan (Uçuş planı)**, bu anlamda, örneğin **K-Pax** gibi, içinde aynı türden bir karakteri barındıran bir filmden daha farklıdır. Zira **K-Pax**'te başka bir gezegenden geldiğini iddia eden Brot (Kevin Spacey)'un kişiliği ve söylediği şeyin doğru olup olmadığı ile ilgili yaşadığımız ikilemi, filmin baş karakteri olan psikolog (Jeff Bridges) da yaşamaktadır. Halbuki Brot durumundan memnun görünmektedir ve



Flightplan (Uçuş planı)



K-Pax

en ufak bir çatışma yaşamıyor gibidir. O halde, Brot filmin kahramanı olabilir ama baş karakter değildir, baş karakter olan psikoloğun amacı zaten Brot'un sırrını çözmektir.

Flightplan (Uçuş planı)'nda olduğu gibi, karakterin kişiliğini seyirci için sürüncemede bırakmak, tüm filmin konusunu oluşturacak bir etmen olabilir. Nitekim Fransız filmi **La Moustache (Bıyık)**'ta yazar Emmanuel Carrère, kendi romanını uyarlarken, metafizik bir açılımdan yola çıkmıştır. Filmde, baş karakter on senedir sahip olduğu bıyıkları keser ve karısı dahil hiç kimsenin bunu fark etmediğini görerek bunalıma girer. Böyle bir konu, şu haliyle, dramatik bir uzun metrajlı film yapabilmek için oldukça yetersizdir. Ancak senaristler, başka bir yola giderler. Karakter, bıyığı olduğunu daha önce hiç kimsenin fark etmediğini görerek eski fotoğraflarla veya çöpe attığı bıyık kıllarını tekrar bularak bunu ispatlamaya çalışır. Ancak adamın ruh sağlığı ile ilgili başka soru işaretleri de belirmeye başlar. Karısının söylediği gibi bir yıl önce ölmüş olan babasından telefon gelir. Ya da var olmayan bir takım arkadaşlarla yemeğe gideceğini iddia eder. Bu noktada, seyirci de tıpkı karakter gibi kendi kendine sormaktadır. Tüm bunlar uydurulmuş olabilir mi?

Birden Fazla Baş Karakter

Bir filmde tek baş karakter olması gerektiğini daha önce belirttim. Aslında tek baş karakter olması, filmin baş karakter merkezli olması gerektiğini ifade eder. Yine de bunun birçok istisnası olduğu doğrudur. Birçok filmde, baş karakter konumundaki birden

fazla karakterin aynı öykü içinde başarıyla harmanlandığı görülmüştür.

Filmin içinde birden fazla baş karakter olması durumunun dramatik olarak hangi koşullarda geçerli olabileceği üzerinde duralım:

a) Aynı olayın içinde birden fazla karakter olması

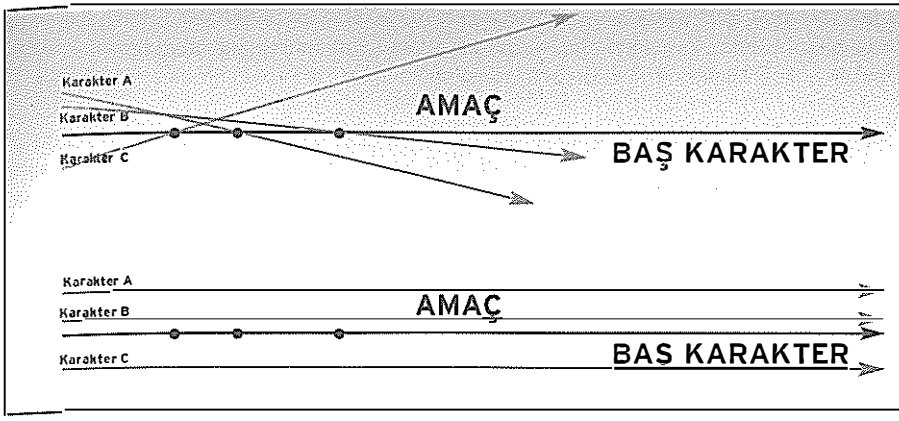
Aynı olay örgüsünün içinde birden fazla karakter olması durumunda, öncelikle tüm karakterlerin amacı ortak olmalı, bir başka deyişle, tüm ana karakterler aynı amaca yönelmiş bulunmalıdır. **The Magnificent seven (Yedi silahşörler)**, **Shichinin no samourai (Yedi samourai)**, **Dirty dozen (Oniki kahraman haydut)**, **La Belle equipe (Güzel beraberlik)** gibi kimi filmlerde karakterlerin hepsi aynı amaca yönelmişlerdir. Örneğin **Shichinin no samourai (Yedi samourai)** filminde, 16.yüzyılda gittikçe artan haydut saldırılarına karşı kasabalılardan biri kendilerini savunması için para karşılığında samourai *(Japon silahşörler)* çağırmayı düşünür. Böylece yedi tane savaşçı samourai kasabayı savunmaya girişir. Yedisinin de amacı haydutlara karşı koymaktır. Korku ve gerilim filmlerinin bazılarında da birden çok baş karakter kullanılır. Bu karakterlerin hayatta kalmak, esrarı çözmek, bulundukları yerden kurtulmak gibi ortak amaçları olabilir. **Evil dead (Şeytan'ın ölüsü)**, **Friday the 13th (13. Cuma)**, **Alien (Yaratık)**, **Pitch black (Derin karanlık)**, **Delivrance (Kurtuluş)** filmlerinin dramatik yapıları bu tip amaçlar üzerine şekillendirilmiştir.

Ancak aynı amaca sahip baş karakter sayısı görüldüğü gibi birden fazla da olsa senarist birini ön plana çıkaracak, ona daha fazla çatışma yaşatacaktır. **Dirty dozen (Oniki kahraman haydut)**'da aynı görevi üstlenecek 12 hükümlüyü seçme görevi binbaşı Reisman'a aittir. Reisman onların başında görev yerine yolculuk edecek ve hepsini yönetecektir. Elbette ki en çok özdeşleştiğimiz de odur. **Twelve angry men (Oniki öfkeli adam)** daha da ilginç bir örnektir. Başından sonuna kadar, mahkemede jürinin karar odasında geçen filmde aslında oniki adamın da amacı bir an önce karar vermektir. Ancak içlerinden sadece biri zanlının suçsuz olduğuna inanırken, diğerleri onun suçlu olduğuna ikna olmuştur. Filmde oniki baş karakterimiz vardır ama sanığın suçsuzluğuna inanan jüri üyesinin diğerlerinden biraz daha öne çıkacağı açıktır.



Twelve angry men (Oniki öfkeli adam)

Eğer bir karakteri daha öne çıkaracaksak, aynı amaca sahip birden fazla baş karaktere sahip olmak neden ilginç olabilir? Tek baş karakter merkezli bir hikaye anlatırken oluşan olayların hemen hepsinde onu görmesek de, olayların onunla ilgisi olmasını isteriz. Yani olay örgüsünü kesip ikincil bir karakterin kendi başından geçen bir olayı anlatamayız. Halbuki eğer birden fazla karakteri aynı amaca yöneltebilirsek, onların özel yaşamları ile ilgilenecek yeterli vakti de bulabiliriz.



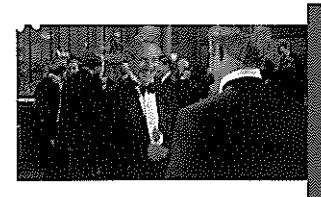
Burada görülen iki şemanın ilkinde tek baş karakterli bir yapı vardır ve diğer tüm karakterlerin başka amaçları bulunmaktadır. Ancak o karakterlerin amaçlarına ulaşırken baş karakterle kesiştikleri nokta önemlidir. Halbuki ikinci şemada, baş karakterle aynı amaca yönelik birçok karakter varsa, lineer çizgi üzerinde onların hayatından da kesitler verilebilir.

Bir yandan da bu kadar çok karakter tanıtımına girildiğinde onları elden geldiğince farklılaştırmak gerekir. **Dirty dozen (Oniki kahraman haydut)** filminde göreve giden mahkûmlar birbirlerinden farklıdır. İtalyan Franko, Meksikalı Chavez, Almanca konuşabilen Polonyalı Stanislav, bir uzun boylu, çok kısa boylu bir başkası... Karakter sayısı 4'ten fazla değilse, karakter özellikleri üzerine çalışılır. Ancak bu sayı arttığında yukarıda belirttiğim gibi milliyet, din, etnik grup ya da sosyal çevre gibi aidiyet unsurlarından yararlanmak gerekir. Bu tip kurguya sahip filmlerde baş karakter işlevi üstlenen birkaç karakter aynı amaca yönelmiştir ama bu amaca yöneliş nedenleri farklı olabilir. Nitekim binbaşı Reisman'ın amacı Almanlar'ı içten vurmaktır. Halbuki mahkûmlar, yalnızca bu görevi yerine getirmeye çalışırlar. Ancak bunun gerçek nedeni, işin başarılması halinde özgürlüklerine tekrar kavuşacakları hayalidir.

b) Aynı Olayın İçinde İki Karakterin Olması

Filmin hemen başında tanışan ya da birbirleri ile daha önceden tanıştıkları ve dost oldukları belli olan iki karakterin bir olayın içinde gösterilmesi yani tek amaca yöneldikleri durumdur. Anglo-sakson terminolojisinde bu yapı için kullanılan Buddy Film terimini Kanka Filmi şeklinde çevirebiliriz. Birbirine destek olup ekip oluşturan iki kumarbazın öyküsünün anlatıldığı **The Sting (Üçkağıtçılar)** veya banka soyguncularının öyküsü





The Sting (Üçkağıtçılar)

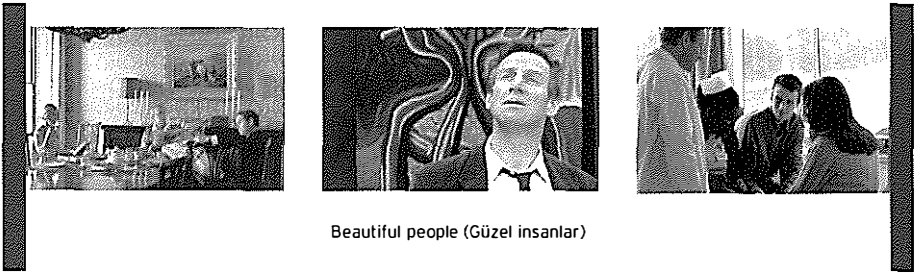
Butch Cassidy and the Kid (Butch Cassidy ve Kid), Francis Veber'in komedileri **Les Compères (Sürpriz babalar), Le Jaguar (Jaguar)** veya birlikte kaçmaya karar veren iki kadının öyküsü **Thelma and Louise (Thelma ve Louise)**, bu yapıya örnek teşkil edebilir.

İki karakterin aynı amaca yöneldiği bu tip filmlerde karakterlerin bu amaca yönelme nedenleri farklı olabilir. **Blood diamond (Kanlı elmas)**'ta Danny Archer (Leonardo Di Caprio) ve Solomon Vandy (Djimon Hounsou), Solomon'un hangi kampta olduğu bilinmeyen ailesini aramaktadırlar. Solomon için bu amaca sahip olmak tabii ki doğaldır. Ancak Danny'nin ona yardım etmekteki nedeni Solomon'un iç savaş yaşanan ülkesi Sierra Leone'de köyünün bir yerinde toprağa sakladığı değerli elmas parçasını bulmaktır. Yine de bu durum, karakterlerin aynı amacı gerçekleştirmeye çalışmalarına engel değildir. Ancak amacın gerçekleşme süreci içinde birbirleri ile daha çok dost olabilir ya da birbirlerine ihanet edebilirler.

Bu modeli, birbirlerine zıt kişilikli iki karakterin karşılaştığı ve film boyunca zorunlu olarak beraber kalmak zorunda oldukları için birbirlerini etkiledikleri tematik model'den ayrı tutmak gerekir. Tematik Modelde karakterlerin ortak amacı vardır. Bu amacın gerçekleşme potansiyeli çok da önem taşımaz; filmde önemli olan amacın gerçekleşme sürecidir. Zira tematik modeldeki asıl nokta karakterlerin birbirlerini sürece bağlı olarak değişime uğrattıklarının gösterilmesidir. [**Rain man (Yağmur adam), Büyük adam küçük aşk**]

c) Birbirleriyle Karşılaşan veya Karşılaşmayan Ancak Öyküleri Paralel Gelişen ve Aynı Önemi Taşıyan Karakterler

Baş karakter merkezli bir öykü de anlatıyor olsak, filmin başından itibaren bir çok karakteri paralel kurguyla olay örgüsüne sokabiliriz. Ancak kimi zaman karakterlerin paralel olarak yaşadığı öyküler önem bakımından birbirinden farklı olmadığı için kimin baş karakter olduğu hakkında ciddi ikilemlere düşeriz. Robert Altman'ın **Short cuts (Sosyeteden insan manzaraları)**, Yasmine Dizdar'ın **Beautiful people (Güzel insanlar)** ve Paul Anderson'un **Magnolia (Manolya)** filmleri bu tip bir yapıya verilecek en önemli örneklerdir. Böylesi filmlerde, karakterlerin yollarının öyküsünün bir bölümünde



Beautiful people (Güzel insanlar)

karşılaşması esastır. Aralarındaki ilişkiler senarist tarafından filmin bu yapıya oturtulması amacıyla bilerek saklanmıştır. Böylelikle karakterler önce tek başlarına sunulacak, filmin ilerleyen bölümlerinde de aslında aralarında herhangi bir nedenle ilişki olduğu ortaya çıkarılacaktır. Sunumu nasıl olursa olsun bu ilişkilerin potansiyel varlığından filmin ortalarını geçmeden haberdar olmamız, filme olan ilgimizin sonuna kadar sürmesine yardımcı olur. **Le Battement d'ailes du papillon (Kelebeğin kanat çırpışı)** adlı Fransız filminde genç senarist ve yönetmen Laurent Firode, kaos ve domino teorisinden yaralanarak şehrin herhangi bir yerinde olan bir olayın, örneğin birinin yere mendil atmasının,

şehrin başka bir yerinde olan bir kişiyi etkileyebileceğini değişik kişilerin hikayeleri ile göstermiştir. Ancak bu karakterlerin film boyunca birbirleriyle hiç karşılaşmamaları, teker teker sahnelere olan ilgimizi tüm filme yaymamızı güç kılmaktadır.

Bir filme birçok karakter doldurmak onu aktif veya yeterince ilginç hale sokmaya yetmez. Zira filme koyduğunuz her karakter başlı başına üzerinde durulması gereken bir dünyadır. Hepsinin birer amacı ve öyküsü vardır. Ancak yukarıda belirttiğimiz örneklerde olduğu gibi, birbirinden bağımsız ve paralel gelişen öykülere karşı seyirci sezgisel olarak birbirlerine bağlanacağını tahmin ettiği için sabırlıdır. Bunun dışında özdeşleşmenin tek yolu bir tek baş karakter belirlemektir. Nitekim, birçok karakterin öyküsünü anlatmak adına seyircinin ilgisini tamamen düşüren filmler de mevcuttur. Özellikle son yıllarda dizi sektörünün hızla gelişmesi ve bunun yanında sinema filmlerinin de son derece cılız kalması, yapısal olarak da iki sektörün birbirinin doğruları kadar yanlışlarını almalarına neden olmaktadır. Bu yüzden de sinema filmlerinde bazen curcuna hakimdir. Teoman'ın **Balans ve manevra** filmi ciddi bir baş karakter problemi yaşar. Filmde aynı pansiyonda kalan birçok karakterin çok da ilginç olmayan küçük öykücükleri anlatılırken, çoğunun hiç de aktif olmadıkları görülür. Bir baş karakter çizgisi takip etmediğimiz için, bu durum ister istemez büyük bir sıkıntı yaratmakta ve hiç kimsenin bir sonraki sahneyi merak etmemesine yol açmaktadır. **O şimdi mahküm** daha da garip bir vakadır, zira aslında senaristin elinde ilginç bir konu ve ilginç karakterler mevcutken, nedensiz bir şekilde tüm karakterlerle ilgilenmek, ve hepsine hemen hemen aynı oranda değinmek yoluna gidilmiştir. Senaristik açıdan, filme dinamizm katacağını varsayarak, birçok karakteri arka arkaya ayrı ayrı sahnelerle anlatmak, hızlı tren yapmak için aynı raylarda giden aynı treni hızlandırmaktan farklı değildir. Bunun arkasında herhalde *"Her insan bir dünyadır"* şeklinde tanımlanabilecek, biraz naif, belki sosyolojik bazda karşılığı bulunan ama dramatik anlatımda yeri olmayan, post-modern bir yaklaşım olabilir. Bu öğretiye bizim sinemacılarımız fazla kapılmış görünmektedir.

Filme çok karakter yığmanın bir başka nedeni de, gişe gelirini artırmak için birçok oyuncuyla anlaşarak, seyircinin film için değil de oyuncu için bilet almasını sağlamak olabilir. Ancak oyuncuların da yalnızca para kazanmak için garip senaryolu filmlerde oynayarak isimlerini zedeleyip, yüzlerini eskittiklerini unutmamaları gerekir. Üstelik, bu durum uzun vadede finansal olarak da ters orantılı bir durum yaratabilir. Çünkü dizi etkisi ile ortaya çıkan bu furya önünde sonunda bitecektir.

d) Bazı Özel İstisnalar

Bazı durumlarda, çok sayıda karakter aynı amaca sahiptir, ancak bunların bu amacı gerçekleştirme süreci sırayla ya da ayrı ayrı gösterilebilir. Genellikle, baş karakterlerin karşısındaki kötü adamın ele geçirilmesi zor olduğu durumlarda ortaya çıkan bir modeldir. Örneğin **Hannibal**'de hem FBI ajanı Clarice Starling (Julianne Moore), hem Mason Verger, hem de İtalyan polis komiseri Pozzi, yamyam katil Dr. Hannibal Lecter (Anthony Hopkins)'in peşindedir. Baş karakterimiz Clarice Starling'dir. Ancak uzun süredir ortalıktan kaybolmuş olan Lecter'in İtalya'da olduğunu komiser Pozzi keşfeder. Bu durumda, uzun bir süre Starling'i görmeyiz ve Pozzi'yi takip ederiz. Baş karakter-



Hannibal

den uzun süre ayrı kaldığımız için normalde rahatsız edici olması gereken bu yapı, hiç de kötü durmaz, zira amaç ve rakip net olarak aynıdır. Ancak bu tip bir modelde, mutlaka tekrar ana baş karakter Starling'e dönüş yapmamız gerekir. Seyirci, zaten sezgisel olarak komiser Pozzi'nin geçici bir baş karakter olduğunu ve çok geçmeden katilin kurbanı olacağını hissetmektedir. Bir anlamda, bu tip durumlarda, yapının içindeki oynamalar ne olursa olsun, film başladığı baş karakterle sona erer.

AMAÇ

Bir film öyküsü tasarlarken her senaristin başlangıçtaki ilham kaynağının ve hareket noktasının farklı olduğunu daha önceki bölümlerde belirtmiştik. Buna bağlı olarak, başlangıç sahneleri hemen her zaman bir senaristin heyecanını yansıtır. Senaryo yazmanın gerçek zorluğu öykünün yapısını oluştururken başlar. Senaryo yazım süreci, öznelden nesnele, heyecandan mekanik yazım aşamasına doğru hareket eden bir yapıyı ifade eder. Dramatik yazım aşamalarının ilk dişlisi de baş karaktere sahip olmaktır. Baş karakterin bulunmasının ardından, sonraki aşamayı oluşturmaya geçilir. Bir konulu filmde baş karakter mutlak surette, elle tutulur, sağlam bir amaca sahip olmalıdır.

Amaç konusu, bir dramatik filmdeki temel elemandır. Diğer tüm elemanların baş karakterin amacından yola çıktığını, bu amacın etrafında döndüğünü bilmemiz gerekir. Bu anlamda, bir filmin ne kadar dramatik olduğu, onun hangi ülkede yapıldığı, bağımsız olup olmadığı ya da ne kadarlık bir bütçe ayrıldığı gibi kriterlere göre değil, baş karakterin konumu ve amacının gerçekçiliği ile ilgilidir. O yüzden, görsel dilinin belgesele olan yakınlığı gözlemlenen Abbas Kiarostami'nin **Khaneh-ye doost kojast? (Arkadaşımın evi nerede?)** filminde son derece güçlü bir dramatik yapı olduğunu rahatlıkla ileri sürebiliriz. İran'ın Koker köyünün ilkokulunda Nematzade adındaki öğrenci, ödevini yapmadığı için öğretmeni tarafından azarlanır ve bunu bir daha tekrar ederse okuldan atılmakla tehdit edilir. Ancak o akşam, sıra arkadaşı küçük Ahmet yanlışlıkla Nematzade'nin defterini aldığını fark eder ve defteri arkadaşına ulaştırmak için yola koyulur. Köyde mesafeler uzun, adres bulmak da küçük bir çocuk için zordur. Neyse ki yaşlı bir adam yardımıyla arkadaşının evini bulur ancak içeri girip defterin kendisinde kaldığını söylemeye utandığı için geldiği yoldan geri döner. Evde sabaha kadar oturup hem kendinin hem de arkadaşının ödevlerini yapar. Görüldüğü gibi, burada, baş karakter pozisyonundaki Ahmet'in çok net bir dramatik amacı vardır. Filmin İran'da yapılmış olması, kısık bir bütçeyle ve amatör oyuncular ile çekilmesi bu gerçeği değiştirmez.

Amacın Özellikleri

Amaç konusunu incelerken onun 5 özelliğinden bahsetmek gerekir. Bu özellikler senaristin baş karakterinin amacını belirlerken üzerinde durması gereken temel prensiplerdir.

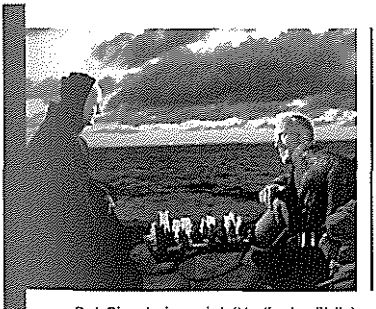
a) Amacın Tekliği

Baş karakterin amacından bahsederken söyleyeceğimiz ilk cümle tartışmasız şu olacaktır: Bir baş karakterin tek ve tek ve tek ve tek bir amacı vardır. Bu cümlenin nasıl istisnaları olduğu, amacın nasıl çeşitlendirilebileceği gibi noktalar yine bu cümleden hareketle ortaya çıkarılacaktır.

Günlük hayatımızda, farkında olmadan, yani bilinçli veya bilinçsiz pek çok amaca sahibiz. Her şeyden önce biyolojik ihtiyaçlarımızı karşılamak için kendimize küçüklü büyüklü amaçlar seçmekteyiz. Amaçlar büyüdükçe bunların karşılanma kapasiteleri de zamana yayılmaktadır. İnsan, birden fazla amaçla yaşayabilen bir varlıktır. Bir yandan yemek yemek gibi küçük amaçlara sahip olabilirken, bir yandan da kilo vermek gibi büyük amaçları olabilir. Bunlarla beraber, çok kısa bir zaman dilimi içerisinde arkadaşına mektup yazmak, annesine hediye almak, bulaşıkları yıkamak gibi pek çok amacını da yerine getirir. Dramatik bir eserde bunu gerçekleştirmek hem zor, hem de gereksizdir. Sabah kalkmak, elleri yıkamak, kahvaltı etmek, işe gitmek gibi basit amaçlar belirleyen, eylemleri olay örgüsünün tamamında kullanan filmlerin seyirciyi sıkması bundandır. Baş karakter filmin süresi boyunca seyredenin dikkatini dağıtmayacak ve iki saate yayılabilecek tek bir amaç belirlemek zorundadır. Yukarıda saydığımız küçük amaçların gösterilmesi ancak gerçekleştirilmelerinin hayati önemi olduğu durumlarda önem kazanır. Sabah elleri yıkamak uzun süredir musluğundan hiç su akmayan bir evde amaç haline dönüşebilir. Kahvaltı etmek de ancak karakter uzun süredir yemek yemediyse bir amaç olarak gösterilir. Bu örnekleri uzatabilir, daha da belirgin hale getirebiliriz. Nefes almak, su içmek gibi eylemler karakterler için amaç değildir. Ancak günlerce çölde kalmış bir kişi için su içmek en büyük amaç değil midir?

b) Amacın Somutluğu

Amacın tek olması dışında ikinci üzerinde durulması gereken nokta, onun mümkün olduğunca somut olabilmesidir. Para kazanmak istemek, bulunduğu yeri savunmak, hapisten veya tutsaklıktan kaçmak, birini görmek için yolculuk yapmak, sevgilisinin kalbini çalmak gibi amaçlar çok daha fazla belirginlik taşır ve sinemada pek çok filmde başarıyla kullanılmıştır. Net olmayan amaçlar kadar felsefi veya çok iddialı amaçlar belirlemek, dramatik bir eserin anlaşılabilirliği açısından ciddi sorunlar yaratabilir. İnsanlığa hizmet etmek, toplumsal barışı sağlamak, kendini herkese sevdirmek gibi amaçlar filmin ana fikri veya sonuçları ile ilgili olabilir, ancak amaç olarak çok fazla belirsizdirler. Gerçi Hollywood sineması, insanlığı kurtarmak temasını çok sıklıkla işlemiş ve kahramanlarına bu amacı pek çok defa benimsetmiştir. Ama bunu yaparken önce tüm insanlığı tehlikeye sokacak bir tehlikenin yaratılmasına ve dramatik hazırlığa özen gösterilmesine çalışılmıştır. Baş karakter insanlık için gerekli ilacı bulacak, şehrini dış tehlikelere karşı savunacak veya kötü adamları yok edecektir. O halde, amacın soyut olabildiği durumlarda bu amaca ulaştıracak olan yol, oldukça somut tutulmalıdır. Çok kuvvetli bir dramatik anlatımı olan **Det Sjunde inseglet (Yedinci mühür)** filminde baş karakterimiz olan şövalye bir bakıma insanlığı kurtarmayı amaç edinmiştir. Karşısında ise önemli bir rakip vardır: Ölüm. Şövalyenin amacına ulaşmak için edindiği yol ilginçtir. Ölümle oynayacakları satranç oyununun sonucu insanlığın da kaderini belirleyecektir. Burada, filmin yaratıcısı Ingmar Bergman felsefi bir amaç seçmiştir. Ancak onu



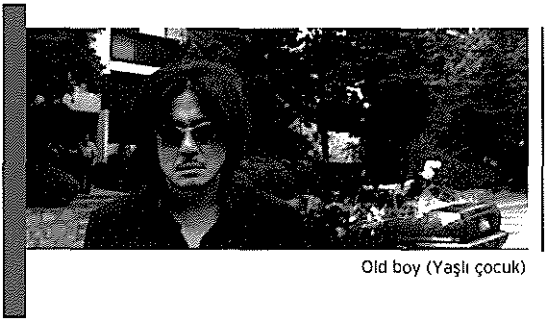
Det Sjunde inseglet (Yedinci mühür)

gerçekleştirmek için bulduğu yol ve karakterleri somutlaştırmış, ölümü kara giysisiyle ortalıkta dolaşan bir karakter haline sokmaktan çekinmemiştir. Hatta, şövalye, kilisede günah çıkarırken gerçek amacını çok net bir şekilde ortaya koyar. Sonunda öleceğini bilmektedir ve yolunun üzerindeki diğer insanların yaşamlarını kurtarabilmek için ölümü oyalamaya çalışmaktadır. Bergman, dramatik yapıya sokulması çok zor olan bir amacı, bulduğu bu yöntemle somut hale getirmiştir. Ancak yeni başlayan bir senarist için, böylesi felsefi olanı değil de somut amaçlar ve farklı gerçekleştirme yolları aramak çok daha hayırlıdır. Zira bu tip filmler nadir örneklerdendir ve aynı amacın aynı yollarla diğer filmlerde uygulanması kolay değildir.

Daha sıradan bir romantik komediden örnek verelim. Stephen Frears'ın **High fidelity (Sensiz olmaz)** filminde, baş karakter Rob Gordon (John Cusack), bir otuz yaş krizi yaşamaktadır. Hâlâ yalnızdır ve kendi kendine hayatının neresinde hata yaptığını sorgulamaktadır. Kendini sorgulama, dramatik bir filmde somut temellere oturtulmadığı sürece yetersiz bir amaç sayılır. Filmde Rob Gordon bu amacını gerçekleştirecek somut bir yol bulmuştur: Daha önce birlikte olduğu tüm eski kız arkadaşlarını teker teker bularak onlara kendini neden terk ettiklerini veya neden ayrıldıklarını sormak...

c) Amacın Özgün Olup Olmaması

Amacın özgün olması da dramatik eserin yapısı için oldukça önemlidir. Ancak önem sırasında tartışmasız teklik ve somutluktan daha aşağıdadır. Zira para kazanmak veya sevgiliye kavuşmak gibi klasik amaçları kullanarak hâlâ çok da güzel filmler yapılmaktadır. İleriki yıllarda da yapılacaktır. Burada özgünlük, amacı değil, amaca ulaştıracak yolu seçmekten geçmektedir. Yani para kazanmanın tek yolu bir işte çalışmak değildir. Hortumlamak, şans oyunları ile ilgilenmek, banka soymak, borsada hisse senedi satın almak, kendine ait bir iş kurmak, vs... Bu çeşitleme **Fargo**'nun baş karakteri Jerry'nin yaptığı gibi, iki sıradan suçluya karısını kaçırtıp kayınpederinden para istemeye kadar gidebilir. Görüldüğü gibi karakteri aynı amaca götüren birden çok yol vardır. O halde daha önce hiç duyulmamış bir amaç bulmak için aylar geçirmek çok da gerekli değildir, zira amaca götüren yolların özgünlüğü de en az amacın özgünlüğü kadar önemlidir. Park Chan-Wook'un yaptığı **Old boy (Yaşlı çocuk)** adındaki Kore filminde ileri gidişlerle *(flash-forward)* beslenen oldukça ilginç bir anlatım dili ve kurgunun yanında, görsel özgünlükler de bulunmaktadır. Bilinmeyen bir adam tarafından 15 sene boyunca bir eve hapsedilen bir adamın, bu sürenin sonunda evden çıkmasıyla başlayan film konusuyla da öne çıkar. Baş karakterimiz Oh Dae-Su'nun amacı ise öç almaktır. Görüldüğü gibi ön kurgu, motivasyon, yol gibi öğeler ne kadar özgün olursa olsun tüm filmler belli amaçlar etrafında dönmektedir. Bu örnekte elbette ki kültürel öğeler de ön plana çıkmıştır. Zira Türkiye'deki, Polonya'daki Amerika'daki ya da Yeni Gine yerlileri arasındaki öç alma öyküsü belirgin kültürel farkları da beraberinde getirir.

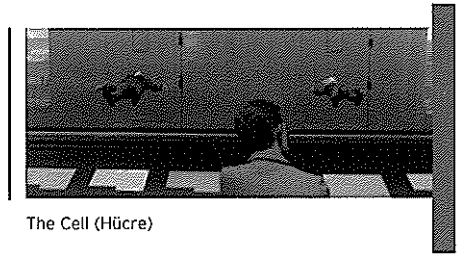


Old boy (Yaşlı çocuk)

d) Amacın Zorluk Derecesi

Karakterin amacının zorluk derecesi, o amacın karşısına çıkan engellerin aşılma potansiyelinin ne kadar kolay veya zor olduğu ile ilgilidir. Seyirci gözünde baş karakterin zahmeti ne kadar büyürse, özdeşleşme de o kadar yüksek olacaktır. Zorluk derecesinin yüksek olması akla dünyayı kurtarmayı amaçlayan yüzbaşı Steven [**Independance day (Kurtuluş günü)**] veya tüm köleleri ayaklandırmayı hedef alan Spartacus'u (**Spartacus**) getirebilir. Ancak bu tanım yalnızca görkemli ve eylem boyutu yüksek eserler için söz konusu değildir. **12 Angry men (12 Öfkeli adam)** bir odanın içinde geçer. 12 jürinin içinden hümanist tavrıyla öne çıkan biri birazdan kaderine karar verecekleri zanlının suçsuzluğuna inanmaktadır. Bu adam *(8 Numaralı Jüri-Henry Fonda)* kısacık bir süre içinde, o odadan çıkmadan ve yalnızca delilleri tekrar inceleyerek, zanlının suçlu olduğuna emin olan diğer 11 jüriyi nasıl etkileyecektir?

Karakter yalnızca zorda kaldığı veya kalbinin sesini dinlediği durumlarda değil, kendine verilen ve zorluk derecesi yüksek görevleri kabul ettiği zamanlarda da büyük zorluklarla karşı karşıya kalır. **The Cell (Hücre)**'de senarist Mark Protosevich, son derece zor bir amaç belirlemiştir. Polisler, azılı bir seri katilin bundan sonraki hedefinin kim olduğunu ve planlarını bilmek istemektedir. Bu filmde baş karakter çocuk terapisti Catherine (Jennifer Lopez), katilin bilinç altına girerek onun en gizli sırlarını öğrenecek bir deneye tabi tutulmayı kabul etmiştir.



The Cell (Hücre)

Amacın zorluğu, senaristi özgün denemeler yapmaya da iter ancak zorluk düzeyi bu kadar yüksek belirlenen amaçların bir de çözümü olması gerektiği unutulmamalıdır. Karakter zorlukları, akıl gücü, kas gücü ve karşılığını ödeyerek aldığı yardımlarla çözer. Bu üçlü, bir anlamda senaryonun akla, mideye ve kalbe hitap etmesi gerektiği savına karşılık gelir.

e) Amacın Çabuk Öğrenilmesi

Baş karakterin hangi amaca sahip olduğu seyirci tarafından çabuk öğrenilmelidir. Ancak *"çabuk"* terimi tam olarak neyi ifade eder? Üç dakika mı, beş mi, yoksa on mu? Bu noktada bir reçete vermek mümkün değildir, ancak şunu unutmamak gerekir: Karakterin amacı seyirci tarafından öğrenildiği andan itibaren, bu amacın karşısına çıkacak engeller yoluyla karakterin eylemleri anlam kazanır. Seyirci amacı geç öğrenirse, kafasında karakterin eylemlerini neden yaptığı konusunda soru işaretleri uyanır ve sıkılmaya başlar.

Ünlü Amerikalı yönetmen Blake Edwards'ın yazıp yönettiği **10 (On)** filminde baş karakter Georges Webber (Dudley Moore), uzaktan çok beğendiği ve maalesef birazdan evlenecek olan genç bir kadını (Bo Derek) evleneceği kiliseye kadar takip eder. Saklanır. Ama bir böcek tarafından ısırılınca törenin tam ortasında bağırarak kendini ele verir. Bu sahneden itibaren film ilgi çekici bir hal almaya başlar. Karakter amacını belli etmiştir. Halbuki film başladıktan sonra Georges ile arkadaşları arasında kırk yaş bunalımları hakkında uzun ve oldukça geveze sahneler vardır. O yaşlarda olanlara sempatik görünebilecek bu sahneler eylemlerle beslenmedikçe kırk yaş civarında olmayanlar için

oldukça sıkıcı hatta anlaşılmaz olabilir. Eğer çarpıcı bir sahnemiz yoksa, bu tip konuşmaları filmin başında uzun tutmamak en doğrusudur.

Amaç Örnekleri

Şimdi de senaryo hakkında yazan çoğu yazarın geleneğine uyarak, bazı filmlerden amaç örnekleri verelim.

Hapisten kaçmak: **Papillon (Kelebek), O'Brother where are thou (Ner'desin be birader), The Shawshank redemption (Esaretin bedeli), Midnight express (Geceyarısı expresi), High sierra (Yüksek zirve)**

Özgürlüğünü kazanmak veya başkaldırı: **Spartacus, Cool hand Luke (Parmaklıklar arkasında)**

Ölümden kurtulmak: **Final destination (Son durak), Delivrance (Kurtuluş), Pitch black (Derin karanlık), The Game (Oyun)**

Kaybolmuş veya nerede olduğu bilinmeyen bir babayı ya da akrabayı aramak: **Topio stin omichli (Puslu manzaralar), Falling down (Sonun başlangıcı), In the valley of Elah (Tanrının vadisinde), Hiçbir yerde**

Kaybolmuş veya nerede olduğu bilinmeyen bir sevgiliyi veya eşi aramak: **Paris Texas, Sous les sables (Kumların altında), Bay E, La Vie et rien d'autre (Hayat ve başka hiçbir şey), Frantic**

Nerede olduğu bilinmeyen bir kişiyi belli bir nedenle aramak, araştırma yapmak: **Immortal beloved (Ölümsüz sevgi), In the mouth of madness (Çılgınlığın ötesinde)**

İntikam almak: **Kozanoğlu, Baba, Eşkiya, Kurtlar Vadisi Irak, The Outlaw: Josey Wales (Yasadışı Josey Wales), The Crossing guard (Tehlikeli bekleyiş), Festen (Şölen), The Limey (Denizci), Jungfrukallan (Kaynak), Sweeney Todd, Kill Bill**

Çeteleri ve yasa dışı örgütleri yok etmek: **Yojimbo, Donnie Brasco, Cemil**

Şeytanı veya gizli gücü yok etmek: **The Omen, Exorcist (Şeytan), Lost Souls (Kayıp ruhlar), Stir of Echoes (Dehşetin yankıları), Stigmata, Wishmaster (Tılsım)**

Katili bulmak veya bir suçun esrarını çözmek: **The Killers (Katiller), Insomnia (Uykusuzluk), Snake eyes (Yılan gözler), The Watcher (İzleyici), The Pledge (Söz), 8 mm, Sleepy hollow (Hayalet süvari), Blow out (Cinayeti gördüm)**

Sportif veya yarışma ile ilgili bir başarı elde etmek: **Rocky, The Champ (Şampiyon)**

Para kazanmak: **L'Aventure c'est L'aventure (Macera maceradır), Body heat (Vücut ateşi), Fargo, O Lucky man (Talihli Adam)**

Ölümcül bir hastalığın çaresini bulmak: **Outbreak (Tehdit), Possessed (Şeytan çarpması)**

Çocuğunu, bir yakınını veya bir masumu kötülerin elinden kurtarmak: **Nick of time (Tam zamanında), Hostage (Rehine), No way back (Dönüş yok), Gloria**

İşsizlikten kurtulmak, yeni bir iş bulmak veya işinden kovulmamaya çalışmak: **Le Placard (Dolap), Tootsie**

Kendini farklı kişiliğinle kabul ettirmek: **Lenny**

Kendini yeni bir yerde kabul ettirmek: **Chocolat (Çikolata), Jean de Florette, Rebecca**

İyi bir aile kurmak, ailesini savunmak veya çocuklarını iyi yetiştirmek: **Once were warriors (Bir zamanlar savaşçıydılar), Gaslight, At close range (Yakından), East is**

east (Doğu doğudur)

Yetiştiği çevreden kurtulmak: **Violette Nozière, La Petite Voleuse (Küçük hırsız), 400 coups (400 darbe)**

Fizik veya psikolojik anlamda iyileşmek: **Ordinary people (Sıradan insanlar), Flawless (Kusursuz)**

Bir suçluyu, itilmiş veya dışlanmış bir kişiyi savunmak: **To kill a mookingbird (Tarla kuşunu öldürmek), A time to kill (Öldürme zamanı), Call Northside 777 (Yanlış hüküm / Geciken adalet), The life of David Gale (David Gale'in yaşamı)**

Bir yakınını savunmak: **Music box (Müzik kutusu)**

Kendi suçsuzluğunu ispat etmeye çalışmak: **The Negotiator (Arabulucu), The Fugitive (Kaçak), Au coeur du mensonge (Yalanların rengi), Absence of malice (Yanlış Karar)**

Bir yakınının suçsuzluğunu ispat etmeye çalışmak: **Time without pity (İnsafsız zaman)**

İşini veya görevini başarıyla tamamlamak: **Donnie Brasco**

Bir şehri savunmak: **Shichinin no samourai (Yedi samourai)**

Sevdiği kadının kalbini çalmak: **Cyrano de Bergerac, Dites-lui que je l'aime (Ona sevdiğimi söyle), Antz (Karıncalar), Shakespeare in love (Aşık Shakespeare)**

Çocuklara ait amaçlar: **Ohayo (Günaydın), Khaneh-ye doost kojast (Arkadaşımın evi nerede?)**

Bu örneklere birçok ekleme yapılabilir. Görüldüğü gibi birçok filmdeki baş karakterin amaçlarının aynı olmasında bir sakınca yoktur. Elbette ki karakterlerimiz için çok daha özgün amaçlar bulmak kötü olmaz, ancak senaristin niyeti bu noktaya kilitlenmemelidir.

Gerçek Amaç

Amacın özelliklerinden bahsederken baş karakterin tek bir amaca sahip olması gerektiğini belirtmiştim. Ancak bazı filmlerde karakterin filmin başında belirlediği amacı hemen değiştirdiğini veya değiştirmek zorunda kaldığını, hatta filmin ortasında bu amacın bir kez daha değişkenliğe uğradığını fark edebiliriz. Örneğin Alejandro Amenabar'ın **Tesis (Tez)** filminde baş karakter Angela'nın amacı tezini yapmaktır ancak daha sonra gördüğü bir snuff movie'den *(kurbanların gerçekten öldürüldüğü filmler)* yola çıkarak katili bulmayı amaç edinir. Filmin ortalarına doğru ise katil tarafından kendisi tehdit altında kalır. Bu durumda amaç kendini korumak veya kurtarmak şeklinde ortaya çıkar. Filmin başında belirlenmiş olan amaç *(tezini bitirmek)* baş karakterin *(filmdeki)* gerçek amacı değildir. Zira amacın gerçek amaç olması için mutlak surette *"engel"* ile karşılaşması gerekir. Önünde engel bulunmayan hiçbir amaç, filmdeki baş karakterin amacı olamaz. Ancak Amenabar'ın filminde gördüğümüz ikinci amaç *(katili bulmak)* engellerle karşılaşır ve gerçek amaçtır. Ancak bu da değişmekte gecikmeyecektir. Filmdeki baş karakterin üçüncü amacının ortaya çıktığı yer, filmin ortalarıdır ve kesinlikle diğer amacın sona ermesiyle değişkenliğe uğramıştır. Buna amaç kırılması denir. Bu bölümün sonlarında, dramatik yapıyı incelerken, amaç kırılması üzerinde de duracağım. Filmde hem suçluyu aramak hem de sonradan kendini korumak gerçek amaçlardır. Burada amaç kırılması yaşamıştır ve amacın tekliğinin küçük istisnasıdır.

Bazen senaristler, karakterin amacının ne olduğuna tam hakim olamayabilirler ya

da hakim olsalar dahi onu bir an önce ve çarpıcı biçimde seyirciye sunma konusunda başarısızlık gösterebilirler. **İki süper film birden**'de baş karakter Necati'nin filmin başındaki amacı, çekmek istediği deneysel film için para bulmaktır. Bunun için yaptığı denemeler ve kapı kapı dolaşması güzel bir şekilde gösterilmeye başlanır. Ancak hemen sonra, karakter birden fikir değiştirerek, filmin deneysel bölümlerini *(bir adamın kendini yakması)* çekmeye başlar. Eğer, bir şekilde, filmi çekebilecek gücü varsa, neden para aramaktadır? Yok eğer arıyorsa, karşısına çıkan engellerin veya amaç değişiminin bununla ilgili olması gerekir. *(Örneğin: Para ararken, kendini bir mafya ortamının içinde bulması ya da parayı bulması ama veren adamın ona belli bir şart koşması, vs.)* Halbuki filmde, Necati'nin çektiği filmin kopyası, bir mafya babasının şantaj görüntüleri ile karışmıştır. Tehdit edilmeye başlar. Amacı ölümden kurtulmak olur. Bu fark önemsiz bir detay değildir. Karakterin baştaki amacını net olarak ortaya koyduğunuzda bir daha o yoldan dönmemeniz gerekir. Aksi durumda, seyirci, karaktere olan inancını kaybeder. Onu, amacını ortada bırakmış bir karakter olarak algılar.

Çift Yönlü Amaç

"Ünlü bir doktorun karısı, evine yapılan saldırıda öldürülür. Doktor, kendisi de bayıltılmadan önce yalnızca katilin tek kollu olduğunu fark eder. Uyandığında polis tarafından cinayetle suçlandığını görür. Artık hem polisten kaçmak, hem de karısının katilini bulmak zorundadır."

Basit gibi görünen bu özet aslında birçok televizyon seyircisini yıllarca peşinden sürükleyen bir dizinin öyküsüdür: **The Fugitive (Kaçak).** Dizi, yıllar sonra filme çekildiğinde sinemada da aynı ilgiyi uyandırmıştır. Neden? Çünkü bir karakterin tek bir amacı olmalıdır ama eğer bu amacın işleyişini çeşitlendirip, ona yeterli engeller bulamazsak filmin tek bir lineer çizgide kalma tehlikesi doğabilir. Halbuki buradaki karakterde çift amaç vardır: Suçluyu bulmak ve polisten kaçmak. Ancak hiç unutmamak gerekir ki çift amaç yalnızca karakterin hayatının tehlikede olduğu veya tehdit gördüğü durumlarda geçerlidir. Bu yüzden de bunu çift amaç yerine çift yönlü amaç olarak adlandırmayı uygun buluyorum. Ancak yalnızca bu da yeterli değilidir. Ayrıca çift yönlü iki amacın birbirine organik olarak bağlı olması ve birinin sonuçlanmasının diğerini de ortadan kaldırması gerekir. Bu söylediklerimi biraz açayım. Örneğin bir karakterin aynı anda hem babasını bulmak hem de para kazanmak gibi iki amacı olamaz. Yani karakterin kafasında bu olsa bile seyirciye yalnızca biri yansıtılmalıdır. Zira burada bir aciliyet yoktur. Her türlü tehdit, ölüm ve yakalanma korkusunda ise aciliyet kavramı öne çıkar. Yukarıda örneğini verdiğim filmde, baş karakterin iki amacı birbirine organik olarak bağlıdır. Filmin yapısının gücü de buradadır. Baş karakter Dr. Kimble eğer tek kollu adamı bulursa suçsuzluğunu ispat edecek ve diğer amaç da düşecektir. O halde hem polisten kaçtığı ve saklandığı, hem de tek kollu adamı aradığı sahneleri sıralamak yerinde olur.

İngiliz yazar Harlan Coben'in çok satan romanından uyarlanan Fransız filmi **Ne le dis à personne (Kimseye söyleme)** neredeyse aynı prensip üzerine kurulmuştur. Baş karakter Dr. Alexandre (François Cluzet) karısıyla mutlu bir hayat sürerken bir gece evlerinin yakınındaki gölde saldırıya uğrar ve bayıltılır. Sekiz sene sonrasına geçeriz ve bu olayda Alexandre'ın karısını kaybettiğini, kendisinin de yaralı olarak kurtulduğunu öğreniriz. Alexandre, aradan geçen zamanda olayın etkisini atlatamamış, hiçbir yeni ilişkisi olmamıştır. Bir gün olayın geçtiği yerde iki ceset bulunur ve dosya tekrar açılır. Doktor'un aslında karısını öldürdüğünden halen şüphelenen polisler, cesetlerin keşfiyle bazı yeni bulgulara ulaşırlar. Tam bu sırada Alexandre bir e-posta alır. E-postada



Ne le dis a personne (Kimseye söyleme)

karısından bir mesaj ve şu andaki halini gösteren bir görüntü vardır. Mesajda yazanlar ise öykünün ana entrikasının başlangıcıdır: *"Kimseye söyleme!"* Artık hem karısını bulmaya, hem de polislerden kurtulmaya çalışmalıdır.

Her Şey Amaç İçin

Buraya kadar, baş karakterin bir amaca sahip olmasının ne kadar önemli olduğundan bahsettim. Ancak dramatik anlatımın esası, karakterin amaca sahip olması kadar ona sahip çıkmasıdır. Özellikle amacın seyirciye belli edildiği, anlatıldığı sahnelerden sonra, karakterin onu gerçekleştirmek için ne gibi denemeler yapacağı konusu önem kazanmaya başlar. 40'lı yılların iddialı ancak seyirciden ilgi görmeyen savaş filmi **Destination Tokyo (Hedef Tokyo)**'da başarısızlığı senaryodan başka yerde aramak doğru olmaz. Filmde, baş karakter kaptan Cassidy (Cary Grant) ve mürettebatının içinde bulunduğu denizaltının amacı; Tokyo'daki Japon mevzilerini ve gemilerini bombalamaktır. Ancak bu amaç belli olduktan sonra, film, ortalarını geçene kadar adeta bir gezinti gemisinin öyküsünü anlatan bir havaya bürünür. Sahneler, mürettebatın içinde bulunması gereken gerilimi tarif edebilmekten oldukça uzaktır. Daha çok, sevdiklerinden uzak olmanın onları ne kadar üzdüğü konusunun üzerine gider. Bu tip şeylere dikkat etmek gerekir. Örneğin burada, hemen yolun başlarında birkaç Japon tehtidi hissettirilmeliydi.

The Green mile (Yeşil yol)'un sonunda insanlara sağlık verici doğaüstü güçleri olan mahkûm Coffey, elektrikli sandalyede idam edilir. Orada bulunan herkes, özellikle de onu seven gardiyanların hepsi ağlamaktadır. Filmi seyrettiğimde bu uzun ağlama sahnelerinin ne kadar gereksiz olduğunu düşündüğümü hatırlıyorum. Çünkü dokunaklı değildi. Halbuki o sahnede seyirci acıma veya üzüntüden çok, başkaldırı ve öfke duyguları hisseder. Bunun da en önemli nedeni şudur: Gardiyanlar, Coffey'i kurtarmak için hiçbir şey yapmamış, hiçbir çare denememişlerdir. En sonunda *"Hiçbir şey yapamayız"* diyerek olayı kapatırlar. Halbuki, seyirci, sinemaya bunu duymak için gelmemektedir. Şunu bir kere daha açıkça belirtelim. Olay Coffey'i kurtarmak veya kurtaramamak değildir. Seyirci, onu sevenlerin böyle çaresiz bir durumda, ne kadar imkansız da olsa, ne tür şeyler deneyeceklerini görmek için buradadır.

Belirgin Amaç

Bazı filmlerde karakterlerin motivasyonunu yeteri kadar hissedemeyebiliriz. Bu bir karakter özelliği şeklinde de sunulabilir. Ancak böylesi durumlar, karakterlerin amaçlarının olmadığı veya bunu gerçekleştirmeyi yeterince istemedikleri anlamına gelmez. Yalnızca, bu amaç çok belirgindir ve aksi düşünülemeyeceği için özellikle vurgulama yapmak gereksiz olabilir. **Any given sunday (Kazanma hırsı)** filminde basketbol

antrenörü D'Amato için sezon başlamıştır. Bu adamın amacı tüm maçları kazanıp şampiyon olmaktır. Bunun aksi düşünülemez. Zaten ancak aksinin düşünüleceği durumlarda karakterin durumunu özellikle vurgulamak gerekir. Yoksa her antrenör maç kazanmak veya her general savaş kazanmak ister.

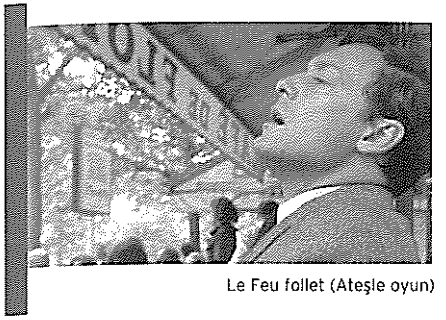
Yine birçok savaş filminde de karakterin eylemleri ve hareketliliği arkasındaki esrar, uzun süre ortaya çıkarılamayabilir. Burada, baş karakterin kaçmaya çalıştığını veya savaştığı kişilere karşı organizasyonlar yaptığını düşüneceğimiz aşikardır ve buna tekrar vurgu yapmaya gerek yoktur. Böyle bir yapı içinde, karakterin kişiliği hakkındaki detaylara daha fazla zaman ayırabiliriz. Genç yaşta ölen önemli Polonyalı yönetmen Andrzej Munk'un **Eroica (Eroika)** filminin ilk bölümünde baş karakter Dzidzius, amaçsız bir şekilde ortalıkta dolaşır gibi görünmektedir. Ancak bu karakterin traji-komik sefaletinin arkasında ikinci dünya savaşı, Polonya ve Alman askerlerinin tehdidi yoğun bir şekilde hissedilmektedir. Bu durumda, bu olguyu tekrar belirtmenin bir anlamı yoktur. Karakterin her hareketi bir başkaldırı gibi algılanabilir. Nitekim aynı şeyi Munk'un Lodz Sinema Okulu'ndan öğrencisi Roman Polanski'nin **The Pianist (Piyanist)** filmi için de söyleyebiliriz. Orada da baş karakter Szpilman, bir baş kaldırıya sahip değil gibidir. Ancak çevredeki yıkım o kadar kötüdür ve yönetmenin Munk'un karakterinden farklı olarak Szpilman'a verdiği sanatsal kırılganlık o kadar büyüktür ki, bu karakterin tepkisizliği filmde gayet rahatlıkla geçmektedir.

Sezgisel Amaç ya da Amaçsız Karakterler

Bazı Avrupa filmlerinde gördüğümüz edilgen baş karakterler veya çocuk tiplemeleri filmde henüz amacını oluşturmamış olabilir. Bir başka deyişle hangi eylemi neden yaptığını bir dramatik karaktere özgü netlikle belirlememiştir. Buna karşılık onu amaçsızca dolaşırken değil, bir takım eylemler içinde ya da bazı kişilere baş kaldırırken yani kısacası hayatın içinde dinamik bir tarzda görebiliriz. François Truffaut'nun **400 coups (400 darbe)** filminde baş karakter Antoine aslında bir amaca sahiptir. Bu amacı *"bulunduğu çevreden kurtulmak"*olarak adlandırabiliriz. Bununla birlikte Antoine amacının farkında değildir. Onun her eylemi birer başkaldırıdır. Okulu asar, ıslahevinden kaçar, sonra da arkadaşı ile birlikte denize ulaşmak, orada yaşamak için bulunduğu çevreyi ve ailesini terk eder. Tüm bu olanları karakterin ergenlik sorunları olarak adlandırabiliriz. Ancak işin gerçeği karakterin farkında olmadan sahip olduğu sezgisel amacıdır.

Karakterlerin amaçlarından bahsederken, söylenenlerin istisnaları olup olmadığı üzerinde duralım. Yani hiçbir amacı olmayıp yine de bir dramatik yapıyı sürükleyebilecek nitelikte karakterler var mıdır?

Bazı karakterler içinde bulundukları durumdan ve kendi konumlarından son derece memnundur. Bu yüzden onları rahatsız edecek herhangi bir oluşuma karşı koymak, onlar için amaç olarak algılanabilir. Bazen de konuya uzun bir giriş yapıldıktan ve karakter tanıtıldıktan sonra amacın belirlenmesi bilerek saklanmış olabilir. Karakterin amacını filmin sonunda sürpriz olarak öğrenebiliriz. Ancak bu tip durumlarda konunun da belli bir yere doğru gidebilmesi için seyircilere ilgilenebilecekleri bir yön sunmak gerekmektedir. Buna yağlı kemik kuralı adı verilir. Yani seyredenlerin gerçek ziyafeti beklerlerken yalayabilecekleri bir kemiğe ihtiyaçları vardır. Küçük engellerle beslenen her türlü küçük amaç yağlı kemik sayılabilir. Ancak bulunan amaçların ana amaçla bağlantısının olması da önem taşır. Böylece olay örgüsünün bütünlüğü korunmuş olur.



Le Feu follet (Ateşle oyun)

Louis Malle'ın **Le Feu follet (Ateşle oyun)** filmi bu tip durumlara önemli bir örnektir. Zira senarist ve yönetmen Malle, karakteri için hem çok açık, hem de çok zor bir amaç seçmiştir: Ölüm. Filmde alkol bağımlılığı tedavisinden çıkan Alain Leroy aslında kendini öldürmeye karar vermiştir. Filmin sonuna kadar bu karar hakkında en ufak bir ipucu verilmez. Eğer bu durum bize en baştan belli edilseydi, karakterin amacına engel bulmakta büyük zorluk çekecektik. Kendini öldürme eylemi tamamen karakterin kendi iradesine bağlı olduğu için, seyredenlerin söyleyeceği ortak cümle şudur: *"Madem kendini öldürmek istiyorsun, öldür o zaman!"* Halbuki filmde karakter kendine yokla var arasında küçük çaplı amaçlar belirlemekte, yaşamdan duyduğu zorluğu eylemlerinde, gözümüze sokmadan ifade edebilmektedir. Yine de, bulunan amaçlar ve eylemler bizi herhangi bir yere doğru yönlendirmediği için kimi zaman sıkıntı yaşandığı da olur. Ancak filmin sonunda yaşanan sürpriz yani karakterin intihar etmesi öylesine çarpıcıdır ki, bizi daha önce ki her türlü eylemi ve olayı yeniden yorumlamaya yönlendirir.

Dramatik anlatıma uymayan, bunu yanlış bulan veya takmayan çok sayıda film olabilir. Ancak amaçsız görünen karakterlerin oluşturduğu filmler, bu karakterlerin gerçekten amaçlarının olmadığı anlamına gelmez. Filmdeki karakterlerin de tıpkı normal hayatta gördüğümüz insanlar gibi irili ufaklı amaçları vardır. Bu yalnızca filmin yazarının onları hangi ölçüde göstereceği veya bunun şiddeti ya da özgünlüğü ile ilgili yaptığı seçimdir. Michael Haneke gibi naratif yapıyı fazla umursamayan bir yönetmenin bile baş karakterlerine birer amaç bulunabilir. **Code Inconnu (Bilinmeyen kod)**'da Anne (Juliette Binoche)'ın amacı dağılmış ailesini toplamak, **Le Temps du loup (Kurdun günü)**'nde ise Anne'ın amacı kırsal kesimde güvenli bir sığınak bulmak diyebiliriz. Ancak böylesi bir yapı içinde düşünüldüğünde, filmin çok önemli dramatik noksanları olduğu göze çarpacaktır. O yüzden de böylesi filmleri dramatik teknikler veya naratif yapı yönünden değil çok daha sekansiyel bazda incelemek gerekir.

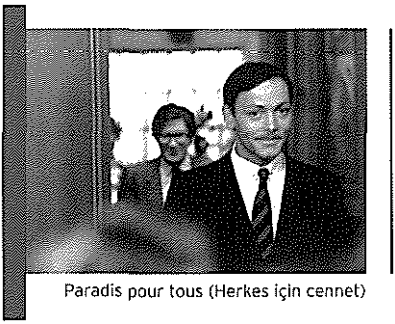
Amacın Baş Karakter Belirlemesi

Bu bölümde anlattığım tüm konuların ışığında şöyle bir sonuca varmamız mümkün olabilir: Dramatik anlatımlı bir filmde, hangi karakter belli bir arzuya ve buna bağlı bir amaca sahipse, ayrıca bunun için de eylemler yapıyorsa baş karakter odur.

Baş karakterin aktif yapısı, karakterin sakatlık veya hastalık nedeniyle hareketsiz kaldığı durumlarda daha doğru bir şekilde değerlendirilebilir. Böylesi durumlarda baş karakterin niyeti ne olursa olsun amacını gerçekleştirmesi çok zor olabilir. O halde, hareketsiz durumdaki karakterlerin, baş karakter olmaları oldukça zordur. Carlos Saura'nın Rafael Azcona ile birlikte yazdığı **El Jardin de las delicias (Lezzetler bahçesi)**'ni ele alalım. Antonio Carro (José Luis Lopez Vazquez) hem konuşma yetisini, hem de hatırlama yeteneğini bir araba kazası sonucu kaybetmiş, tekerlekli sandalyeye mahkûm bir adamdır. Yaşlı babası, kız kardeşleri ve çocukları ona tekrar hafızasını kazandırmak için ellerinden gelen tüm gayreti göstermekte, hatta onun önünde adamın

hayatından çeşitli parçaları temsil eden tiyatro gösterileri dahi yapmaktadırlar. Ailenin bu gayretinin nedeni, Antonio'yu iyi etmek değil, adamın bilinç altını uyandırarak İsviçre bankalarındaki paraların hesap numaralarını öğrenmek ve bu parayla da fabrikayı yeniden çalıştırmaktır. Şimdi tamamen dramatik bir refleksle baktığımızda bu filmin baş karakteri kimdir? Antonio dışındaki diğer aile bireylerinin çok net olarak belirlenmiş bir amaçları vardır. Bunun ötesinde, bunu gerçekleştirmek için çaba da sarf etmektedirler. O halde baş karakter onlar olmalıdır. Ancak Saura'nın filmi dramatik veya kronik *(bir durumun anlatıldığı)* film olmak arasında ciddi tereddütler geçirmektedir. Film çok derin bir sorunsala, çok iyi bir konuya, iyi kurulmuş karakterlere ve dinamik bir dile sahiptir. Buna karşılık Antonio'nun hatıralarına baktığı anların olduğu sahneler belki Antonio ile diğer karakterler arasındaki ilişkiyi tanımamıza yardımcı olur, ancak seyirciyi tatmin etmez. Zira o, baş karakterinden hareket beklemektedir. Yıllar sonra Alejandro Amenabar, **Mar adentro (İçimdeki deniz)** filminde aynı hataya düşmemek için tetraplejik olan karaktere bir amaç vermiştir. Baş karakter Ramon yalnızca kafasını oynatarak yaşıyor olmaktan artık bıkmış, kendisine ötanazi yaptırma izni verilmesini istemektedir. Başta ailesi olmak üzere pek çok insan buna karşı çıkar. Karakterin bir amacı vardır ama ne yazık ki bunu gerçekleştirecek eylemleri yapacak kudrete sahip değildir. Yine de başkalarını durumuna ikna etme, olay hakkında hukuki süreç başlatma ve bir kadını sevme sahneleri ile film dinamik kılınmıştır. Buna karşılık Dalton Trumbo'nun **Johnny got his gun (Johnny silaha sarıldı)** veya Fransız filmi **Le Scaphandre et le papillon (Kelebek ve dalgıç)**'ın baş karakterleri o kadar hareketsiz sunulurlar ki *(bir sebze haline dönmüş ya da yalnızca göz kapağını hareket ettirebilen karakter)* ilginç sunumlarına ve özgün öykülerine rağmen film içinde naratif bir düşüş yaşanır.

Eskilerden, çok ilginç ve dramatik unsurları yüksek bir konusu olan ancak gerek seyirci nezdinde gerekse eleştirmenler arasında taraftar bulamamış bir Fransız filminden örnek verelim: **Paradis pour tous (Herkes için cennet).** Filmin konusu şöyledir: *Başarısız bir intihar girişiminde bulunan sigorta şirketi yöneticisi Alain Durrieux, Doktor Valois'ya gönderilir. Doktor Valois insanlardaki endişeyi yok eden 'flashage' adlı bir yöntem icat etmiştir. Tedaviden iyileşmiş çıkan Durieux, artık sürekli gülümseyen, işinde başarılı, örnek bir koca olmuştur. Ancak doktor Valois bir süre sonra insanlara karşı duyarlılığını ve duygularını tamamen kaybetmiş bir canavar yarattığını keşfeder.*


Paradis pour tous (Herkes için cennet)

Sizce bu özete göre baş karakter hangisi olabilir? Durrieux mü yoksa Valois mı? Bu özeti okuyan bir seyircinin ilk düşüneceği şey, baş karakterin doktor Valois olacağıdır. Neden? Zira en çok çatışma yaşayan, yarattığı canavarın vicdan azabı içinde kalan ve belki de daha sonra onu yok etmek için çabalayacak olan odur. Ancak filmde en çok gösterilen ve filmin merkezi haline gelen karakter Durrieux olmuştur. Halbuki Durrieux'nün hiçbir sorunu olmadığı, bu durumuyla da baş karakter olamayacağı açıktır. O halde şunu net olarak söylemek gerekir ki önemli olan yalnızca baş karakterin bir amaca sahip olması değil, bu amaç için harekete geçme potansiyeline sahip olmasıdır.

Baş karakterin filmde yaşadığı çatışmalar mümkün olduğunca dinamik eylemlerle örülmüş olmalıdır. Karakterin çatışma yaşaması yalnızca belli sorunlar karşısında statik

ikilemler yaşaması demek değildir. Yaşadığı dinamik iç çatışmaya rağmen bir şeyler yapmaya, amacı dahilinde hareket etmeye çalışan karakterler aktiftir. Baş karakterin aktif olması, seyircinin onunla yaşayacağı muhtemel özdeşleşmenin anahtarıdır. Aktif olmak, mutlaka başarmak demek değildir. Seyirci onunla özdeşleşmek için karakterin başarmasını değil, karşı çıkmasını, baş kaldırmasını, eyleme geçmesini bekler. Bunu bulamadığında ise filme olan ilgisi insiyaki olarak azalır. Baş karakter, bir anlamda seyircinin hayatta yapmak isteyip yapamadıklarını karakterize eder. Sinema salonuna gelip etrafında geçenlere anlam veremeyen ya da karşı çıkmayan, başkaları nereye çekerse oraya giden bir baş karakterle karşılaşmak kadar rahatsız edici bir şey olamaz. Senaristlerin bu noktaya çok dikkat etmesi gerekir.

Orhan Oğuz'un **Büyü** filminde senaristler, baş karakter olarak belli ki Ayşe'yi (İpek Tuzcuoğlu) seçmişlerdir. Zira kazıya giden grubun başlarındaki profesörle birlikte en önemli kişisi odur, ayrıca büyü ona yapılır ve genellikle de kamera onu gösterir. Ancak tüm bu nitelikler onu baş karakter yapmaya yetmemiştir, zira karakterin yaşadığı çatışmalar seyircinin algısına uzaktır. Kanımca filmin seyirci tarafından benimsenmemesinin de en önemli nedenlerinden biri budur. Film dikkatle incelendiğinde, aslında Ayşe'nin başına gelen çeşitli olaylara karşı sadece bağırmakla yetindiği, filmin son sahnelerine kadar hiçbir yapıcı eyleme *(Bulundukları yerden kaçış organizasyonu yapmak, bir lanet varsa kazıları keşfetmek, vs.)* girişmediği fark edilecektir. Baş karakter etimolojik tanımında olduğu gibi ilk savaşçıdır, o halde savaşacaktır. Aynı sorun **Gen** filminde de görülür. Filmin baş karakteri olduğunu düşündüğümüz Dr. Deniz, tenha bir bölgede bulunan eski bir akıl hastanesine geldikten sonra, hastanede arka arkaya cinayetler işlenir. Deniz, yalnızca etrafındaki diğer doktorlara ve orada bulunan polislere neler olduğunu sormakla yetinir. Hiçbir yapıcı eyleme girmediği gibi, olayları araştırma yolunu da seçmez. Bu yüzden filmde çok ciddi bir baş karakter sorunu yaşanır. Dr. Deniz'i gerçekten baş karakter yapan bir amacı var mıdır? Bir çatışma yaşıyorsa biz bunu hissediyor muyuz? Bu sorulara olumlu yanıt vermek maalesef çok zordur. Yılmaz Aslan'ın **Yara** filminde baş karakter Hülya, Almanya'daki babası tarafından Türkiye'deki amcasının yanına gönderilmiştir. Uyumsuz ve hırçın bir kız olan Hülya'nın derdi tekrar Almanya'ya geri dönmektir. Bunu da başlarda dener. Evden kaçar. Bu şekilde, film çok hareketli ve başarılı bir tempo ile başlar. Ancak yönetmen bundan sonra anlaşılmaz biçimde kızın Almanya'ya dönebilmek için neler deneyeceğini göstermek yerine, içinde bulunduğu akıl hastanesinin zorluklarını ve genel panoramasını vermeye başlar. Kız, arada bir Almanya'ya dönmek istediğini haykırmaktadır. Ancak icraat yoktur.

Senaristler baş karakterlerini zedelemekten çekinirler. Halbuki baş karakter zedelendiği ölçüde filmin kalitesi artar. Zira filme gelen herkes onunla *(baş karakterle)* yeni tanışmaktadır. Öyleyse ona karşı bir sevgi beslemeleri düşünülemez. Baş karaktere empati duymaya yarayan sonuç, onun en zor, en sıkışık yani boğazına kadar belaya battığı durumlardan kendi becerisiyle nasıl sıyrılacağını görmekten geçer. Senaristin belki de hiç unutmaması gereken altın kural budur.

NEDENLER VE MOTİVASYON

Bölümün başında verdiğim şemada baş karakterden sonra yer alan ikinci eleman neden'dir. Ancak önce amacı açıklarsam, nedenin nasıl oluştuğunu daha iyi anlamamıza yardımcı olacağını düşündüm. Aslında amacın nedenini, neden ve motivasyon olarak iki bölümde inceleyebiliriz. Zira bu iki kavram birbirine sıkı sıkıya bağlıdır.

Neden

Nefes almak ve su içmek gibi eylemlerin bir filmin baş karakteri için amaç haline gelebileceğini daha önce belirtmiştim. Bunlar, insanların biyolojik ihtiyaçlarıdır ve zaten bu ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar. Peki günlerce çölde kalmış ve matarasındaki su bitmiş bir insanı ele alalım. Bir su kaynağı bulup su içmek onun amacı olmaz mı? Aynı şekilde, deniz altındaki bir mağarada sıkışmış ve hava tüpünde yalnız 20 dakikalık hava kalmış bir karakter için de nefes alabilmek o derecede önemlidir.

Herkes belli oranda para kazanmak ister, hatta yine belli oranlarda başarı elde etmek, ünlü olmak, çevresine yararlı olmak isteyebilir. Ancak film öyküsünde baş karakter belli oranda istemez, sonuna kadar ister, onu bu yolundan alıkoyacak hiçbir güç olamaz. O halde diyelim ünlü olmak için sonuna kadar gitmeye hazır *(yönetmene kur yapmak, kendini farklı biri gibi tanıtmak, isminin çevresinde kötü bir sansasyon yaratmak, vs.)* bir karakter bunu neden bu kadar çok istemektedir? Öyle ya neden başka biri değil de o? Bu hırsın, isteğin, arzunun nedenleri ne olabilir? Sinemada bir karakterin amacı nedenin anti-tezidir. Yani, ünlü olmak isteyen karakter, çocukken ünlü olamamaktan, para kazanmak isteyen karakter ise hayatı boyunca fakirlikten çok çekmiş olmalıdır. Biraz parası olan bir karakterin biraz daha para kazanması ilginç bir sinema öyküsü değildir, olamaz. Öyleyse, nedenini doğru ve rasyonel bir şekilde açıklayabilirseniz, her türlü amaç ve her türlü yol, dramatik bir filmin konusunu oluşturabilir. Kısacası, senarist kendi için çok net olabilecek bir nedenin herkes için bu kadar net olmayabileceğini anlamalıdır.

Karakterin amacını oluşturan nedenlerin öykü içinde ne zaman açıklanması gerektiği konusu da önem taşır. Zira nedenler, özellikle televizyon dizilerinde geriye dönüşler *(çocukluk, aile ilişkileri, vs.)*, bir karakterin diğerine açıklamaları, diyaloglar gibi çeşitli yöntemlerle anlatılır. Halbuki sinemada böyle doğrudan söylemlere yer yoktur. Sinemada bir karakterin neden para kazanmak istediği ya da neden ünlü olmayı amaç edindiği öykünün anlatım sürecinde yavaş yavaş açıklanır. Filmin lineer anlatım yapısındaki sıra kabaca şöyledir:

Baş Karakter - Amaç - Yol - Engel - Eylem - Neden - Engel - Eylem - Sonuç


Papillon (Kelebek)

Papillon (Kelebek)'te baş karakter Papillon (Steve Mc Queen), hapisten kaçmak için büyük bir istek duyar ve planlar yapar. Senaristler Dalton Trumbo ve Lorenzo Semple JR bize diğer hapishanelere göre çok daha temiz, daha demokratik, daha uygar ve mahkûmların bolluk içinde yaşadığı bir tablo çizebilirdi. Belki böylesi bir durumda bizim baş karakterimiz yine kaçmak isteyecekti, ancak seyirci olarak bizim, bu isteğin meşruluğuna olan inancımız azalacaktı. Eğer fikrimizde biraz daha devam edecek olursak, böylesi bir durumda belki kahramanın engellerinin de çok katı olmayacağı söylenebilecektir. Zira kaçarken yakalansa da yine aynı rahat ortama düşer. Halbuki Papillon'un bulunduğu Fransız ada hapishanesi, askerlerinin sertliği, koşullarının ağırlığı ve kaçmanın neredeyse

imkansız olmasıyla ün yapmıştır. Ayrıca kaçanlara da çok ciddi hücre cezaları verilmektedir. Tüm bu koşullar Papillon'un motivasyonunu haklı kılan unsurlardır.

Bir filmin başında, karakterle ilgili bazı tanıtım sahneleri yapılır. Buralarda, nedenin tamamı seyirciye asla açıklanmamalıdır. Seyirci, baş karakterin neden böyle bir amaca sahip olduğu yolunda sezgisel bazı tahminler yapmayı sever. Filmin neredeyse ortalarına kadar ona bu alanı vermek gerekir. Buna karşılık, bu nedeni bazı sahnelerde ortaya çıkarmayı da unutmamak gerekir. **Manisa Tarzanı**'nda baş karakter gazi Ahmet (Ahmet Bedevi) Manisa'ya gelir ve gördüğü her yere ağaç dikmeye başlar. Karakterin eylemlerinin ulvi bir nedene bağlı olması onu seyircinin gözünde anlaşılır kılmaz. Bu adam kimdir? Ağaçları neden bu kadar sevmektedir? Doğaya çoğumuz ilgi duyar ve korumaya çalışırız ancak neden Ahmet'in ilgisi bir tutku düzeyindedir. Öylesine ki birkaç hayal kırıklığı sonucunda Tarzan kılığında Spil dağlarına çıkacak ve orada yaşamaya başlayacaktır. Filmin özetinde Ahmet Bedevi'nin cephelerde döğüşmüş, savaş yorgunu olduğunu ve bunun için doğaya döndüğünü yazmaktadır. Film gerçek hayattan alındığına göre, gerçek öyküde de bu hissettirilmelidir. Ancak filmde gerek bu savaşlar, gerekse Ahmet'in şehir yaşamından, insanlardan, uygarlıktan neden bu kadar kopuk olduğu hakkında hiçbir açıklama yoktur. Gerçekten de Ahmet şehre gelir, otobüsten iner, kendisine hemen bir iş bulacak olan bir adamla karşılaşır, sonra da önünde giden bir kamyondan düşen dalı yere diker. Kendisine iş bulan adamı saymazsak, karakterin kişilik özelliklerini vermesi açısından, doğa ile bağını gösteren bir sahne koymak ilginç olabilir. Ancak filmin ilerleyen bölümlerinde bunun açıklamasına geçmek gerekir. Halbuki bu önemli konu filmde tamamen es geçilmiştir.

Her zaman nedenin çok net bir şekilde açıklanması zorunlu mudur? Hayır... Yakınlarda yaşayan bir kadına, hayallerde canlandırılan bir oyuncuya duyulan aşk tamamen kişisel olabilir. Bu duygu çok atipik olmadığı, çoğu insan tarafından kolayca anlaşılıp paylaşıldığı için açıklamalar yapmaya da gerek yoktur. Seyirci bu tip bir tutkuya ister istemez ortak olacak, bunu yaşamak isteyecektir. Ancak karakterin bu tutkusuna ne derece bağlı olduğunu, yani hangi oranda motive olduğunu göstermek doğru olur. **Hayatımın kadınısın**, bir adamın artık ününü kaybetmiş eski güzel bir şarkıcıya duyduğu aşkı anlatır ve karakterin iç sesi ile desteklenen başarılı sahnelerle açılır. Karakter, tutkuyla bağlı olduğu şarkıcı kadının evinin bir bölümünün kiraya verildiğini görünce oraya yerleşir. Bu obsesyonel bağlılık, bizi hemen filme yakınlaştırır. Ancak bu noktadan sonra bu dramatik basamağı asla düşürmemek gerekir. Filmin bundan sonraki bölümü, baş karakterimizin kadına daha da yakın olmak için yaptığı denemeleri ve karşısına çıkan engelleri içeren bir kreşendo şeklinde oluşturulmalıdır. Filmde böyle bir niyet olduğu açıktır. Ancak karakter, çoğu zaman geriye çekilmekte, eskiden karısını öldürmüş olduğu için suça bulaşmak istememektedir. Ancak seyirci için karakterin suça bulaşmaması değil, tutkusu yönünde suça bulaşması ilgi çekicidir. Film, sürekli olarak böyle bir ikilem içinde gidip geldiği için zaman zaman baş karakterden uzaklaşılmakta, bu da tempoyu düşürmektedir.

Motivasyon

Baş karakterin amacının gerçekleştirilmesi mümkün olduğu ölçüde zor olmalıdır. Zorluk yaratmak, amacın önündeki engellerde zorluk seviyesini artırmaktan geçer. Bunu engel bölümünde geniş olarak ele alacağım. Ancak burada özellikle üzerinde durulması gereken nokta, amaca sahip olan ve karşısında ciddi bir engel bulunan karakterin tutumudur. Baş karakter amacını gerçekleştirmek için son derece yüksek bir motivasyona sahip olmalıdır. Ayrıca bu motivasyonun seyirciye hissettirilmesi veya gösterilmesi

şarttır. Yukarıda saydığım film örneklerindeki amaçlardan herhangi birini alırsak bunun ne kadar önemli olduğunu anlayabiliriz.

Motivasyonu seyircinin hissetmesi kadar karakterin de seyirciye hissettirmesi ve sonuna kadar gitmesi de önemlidir. Amaç olan yerde mutlaka amaca ulaşma çabası vardır. Gerçek hayatta, çok önemli ve net amaçları olmalarına rağmen, bunun için yeterli derecede efor sarfetmeyen insanlara rastlamamız mümkündür. Bunun nedenleri çok çeşitli olabilir. *(Kendini yeterli hissetmeme, yapabileceklerinden çok daha zor amaçlar belirleme, çekingenlik, zamana bağlı istek kaybı, vs.)* Sinemada ise sadece karakterin kararlılığını gördüğümüz ölçüde filme olan inancımız yükselir. Bu anlamda, engellerin güçlü olmasının ötesinde, karakterlerin karşılarına çıkan engelleri ciddiye de almaları gerekir. Claude Lelouch'un **L'Aventure c'est l'aventure (Macera maceradır)** filminde karşılarına çıkan engeller karakterleri neredeyse eğlendirmektedir. Bu bir komedi olduğu için Lelouch, karakterlerin engellere verdiği önemi göz ardı etmiş olabilir. Ancak bu durum oldukça rahatsız edicidir, zira karakterler komedilerde de en az dramlarda olduğu kadar gerçekçiliğe uygun davranmalıdır. Yeni dönem dogma akımı filmlerinde, öykülerin ortak noktalarından biri baş karakterlerin motivasyonlarının oldukça yüksek olmasıdır. Danimarkalı yönetmen Anders Ronnow Klarlund, senaryosuna da iştirak ettiği **Besat (Şeytan çarpması)** adlı filmde baş karakter Sören'i batılı, dengeli, oldukça normal biri olarak resmettikten sonra amacına ulaşmak için neler yapabileceğini gösterir. Doktor



Besat (Şeytan çarpması)

Sören'in amacı, yayılmaya başlayan bir virüsü bulmaktır ve bu amaç onu Romanya'da yeni ölmüş bir çocuğun mezarını açmaya kadar götürecektir. Çocuğun ailesi buna izin vermemektedir. Ancak hiçbir şey Sören'i kararından döndüremez. Gizlice ailenin bahçesinde bulunan mezara gider ve kazmaya başlar. Ancak babanın uyandığını ve arkasından geldiğini fark etmemiştir.

Baş karakter kaçma anları geldiğinde şu veya bu nedenle tereddüt edebilir, korkabilir, sakarlık gösterebilir. Bunlar karakter özellikleridir. Ancak belli bir amaç belirledikten sonra motivasyonun düştüğü, tereddüt yaşanan anlar ancak karakter ciddi bir iç çatışma yaşıyorsa önemlidir. Night Shmayalan'ın **Unbreakable (Ölümsüz)** filmi, çok ilgi çekici bir konusu olmasına rağmen bir önceki filmi **Sixth sense (Altıncı his)**'se göre daha az ilgi çekmiş, kimilerini oldukça sıkmıştır. Film, çocukluğundan beri geçirdiği her kazadan burnu bile kanamadan kurtulan, hiç hasta dahi olmayan bir adamın bunun nedenini merak etmeye başlamasıyla anlam kazanır. Ancak tam bu noktada Shmayalan, esrarı çözmek için baş karakterin ne derecede motive olduğunu yeterince net bir biçimde ortaya koyamamıştır. Filmde baş karakter David Dune (Bruce Willis), eğer başına gelenleri gerçekten öğrenmek istiyorsa, çok daha hızlı hareket etmelidir. Ayrıca ona verilmesi gerekli bilgiler durmadan başkaları tarafından sunulmamalı, dramatik gerilim de sık sık kesintiye uğratılmamalıdır. Yine Lütfi Ö. Akad'ın ilginç engellerle çeşitlendirilmiş, gerçekçi çizgideki **Kızılırmak, Karakoyun** filmindeki en önemli eksiklerden biri, baş karakter Çoban Ali (Yılmaz Güney)'nin beyin kızına duyduğu aşkı sonuna kadar götüre-

cek bir motivasyona sahip olmamasıdır. Ya da bir başka deyişle bu motivasyona aslında sahip olması, ancak *"Ben bir çobanım, sen bey kızısın"* gibi söylemlerle adeta kendini alçaltmasıdır.

Öğrencilerimin senaryolarında rastladığım hataların en önemlilerinden biri şudur: Oluşturulan baş karakterin motivasyonun değişmesi ya da tercihinin farklılaşması. Halbuki bir dramatik filmde karakterin amacının değişmesi için gerekli bazı durumlar vardır ancak bu kesinlikle karakterin tercih değiştirmesi ile ilintili değildir. Eğer karakter motivasyonunu veya tercihini değiştiriyorsa, filme de o anda başlamak gerekir. Çağan Irmak'ın televizyon filmi **Kabuslar Evi**'nin ilk projesi **Takip**'te baş karakter İbrahim, yıllardır bir kurt adam tarafından takip edildiğine inanmaktadır. O yüzden de sürekli yer değiştirerek, pansiyonlarda geceleyerek yaşamını sürdürür. Ancak birden bir ev kiralamaya ve canavarı beklemeye karar verir. Senarist filmde karakterin motivasyonunu aslında çok iyi kurmaya başlamışken birdenbire çok büyük bir hata yapmış ve filmi inandırıcılıktan tamamen uzaklaştırmıştır. Zira şu sorunun cevabını sanırım kendisi de veremeyecektir. Evet... Canavarı beklemek... Ama neden şimdi? Eğer baş karakterin cevabı *"Kaçmaktan yoruldum!"* ise şu soruyla devam edilebilir. *"Neden şu anda yoruldun da üç yıl önce yorulmadın?"* Bunlar, benim senaristi çıldırtmak için sorduğum sorular değil, seyircinin otomatikman kafasından geçenlerdir. Baş karakter gerçekten yorulmuş ve bir yere yerleşmeye karar vermişse, film orada başlar. O zaman bu tip sorular sormamıza da gerek kalmaz.

Motivasyonun dışavurumu doğrudan olabildiği gibi daha özgün örneklerle de örülmüş bulunabilir. Jim Jarmush'un **Broken flowers (Kırık çiçekler)** filminin baş karakteri Don Johnston (Bill Murray), bilgisayar işinden emekli, zengin, yalnız ve sıkıntı verici bir hayatı olan ellilerinde bir adamdır. Günün birinde eski sevgililerinden birinden bir oğlu olduğuna ve onu ziyarete geleceğine dair anonim bir mektup alır. Yakın komşusu Etiyopyalı Wilson, bunu kimin gönderdiğini bulmayı kendine iş edinir ve adamın eski kız arkadaşlarından hayatta olan dördünün şu andaki durumları ve adresleri üzerine araştırma yapar. Don'u da bu kadınları teker teker görmeye gitmesi için ikna etmeye çalışır. Burada baş karakter Don'un *"Bu mektubu kim yazdıysa yazmış, bana ne..."* veya *"Hayır, bu kadınları görmeye gitmeyeceğim."* gibi cümleler kurması, onu motivasyonuna çok bağlı olmayan bir karakter olarak gösterip, seyircinin ona yakınlaşmasını engelleyebilir. Ancak Don, söylediklerinin tam tersini yapmaktadır. İlgilenmediğini söylediği kadınlarla ilgili araştırma yapar, gitmeyeceğini söylediği yolculuğa çıkar. Bu kontrast da aslında motivasyonun atipik bir dışavurumudur.


Broken flowers (Kırık çiçekler)

Karakterin amacı filmin hemen başlarında belirlendikten sonra normal dramatik akışın içinde karakter bu amacını gerçekleştirecek yolları denemeye başlar. Buna karşılık, bir takım filmlerin kurgularında karakterin denemelerini görmek yerine geriye dönüp motivasyonunu incelemek tercih edilebilir. **The Remains of the day (Günden kalanlar)** filminde baş karakter Stevens'ın (Anthony Hopkins) amacı filmin başlarından itibaren belli olur: Uzun süre önce ayrıldığı Miss Kenton'u yeniden bulmak. Filmin geri kalanında Stevens'ın bunu gerçekleştirmek için yaptığı denemeleri görebilirdik. Ancak senarist bunu yapmak yerine olay örgüsünü geriye götürmüş, geriye dönüşlerle Stevens'ın bu

kadını neden aradığının öyküsünü anlatmayı denemiştir. Burada önemli olan şey, hem bugün, hem de geçmişte geçen öykülerde belli bir kurgunun bulunmasıdır.

YOL

Baş karakterin amacının başkalarında da rastlanabilir olması, bir başka deyişle, özgün olmaması, aslında onu seyirciye yakınlaştıran bir undurdur. Seyircinin kendisinde de var olabilecek amaçları baş karakterde görmesi *(para, intikam, aşk, vs.)* özdeşleşmenin çabuk gerçekleşmesini sağlar. Ancak sinema seyircisi zaten kendine benzeyen bu karakterin amacına ne kadar bağlı olduğunu görmek isterken, bunu hangi yolla gerçekleştireceğini de merak etmektedir. İşte tam bu noktada baş karakterin amacını gerçekleştirmek için sahip olduğu yöntem ortaya çıkar ki buna da YOL denir. Herkes aşık olabilir, herkes bu aşık olduğu insana açılmak isteyebilir, herkes karşısındakinin kalbini çalmak isteyebilir ama bunu kimin nasıl yapacağı tamamen kendine özgüdür. İnsanlar, insanlığın başından beri aşık olmaktadır, antik Yunan'dan beri de bunun temsili karşılığı vardır. Para kazanmak istemek bir amaçtır. Ancak insanın karakter özelliğine *(etik, namussuz, tezcanlı, çekingen, vs.),* kültürel farklılıklara ve içinde bulunulan konuma göre, bunun onlarca yolu olabilir. Gece gündüz çalışarak para biriktirmek ile banka soymak aslında aynı amacın farklı yollarıdır. Kullanılan yöntem, filmin ne derece özgün olduğunu ortaya koyacaktır. **Maria full of grace (Zerafet dolu Maria)** filminde baş karakter Kolombiyalı fakir genç kızın amacı, fakirlikten kurtulmaktır. Bunun için uyuşturucu kaçakçılarının kendisine verdiği malları içinde saklayarak yurtdışına kaçıracaktır. Görünüşte şablon aynıdır ancak yol tamamen filmin geçtiği mekâna özgüdür. Uyuşturucu cenneti Kolombiya... Karakterin yolunun kendi inisiyatifiyle oluşması ve seyirciye net olarak duyurulması önemlidir. **Diarios de motocicleta (Motorsiklet günlüğü)** filminde Che ve arkadaşının amacı yalnızca kitaplardan tanıdığımız Güney Amerika'yı keşfetmektir. Bunun için hem süre, hem de uygulayacakları yöntem açısından çok somut bir plan yaparlar. 8000 km'yi motorsiklet üzerinde tam 4 ayda katedeceklerdir.

Amaç ve yol birbirinden farklı duyguları, eylemleri, hamleleri içine alabilir. Karakterin eylemlerinden yola çıkarak onun gerçek amacını çok iyi belirlemek gerekir. Popüler, eski bir Türk filminden yola çıkalım: **Mavi Boncuk**'ta baş karakterlerimiz olan birkaç tane gariban, birlikte felekten bir gece çalmak için gittikleri gazinoda aşağılanır ve fazla hesap öderler. Buna kızan garibanlar gazinonun assolistini kaçırırlar. Buradaki amaç bellidir: Öç almak. Buna karşılık, karakterler ilginç bir yol belirlemişlerdir. Ancak bu tipler etik anlamda o kadar iyi resmedilmişlerdir ki örneğin gazino sahibinden para sızdırmak için fidye isteyemezler, yaptıkları işte de becerıksizdirler. Filme güç katan da karakterlerin bu durumlarının çatışma yaratmaya oldukça müsait olmasıdır.

Amacın somutluğundan bahsederken, amacın soyut sayılabileceği durumlarda, yolun son derece somut olması gerektiğini belirtmiştim. Aslında bir filmin öykü kurgusunu, yapısını belirleyen de yolun özgünlüğüdür. **Arkadaş** filmini ele alalım. Baş karakter Azem'in burjuvalaşmış eski sınıf arkadaşını kirlenmiş çevresinden kurtarmayı istemesi, zaten başlı başına garip bir amaç sayılabilir. Dönemin devrimci hislerine tercüman olduğu ve belli bir toplumsal gerçekçi dönemi yansıttığı için kabul etmiş olalım. Ancak karakterin bu amacı gerçekleştirmek için izlediği yol nedir? Gösteri mi yapacaktır, adamı mı kaçıracaktır, kızıyla mı evlenmeye çalışacaktır? Hayır, hiçbiri değil... Yalnızca arkadaşının oturduğu siteye gelip herkesin ne kadar yozlaştığını gözlemleyecek ve konuşarak bilinçlendirmeye çalışacaktır. Bu bir dramatik eylem değildir.

İvedi Amaçlar ve Lokal Amaçlar

Baş karakter filmde tek bir amaca sahiptir ve bunu gerçekleştirmek için de izleyeceği bir yol vardır. Evet ama, karakter filmde durmadan seyirciye dönüp amacını, yolunu tekrar edip durmayacaktır. Bunları gerçekleştirmeye çalışırken mutlaka küçük küçük amaçlar karşısında kalacaktır. Örneğin amacı öç almak, yolu da adamı silahla vurmaksa, o silahı almak isteyecektir. Amacı kaçırılan çocuğunu bulmak, yolu da polisle işbirliği yapmak ise, polisin ona verdiği bir vericiyi vücuduna bağlayacaktır, amacı hapisten kaçmak, yolu da tünel kazmak ise bunun malzemelerini temin etmeye uğraşacaktır. Görüldüğü gibi, karakter yolunu gerçekleştirirken ivedi amaçlara sahiptir. Filmi güçlü kılan en önemli öğe, elbette ki bu amaçların hemen gerçekleşmesi ya da sonuca bağlanması değil, mümkün olduğunca engellerle uzamasıdır. İvedi amaçlar bir takım denemeler sonunda gerçekleştiği gibi değişime de uğrayabilir. Önemli olan, seyircinin bunlardan net olarak haberdar edilmesidir. **Casablanca**'da İlsa (Ingrid Bergman)'nın ivedi amacı kocası ve kendisi için geçiş biletlerini elde tetmektir. Rick (Humprey Bogart)'in ivedi amacı ise Ilsa'nın ihanetinden dolayı ona duyduğu kızgınlığı bildirmektir. Ancak Rick İlsa'ya ilk sözlü saldırısında aslında kadının kendisini hâlâ sevdiğini fark eder. Böylece aynı anda ikisinin de ivedi amaçları değişecektir.[214]

Yukarıda bahsettiğim amaç örnekleri aslında lokal, yani filmin belli bir bölümünde kullanılıp çözülen amaçlardır. Ancak lokal amaç terimi genellikle bir sekansın içinde başlayan ve neredeyse aynı sekansta sonuçlanan bağımsız öykücükler için kullanılır. Yapı modellerini anlatırken, tek amaçlı dramatik modele yegane alternatif, lokal amaçlı yapı olarak karşımıza çıkacaktır. Biyografiler ve uzun bir zaman dilimine yayılmış bazı edebi uyarlamalar bunlara örnek teşkil edebilir. **Andrei Roublev, Ludwig** ya da **Gandhi** gibi biyografileri ya da **Goodfellas (Sıkı dostlar)** gibi mafya yapılanmasını anlatan epizodik filmleri, tek amaçlı bir dramatik yapıya oturtamayacağımız açıktır. Bu tip karakterlerin tek bir amaca sahip olması için hayatlarının yalnızca belli bir dönemi anlatılmalıdır. O halde böyle filmlerde her sekansın bir niyeti, başlangıcı ve sonucu vardır. Baş karakterin bu sekanslarda başlayıp biten lokal amaçları bulunur. Biyografi karakterlerinin net olarak ortaya konmayan genel amaçları vardır. Ancak filmin vurgusu bu amacın gerçekleşip gerçekleşmediği üzerine değil, karakterin yaşamı üzerine yapılır.

Hedef Obje

Bazı filmlerde, özel bir değeri olan bir objeye ulaşmak, onu elde etmek veya çalmak amaç haline gelmiş olabilir. O zaman amaç ve yol, bu objenin elde edilme sürecinde birleşmiş olur. Bu objenin sunumu ve önemi o kadar güçlüdür ki, baş karakteri onu elde etmeye iten gerçek kişisel amaç gölgelenmiş olur. Örneğin, bir karakter ne kadar parasız olursa olsun, herhangi bir objeyi değil, belirlediği ÖZEL bir mücevheri çalacaktır. Belki ondan daha değerli objeler de vardır. Ama karakter için önemli olan o mücevherdir. Hatta karakterin özel olarak paraya ihtiyacı olmasa da o objeye olan tutkusu amacını kabul edilebilir kılar. **Maltese falcon (Malta şahini)**'nde paha biçilmez

214) Lance Lee: *A Poetics for Screenwriters*, University of Texas Press, Austin, 2001, sayfa 97

olan meşhur altın heykelcik veya **Topkapı**'da Topkapı Sarayı'ndan özellikle çalınmak istenen kaşıkçı elması, bu tip objelere örnek teşkil etmektedir. Bu obje, bir belge şeklinde de ortaya konulmuş olabilir. **Arabesque (Casuslar)**'da Profesör Pollock (Gregory Peck), film boyunca, bir Hitit belgesini deşifre etmek durumundadır.

Bazı senaryo kuramcıları, filmlerdeki bu hedef obje için *"Mc Guffin"* terimini kullanırlar. Alfred Hitchcock gibi önemli yönetmenler de bunu söyleyenler arasındadır. Ancak terimin gerçek anlamını yine Hitchcock, François Truffaut ile yaptığı röportajda belirtecektir.[215] Mc Guffin, filmin tamamına yayılan engellerin film boyunca açıklanmayan nedenlerine denir. Karakterin amacını oluşturan objelere de hedef obje demek yerinde olacaktır. Bu noktada, hedef obje kullanımının bazı önemli özelliklerine dikkat çekmek yerinde olacaktır.[216]

-Bu obje baş karakterin rahatlıkla ulaşabileceği kadar yakında olmamalıdır. Karakter ona ulaşmak için belli bir yol katetmelidir.

-Objenin amaç olduğu unutulmamalı, karakterin motivasyonu kuvvetli tutularak ona ikincil bir amaç verilmekten kaçınılmalıdır.

-Obje, kaybolmuş, keşfedildikten sonra yok olmuş ya da parçalanmış olabilir. Hatta bu aramalar seyirciye baş karakterin kafasında oluşturduğu bir fantezi izlenimini dahi verebilir

-Objenin peşinde birçok karakterin olması daha ilginç bir olay örgüsü yaratabilir.

Kültürel Farklılıklar

Bazen hem amaç hem de yollar çok klasik dramatik yollarla belirlenmiş olabilir. Ama çevre farklıdır. Gerçekten de Amerika'da geçen bir aşk öyküsü ile Gürcistan'da geçen bir başkası aynı yapı dahilinde kurulmuş olabilir. *(bağnaz bir baba, iki genç arasındaki sınıf farkı, çevre baskısı, vs...)* Ama kültürel farklılıklar sayesinde iki öyküyü birbirinden tamamen farklıymış gibi algılayabiliriz. Örneğin, genç kızın bağnaz babasının, gençlerin birleşmesine engel olmaya çalışması dramatik anlamda Amerika'da da, Gürcistan'da da, başka bir yerde de karşımıza çıkabilir. Ancak babanın nasıl davranacağı, sinirlenince hangi cümleleri seçeceği ve nasıl bir eylemle bu birleşmeye engel olmaya çalışacağı, tamamen kültürel eğilimlerden etkilenecektir.

B) ENGEL

Baş karakter amacına ulaşmayı ne kadar çok istiyorsa, amacına ulaşmasını zorlaştırıcı engeller de o denli çok olmalıdır. Engel oluştururken bu engellerin neye karşılık geldiğini belirlemek çok önemlidir. Zira filmdeki karakterin başına birçok engel gelebilir ancak bu engel yalnızca filmin genel amacını veya sahnedeki lokal amacı engelleyici konumda bulunmalıdır. Örneğin baş karakterin arabasının bozulması kendi başına rahatsız edici bir işleve sahip olabilir yani kendi başına bir engel gibi düşünülebilir ancak karakterin amacına acil olarak ulaşmaya ihtiyacı yoksa yani bir yerden başka bir yere acil olarak ulaşması gerekmiyorsa, araba bozulması bir engel değildir. Engeller doğrudan amaca yöneliktir.

---

215) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 47

216) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario Americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 119

Tüm öykülerin kökeni amaç ile engel arasındaki bu ana dengeye dayanmaktadır. Tüm öykü yazarları da, arzu ve yasaların ya da coşkulu istek ile mantığın karşılaşmasından doğan bu tip sahneleri tekrar canlandırmayı dener. Bu anlamda karakterin arzuları ile niteliği ne olursa olsun, arzu objesi arasında kurulmuş olan aralık, bir öykünün uzun yolunu oluşturur.[217] Bazen dramatik kurgu oluşturulmadan önce de engeller düşünmeye başlamak uygun olabilir. Senarist Paul Schrader, senaryo hazırlarken filmin sorunsalını belirlemenin karakterin dramatik amacını belirlemekten daha da önce geldiğini söylemektedir. **American gigolo (Amerikan jigolo)** filminde *"aşkı kabul etmeyen"* bir karakter belirledikten sonra her şeyden önce onun bu yaşam tarzını kıracak engeller yaratmıştır. Kendisi ile bir süre yaşayan ve onu hâlâ elinde tutmak isteyen yaşlı kadın ve yeni yaşamında ona aşık olan genç kız böylesi bir insan için ciddi problemler oluşturmaktadır. Bunlar engellerdir ve karakterin karşısına *"çatışma"* olarak çıkmaktadır. Bir başka engel ise genç adamı hem doğal fizik, hem görünüm, hem de etnik problemler nedeniyle kıskanan ve bunu ona baskı kurarak göstermekten çekinmeyen Porto Rikolu komiserdir.[218]

ACİLİYET

Baş karakterin karşısına çıkabilecek ilk ve en önemli engel, olayın acil olarak çözülmesi gerekliliğidir. Bu kuralı aciliyet olarak adlandırabiliriz. Senarist, olay örgüsünü oluştururken, karakterin amacına ulaşmasını zorlaştıracak engeller bulmayı dener. Evet ama,karakterin önünde bu engelleri aşmak için sonsuz bir zaman varsa, önünde sonunda bir yolunu bulup aşacaktır. Halbuki baş karakter filmin sonuna kadar dinmeyen bir baskı altında olmalıdır. İşte aciliyet, hem bu baskı unsurunu oluşturan, hem de olaya merak ve gerilim unsurlarını katan en önemli elemandır. Aciliyetin özeti şudur: Baş karakter amacına ulaşmayı zamanında başarabilecek midir? Bununla ilgili çocukluğumuzun en unutulmaz masallarından *Kül kedisi*'ni hatırlayalım. Bu masal; merak, gerilim ve çatışma unsurlarının tamamen aciliyet ile sağlandığı bir yapıya sahiptir. Masalın kahramanı olan fakir genç kız, kendisini bir anda zengin bir genç kıza dönüştüren ayakkabıları giymiştir. Ancak gece 12'ye kadar eve dönmezse eski haline dönecektir.

Film öykülerini aciliyete göre kurduğumuzda engelleri de ona göre aşağıdan yukarıya göre sıralamak, gerilimi de bu şekilde artırmak gerekir. Bir işi 2 saatte bitirmesi gereken bir karakter onu tam 1 saat 59 dakika 59 saniyede bitirir. 1 saat 37 dakikada bitirmesinin hiçbir dramatik çekiciliği olmadığı gibi seyircide büyük bir hayal kırıklığı oluşabilir. O yüzden de bu iki saati nasıl kullanacağımızı saptamak büyük önem kazanır. Karakterin zamanında bitirmesi gereken böyle bir olaya kilit (time lock) denir. Filmlerde, belli sahnelerde aciliyet kullanılması, baş karakteri veya diğer karakterleri çok çabuk ve doğrudan sorunun ortasına atmak için ideal bir yoldur. Gerçekten de karakter tehlikede olduğu zaman otomobil bir türlü çalışmak bilmez, kapının kilidi açılmaz, telefon çekmez, kısacası engeller çoğalır da çoğalır. Sinema tarihindeki ilk kilit sahnesi C.W. Goddard ve George Seitz'in yazıp Donald MacKenzie'nin yönettiği **The**

---

217) CINEMAS: *Vers une théorie du récit automatique*, Georges Nault, Universite de Montreal, No:1

218) Cinématographe: *Entretien avec Paul Schrader*, No:53, sayfa 26

Perils of Pauline (Pauline'in korkusu) adlı sessiz filmdedir. Filmde Pauline yalnızca demiryolundaki raylara bağlanmakla kalmamış, üstüne de bir bomba konmuştur. Tamamen kilit prensibine göre kurulmuş olan filmde sorulması gereken sorular şunlardır. Filmin baş karakteri ya da kahraman kızı bağlandığı raylardan kurtarmak ve sonra da üstündeki bombayı etkisiz hale getirmek için zamanında yetişebilecek midir?[219]

Aciliyetin özelliği, bu tip engel yaratımının komedi'den gerilime, dramdan korkuya her türden filme rahatlıkla konuşlanabilir olmasıdır. Örneğin;

-**The Bachelor (Bekar)** filminde baş karakter, dedesinin kendisine bıraktığı mirasa hak kazanabilmek için 24 saat içinde bir kız bulup evlenmek zorundadır.

-**The Watcher (İzleyici)**'de baş karakter 24 saat içinde öldürülecek kızı bulmalıdır.

-**Nick of time (Tam zamanında)**, 2 saat içinde başkanı öldürmezse kendi kızı öldürülecek olan sıradan bir adamın öyküsüdür.

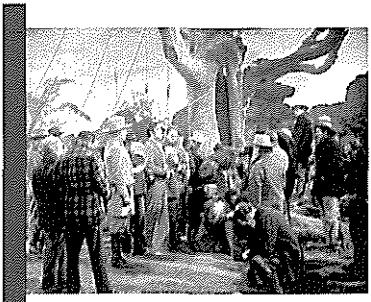

Nick of time (Tam zamanında)

-**Fantastic voyage (Şahane yolculuk)**'ta küçültülerek bir bilim adamının vücudunun içine yollanan beş kişilik uzman grubu ve içinde bulundukları denizaltı, yalnızca birkaç saat sonra tekrar normal boyutlarına dönecektir.

-**Run Lola run (Koş Lola koş)** filminde Lola, tehdit altındaki sevgilisini kurtarabilmek için 20 dakika içinde büyük miktarda para bulmak zorundadır.

Zaman ne kadar kısa, engel de ne kadar aşılması zor görünürse olayın çekiciliği de o derece artar.

Zaman sınırı olarak kesinliği belirlenmiş *(2 saat, bir gün, vs.)* bir süre koymak yerine görsel bir sınır da belirlenebilir. *(ekinler çıkana kadar, atlılar şehre girene kadar, vs.)* Ayrıca, zaman sınırı koymak yerine, belli bir eylemin gerçekleştirilmesini esas almak da doğru olabilir. Bu tip durumlarda karakterin aciliyeti, bir hileyi, bir yalanı, bir yanlışı ortaya çıkarmak olabilir. İşte aciliyet kullanımı, filmin sonunun iyi mi yoksa kötü mü biteceği konusunda bizi doğrudan çözüme ulaştırmaktadır. **Hacivat Karagöz neden öldürüldü?**'de Karagöz'le evlenmeyi kabul eden Orhan Bey'in kızı, kadı'nın yaptığı bir hile sonunda bu ikilinin kafalarının kesilmesini zamanında durduramaz. **The Ox-bow incident (Ox-bow olayı)** bütün gücünü bundan almaktadır. Zira suçsuz olduklarını bildiğimiz halde göz göre göre linç edilen üç kişinin bizde daha da büyük bir çatışma uyandırması, onların suçsuzluğunu ispat edecek belgenin zamanında gelip gelmeyeceği ile ilgilidir. Nitekim üçlü asılır ve belge ancak ertesi sabah ulaşır.


The Ox-bow incident (Ox-bow olayı)

219) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario Americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 311

Gerilim (Suspens)

Aciliyet, yalnızca süre ile ilgili olmayabilir. Engellerin lokal kullanımı, yani çabucak aşılması gereken bir engel, süresi belirtilmemiş de olsa büyük bir gerilim *(suspens)* yaratabilecektir. Fransız kuramcı Pierre Jenn, kitabında, Amerikalı kuramcı Eugène Vale'ın Alfred Hitchcock'un suspens terimi için yaptığı tanıma nasıl bir eleştiri getirdiğini ve bir filmdeki gerilimi nasıl tanımladığını açıklamaktadır: *"Vale şu örneği verir: Kahraman son hızla giden bir trendedir. Rayların kötü adam tarafından sabote edildiğini keşfediyoruz ve eğer tren durmazsa birazdan parçalanacak. Burada, seyircinin kaçınılmaz sondan korkusu var (Hitchcock'un örneklerindeki gibi). Aynı durumda, bir karakter ekleyelim: bir lokomotif işçisi sabotajın farkına varır ve kondüktörün olaydan önce treni durdurması için tüm yolları kullanarak onu olaydan haberdar etmeye çalışır. Böylece gerilim yaratmış oluruz, zira artık şüphe vardır: lokomotif işçisi, kahramanı kurtaramak için treni zamanında durdurmayı başarabilecek midir? Trajik son riski olmasına rağmen, bunu önleyebilme olanağı, tüm umut ve korkularımızı ayakta tutmaktadır."*[220]

Başka bir kullanımda, baş karakterin işini acil sürede tamamlaması yalnızca ona verilen sürenin dolmasına veya dolmamasına değil, rakiplerinin o işi ondan önce yapıp yapmamasına da bağlıdır. Bunlar karşılıklı iki grubun veya rakibin ikisinin de aciliyet içerisinde olduğu durumlar olabilir. Bram Stoker, *Dracula* adındaki vampir karakterini yaratırken, onun yalnızca gece birdenbire ortaya çıkıp insanların kanını emen korkunç bir yaratık olduğunu söylemekle yetinmemiştir. Dracula, gece ortaya çıkıp, güneş doğunca tabutuna girer. O yüzden tüm avlarını gece bulmak zorundadır. Vampir avcıları ise kaçmak, vampirin saklandığı mezarı bulmak, mezarında vampire kazık saplayarak öldürmek gibi eylemler için gün ışığından yararlanmak zorundadır. Bu süre içinde bitiremezlerse, güneş battığı andan itibaren vampirin kurbanı durumuna düşebilirler. Görüldüğü gibi, burada karşılıklı bir aciliyet vardır. Baş karakter ve kötü adam *(antagonist)* arasındaki bu aciliyet gel-gitleri bir yandan filmin temposuna katkıda bulunurken, bir yandan da çatışmaları artırır. Yarış, spor karşılaşması ya da yarışmaları konu alan filmlerde de karşılıklı aciliyet söz konusudur. Burada da önemli olan belli bir zamanda başarmaktan çok rakipten önce başarabilmektir.

Yukarıda belirttiğim tip aciliyet, özellikle macera filmlerinin dramatik kurgusunu oluşturan temel öğedir. Macera filmi senaryolarının öykülerine, aciliyetten konuşarak başlanır. **Raiders of the lost ark (Kayıp hazine avcıları)**'nda, Indiana Jones, FBI tarafından kayıp altın heykelciği bulmakla görevlendirilir. FBI, Indiana Jones'un müttefikidir ve normalde heykelciği belli bir zamanda getirmek gibi bir şart koşmayacaklardır. Indiana Jones da sonsuz zamana sahip olursa karşısına çıkacak tüm engelleri aşacak bir yol bulacaktır. O halde burada, aciliyet kullanımının yolu, o heykelciğe ulaşmak isteyen başka bir kişinin ve grubun olmasıdır. Nitekim Indiana Jones, heykelciğe sahip olmak isteyen Naziler'den önce amacına ulaşmalıdır.

220) Pierre Jenn: *Techniques du scénario*, FEMIS, Paris, 1991, sayfa 142

Aciliyet'in Gücü

Bir filmi aciliyet esaslarına göre kurmuşsak, filmin gerek önermesinde, gerek basın tanıtımında, gerekse reklamında bu özelliğini öne çıkarmamız gerekir. Daha da önemlisi, aciliyet dışında bulduğunuz diğer engellerin, aciliyeti gölgeleyecek derecede güçlü olmamasına da dikkat etmek doğru olur. Aksine, olayın acil olarak çözülmesi gerektiği gerçeği, diğer engellerin üstesinden çabucak gelinmesinin yaratabileceği güçsüzlüğü ortadan kaldıracaktır. Belli bir süre içinde bir objeyi bulmak zorunda olan kişi, aynı objenin peşindeki rakiplerinden yani engellerinden birini etkisiz kılsa dahi yine de objeyi çabucak elde etmelidir.

O halde aciliyete dayalı filmlerde, *"Kahramanımız kayıp objeyi iki gün içinde bulabilecek mi?"* veya *"Kahramanımız, şehirdeki nükleer bombayı yirmi dört saatte etkisiz hale getirebilecek mi?"* gibi sözcükler pekala tanıtım cümleleri olarak kullanılabilir. Buna karşılık, ağzınızdan bir kez bu sözcük çıktı mı artık aciliyet ritminden çıkmamak gerekir. Fransız yönetmen Patrice Leconte'un **Mon meilleur ami (En iyi arkadaşım)** filminin afiş tanıtımları *"François (Daniel Auteuil)'nın bir arkadaş bulabilmek için sadece on günü var"* şeklinde yapılmıştır. Filmde, baş karakter François, kendisine hiç kimseyle arkadaşlık kuramadığını iddia eden iş ortağına aksini ispatlamak için bahse girer ve yeni karşılaştığı bir taksi şoförünü en iyi arkadaşı olarak benimser. Ancak ne yazık ki filmde aciliyet, tanıtımlardaki kadar başarılı kullanılmamıştır. Filmi seyreden herkes on gün ile ilgili sahneler beklerken, öyküde bu detay neredeyse unutulmuştur. Halbuki böylesi durumlarda bu aciliyeti görsel detaylarla *(takvimin geçişi, "kaç gün oldu?" gibi sorular, vs.)* kuvvetlendirmek gerekir.

ENGEL KULLANIMI

Bir dramatik eserde amacın tek olması ne kadar önemliyse, engelin çeşitliliği de o derecede gereklidir. Bir amacın tek bir engeli olmaz. Hapisten kaçmayı kendisine amaç edinmiş bir mahkûmun karşısına engel olarak sadece gardiyanları çıkarırsanız, doğru fakat yetersiz bir iş yapmış olursunuz. Tecrübeler durmadan engel bulmak yerine, belli engeller bulup, onları iyi kullanmanın çok daha etkili olduğunu göstermektedir. Bunları birlikte yapacağımız bir örnekle pekiştirmek yerinde olacaktır. Bir kadının kalbini çalmayı kendine amaç edinmiş bir delikanlının önüne çıkan engeller neler olabilir ?

DIŞ ENGEL
KADIN- Delikanlıyı sevmiyor, beğenmiyor, başkasına aşık, aşık olmaktan korkuyor
BAŞKALARI – Rakip, bir başka kıskanç kadın, aile, patron, komşu, yakınlar
TOPLUM – Tutuculuk, kültürel uyumsuzluk, adalet, basın, ahlak, polis
DOĞA- Yangın, deprem, sel, kaza, hastalık

İÇ ENGEL
KENDİSİ – Beceriksiz, aptal, çirkin, kibirli, korkak, çekingen, saldırgan, alıngan, maço, sakar, hatta tam tersine fazla saygılı veya kültürlü

Karakter, gerek kadına olan sevgisinden gerekse kendi davranışlarının tutarlılığından emindir. Ancak bu durumda dış engeller yolunu kesecektir. Buna karşılık dış engeller çok vurgulanmadığı halde yalnızca karakterin kendi durumu, kendi davranışları, tutumu

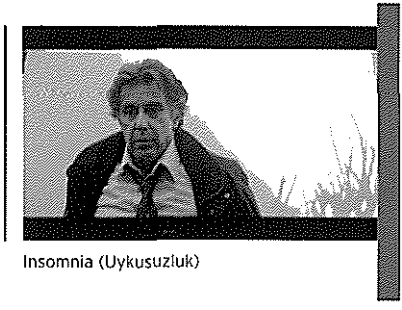
aralarındaki birleşmeye engel olabilir. Patrice Leconte **Monsieur Hire (Bay Hire)**'de kimsenin sevmediği, asosyal, komplekslı ve bir otel odasında yalnız yaşayan Bay Hire'i uzunca resmeder. Hayatındaki tek tutkusu da 20'li yaşlarda bir garson kız olan Alice'tir. Tutkunun önündeki engel görüldüğü gibi kendisidir. Bir gün, bu tutkunun önüne geçemeyecek ve genç kızı elde etmek için hamle yapmaya girişecektir. Hamle noktasında yaşanan duygu da iç çatışma yaratır.

Dramatik açıdan trajedi, melodram ve komedi türleri arasındaki en önemli değişiklik, engeller ve kullanımlarının farklı olmasından ileri gelmektedir. Trajedi, özellikle içsel engellerle gelişir. Karakterlerin zayıflıkları, yanlış eğilimleri, trajedinin ilerlemesi için önemlidir. Psikanalizin insan bilincinde yerini alması ile insanların kendilerini suçlayacakları iç engeller kalmadığı, bu yüzden de antik tarzda bir trajedinin artık var olamayacağı savunulur. Modern çağın trajik karakteri, kendi iç engel sınırlarını daha ileri götürmelidir. Melodram ise dış engelleri baz alır. Hiçbir neden yokken, karakterler dış etmenler ve acılarla sarsılabilirler. Baş karakter, engellerle baş edebildiği ölçüde melodramdan uzaklaşır. Dış engellerin gücü ölçüsünde, karakter toplumu sorguya çekebilecektir. Komedi ise iç ve dış engeller arasında dengeli bir dağılımın olduğu türdür.

Dış Engel

Yalnızca dış engellerden oluşmuş bir film de kaliteli olabilir. Ancak bu durumda iki önemli şart vardır. Birincisi mutlak surette bir aciliyetin olması, ikincisi ise ana dış engelin bolca lokal engel barındırmasıdır.

Dersu Uzala, Jeremiah Johnson gibi filmlerde doğa şartları, karakterin önündeki en önemli engellerdir. Yine **Insomnia (Uykusuzluk)** filminde kuzey yarım küredeki beyaz geceler, oraya tayini çıkan komiser için en önemli sorunu oluşturur. Dış engeller de önemli olan şudur: Eğer bir dış etmen olmazsa her şey sütliman gidecek midir? Eğer gidecekse, yani her şey bu dış etmen yüzünden bozuluyorsa, dış engellerden söz edilebilir. **Nelly et Monsieur Arnold (Nelly ve M. Arnold)** filminde bu iki karakter birbirine yakınlaşır, anlaşır, aralarında büyük bir sevgi doğar, yaş farkı da önemli değildir ama çok önemli bir dış engel vardır. Yaşlılık... Monsieur Arnold, böyle genç ve güzel bir kadını kendi yaşlılığına mahkûm edemeyecek kadar sevmektedir. Yine dış engelli filmlerin en ünlülerinden biri hiç kuşkusuz, 70'lerin ünlü filmi **Love story (Aşk hikâyesi)** dir. Hastalık gibi bir dış engel kullandığı için en melodramatik engel seçimlerinden birini oluşturur. Filmdeki mutlu beraberlik, genç kızın lösemi hastası olmasıyla büyük bir darbe alır. Hastalık engeli, Fransız Alain Cavalier'nin **Thèrèse** filminin her şeyden çok rahibe olmak isteyen genç kızı için de geçerlidir. Yalnızca doğa, hastalık, deprem, yangın gibi afet ve dış etkilerin ötesinde son derece somut dış engeller de olabilir. **High noon (Kahraman şerif)**'te Hadleyville halkının korkaklığı filmin dış engelini oluşturur. **To kill a mookingbird (Tarla kuşunu öldürmek)**, iki küçük kızı ile birlikte yaşayan Alabama'lı avukat Atticus Finch'in (Gregory Peck) siyahi bir adamı savunmak istemesi ile şehirdeki tüm ırkçılık içgüdülerini uyandırmasını anlatır. Burada gerek davranış gerekse düşünce olarak herhangi bir ikilem



Insomnia (Uykusuzluk)

ya da çatışma yoktur. Olay doğrudan bir dış engel niteliği taşır.

Elbette ki yalnızca dış engelin ne olacağını bulmak değil, bunun bir uzun filmin tamamını nasıl tutacağını saptamak önemlidir. Örneğin **Open water (Açık deniz)** filmine gitmemiş olanlar, gitmiş olanlara hep aynı soruyu yöneltir: *"Böyle bir konuyla bütün bir filmi tutabilmişler mi?"* Gerçekten de film son derece sıradan sayılabilecek, orta yaşlarda, orta sınıf bir karı-kocanın tatile çıkmaları ve kendileri gibi yaklaşık 20 kadar dalış meraklısı turistle birlikte tekneyle açılmaları ile devam eder. Dalış süresinin sonunda mürettebat dalgıç turistlerin sayısında bir yanlışlık yapar ve karı-kocayı açık denizde bırakarak sahile döner. Açlık, susuzluk, yorgunluk, olumsuz hava şartları ve en önemlisi de başta zararsız olan ama çok sayıda olduklarında saldırganlaşabilecek köpek balıkları ile baş başa kalan çiftin hayat mücadelesi başlar. Bu örnekte görüldüğü gibi iki baş karakterin olaylara yol açan hiçbir sorumlulukları yoktur. O halde başlarına gelen her şeyi dış engel olarak düşünebiliriz. Ayrıca açık deniz tüm diğer engeller ile birlikte hayatta kalmak karşısında gerçek bir aciliyet oluşturur.

Dış engelin gerçekten vurucu olmasını sağlayan en önemli etmen o engelin sağlam bir nedeni olmasıdır. Baş karakterin karşısına çıkan tüm engeller seyircinin gözünde kötüdür ama kötülerin de bir nedeni vardır. Bir başka deyişle kötüler de bir arzu çizgisinde hareket eder. Mira Nair'in **Mississipi Masala** filmine bakalım. Filmde Amerika'da yaşayan Hintli genç kız Mina, siyahi bir genç olan Demetrius'la aşk yaşamaya başlar. Kızın ailesi bu aşka şiddetle karşı çıkar. İlk bakışta bu durum bir Hintli ailenin kendi kültürlerine yabancı bir genci reddetmeleri olarak görülür ve bir dış engeldir. Ancak eğer bu ailenin bu genci siyahi olduğu için reddetmesinin özel bir nedeni varsa dış engel kullanımı daha başarılı hale getirilmiş olur. Nitekim aile, 70'li yıllarda Idi Amin'in Uganda'dan kovduğu Afrika kökenli Hint ailelerinden biridir.

İç Engel

Karakterler bazen elde etmek, başarmak veya yapmak üzere oldukları şeyleri kılpayı ve kendi beceriksizlikleri, yanlışları, sakarlıkları nedeniyle kaybederler. Özellikle komedi filmlerinde, kendi yarattığı bu engeller karşısında başarısızlığa uğrayan birçok karakter görebiliriz. Aynı şekilde **Wolf (Kurt)** veya **Dr. Jekyll and Mr. Hyde** türü korku filmlerinde de baş karakterler kendi istemleri dışında, hatta hiç arzu etmemelerine rağmen doğanın onlara verdiği gizli şeytani özellikler nedeni ile korkunç şeyler yaparlar. Bunlar iç engellerdir.

Ancak, yukarıda verdiğim örneklerdeki karakterler her ne kadar kendi kendilerine engel yaratıyor olsalar da ellerinden fazla bir şey gelmemektedir. Yani ya doğaüstü güçler ya da sakarlık, beceriksizlik gibi hakikaten isteseler de düzeltemeyecekleri özellikler nedeniyle başarısızlığa uğrarlar. Halbuki karakterin düzeltebilme potansiyeli olan ancak düzeltemediği için kendisine iç engel oluşturan kişilik özellikleri sinema seyircisinin ilgisini çok daha fazla çeker. Örneğin, Othello'nun kıskançlığı ya da Cyrano de Bergerac'ın çekingenliğinin ortak noktası da budur. Cyrano de Bergerac, kuzenine ilan-ı aşk edebilir, evet belki çirkindir, koca bir burnu vardır ama hazırcevaptır, güçlü bir silahşördür, cesurdur ve üstüne üstlük duyguludur. Bu özellikler onun kuzenine açılarak şansını denemesini hatta sonuçta onu elde etmesini sağlayabilir. Ancak Cyrano bunu yapamaz. Zira kuzenine aşkını itiraf etme konusunda fazlasıyla çekingendir.

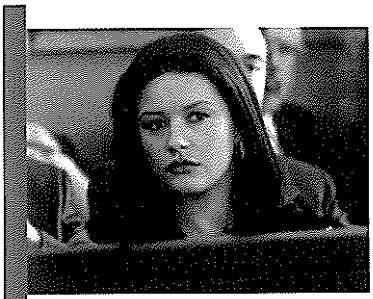
Aslında, psikanalitik bazda, bu özellikler belki de farklılaştırılması ya da gelişti-

rilmesi en zor olanlardır. Ancak seyirci, sezgisel olarak bunların aşılabilecek sorunlar olduğunu düşündüğü için bir karakterin kıskançlığına, şehvetine, çekingenliğine kısacası nefsine hakim olamadığı filmler onun için çok daha ilgi çekici hale gelir. Bu duygulara sahip çıkmakla çıkamamak arasındaki çizgi ne kadar incelirse, filmin iç engelleri de o derece verimli hale gelir. Martin Scorsese, çoğunlukla nefsine hakim olamayan, bu nedenle de sorun yaşayan insanların öyküsünü anlatmıştır. [**Goodfellas (Sıkı dostlar), The Untouchables (Dokunulmazlar), Raging bull (Kızgın boğa)**] Woody Allen'ın **Match point (Maç sayısı)**'nda baş karakter Chris, çoğu insan gibi, iyi bir iş, iyi bir eş ve mutlu bir hayata sahip olmak istemektedir. Ve hayat da ona güzel yönünü gösterir. Çok tatlı bir kadın'la karşılaşır, onun zengin ailesi sayesinde paraya, kariyere, rahata kavuşur. Ancak aklı hep Nola'dadır. Onu gözü kapalı bir şehvetle arzu etmektedir. Nefsine hakim olabilse, bunların hiçbiri başına gelmeyecektir. Ama olamaz ve olaylar da bununla birlikte yavaş yavaş daha sıkıntılı bir hal almaya başlar. **Aguirre, the wrath of God (Aguirre, Tanrının gazabı)** filminde özellikle belli bir bölümden sonra dış engeller öylesine dayanılmaz bir hal alır ki, komutanları Aguirre'in komutasında kayıp şehir Eldorado'yu arayan grup, bu arayıştan rahatlıkla vazgeçebilecek duruma gelir. Ancak Aguirre'in psikozu ve şehri bulma konusundaki saplantısı çok fazladır. Böyle güçlü bir iç engel hepsinin sonunu hazırlayacaktır.

İçsel Kökenli Dış Engeller

Dış engeller doğal nedenlerle olduğu kadar baş karakterin neden olduğu bazı olayların sonuçları olarak da ortaya çıkabilir. Bunlar görünüşte dış engellerdir ancak karakterin hayatında kendine çizmiş olduğu yol veya yaptığı eylemler farklı gelişmiş olsa ortaya çıkmayacak durumlardır.

Baş karakter karşısında bir antagonist yani kötü adam bulduğu zaman bir dış engelle karşılaşmış demektir. Örneğin bu kötü adam baş karakterin sahip olmaya çalıştığı bir mücevheri arıyorsa ve bu konuda baş karaktere rakipse o zaman hiç kuşku yok ki bir dış engeldir. Ancak baş karakteri belli bir zaman önce *(istemeden de olsa)* sebep olduğu bir olay nedeniyle arıyorsa o halde içsel kökenli bir dış engelden bahsedilebilir. Çocuğunun eroinman olmasına karşı çıkan bir baba da tüm film boyunca sadece eroin satıcıları ile çarpışırsa inandırıcılığını yitirebilir. Aile içi yaşamın, eğitimin de sorgulanması, babanın kendinden kuşkuya düştüğü anların olması gerekir. [**Trafic (Trafik)**]



Trafic (Trafik)

Kökeni içsel olan dış engeller, bir dramatik yapı için son derece gereklidir. Doğal afet, haksızlığa uğrama, dedikodu dışındaki her türlü dış engelin kökeninin içsel olması mantıklıdır. Bir dış rakip genellikle en yakınlar arasından seçilmektedir. (Arkadaş, komşu, akraba, aile, vs.) Bunlarla olan çatışmalarda mutlaka içsel bir ilişki bulunmaktadır. Seyirci baş karakterin başına gelenlerin şu veya bu nedenle kendi yüzünden olmasını bekler. Bu noktada senarist çok ileri görüşlü olmak zorundadır, yani sadece dış engellerle yüzeysel olarak uğraşmak karakteri iyi tanımamıza yardımcı olmayacaktır. Kocasından dayak yiyen bir kadını ele alalım.

Normalde bu bir dış engeldir. Ancak hiçbir yasa bu kadını böyle bir adamla evlenmeye zorlamamıştır. Veya boşanmasını engelleyebilecek ne olabilir? Bunları düşünmek gerekir. Hatta, psikologların hemen hepsi bize kadının aslında bu acıda bilinçaltı bir zevk bulduğunu, bu yüzden sürekli bu duruma geri döndüğünü ve bu adamdan ayrılsa dahi yine bunun gibi bir tip ile birlikte olmak isteyeceğini söyleyebilirler.

İçsel kökenli dış engeller filmin içinde de gerçekleşmiş olabilir. **Fargo**'da araba satıcısı Jerry Lundegaard (William H. Macy) borçlarını ödeyebilmek için iki kişiyle anlaşır. Amacı adamlara karısını kaçırtıp zengin kayınpederinden fidye istemektir. Ancak işler sarpa sarınca Jerry kendi yarattığı korkunç bir dert ile karşı karşıya kalacaktır.

Engellerin Güçsüzlüğü

Karakterlerin inandırıcılığı; karşılarına çıkan engellerin gücü, bu engeller karşısında yaşadıkları çatışmalar ve bunlara verdikleri tepkiler ile doğru orantılıdır. Senaryolarda yapılan en büyük hatalardan biri engellerin yeterince güçlü olmaması ya da çabuk çözülmesidir. Bunun nedeni senaristlerin filmlerinin baş karakterlerini fazla hırpalamak istememeleri olabilir. Bir başka neden ise filmlerin dramatik kurgusunun senaristin kafasında önceden bitmiş olmasından dolayı bu önemli detayı atlamalarıdır. Eğer uyarlama yapılıyorsa romana fazla sadık kalmak da engel kullanımının yetersizliğine neden gösterilebilir. Aslında engellerin güçlü olması karakterin motivasyonunu da aynı oranda güçlendirir. Yani engel ne kadar güçlüyse amaca ulaşma isteği de o kadar artacak, böylece seyircinin karakterin amacına olan inancı pekişecektir.

Holly smoke (Kutsal duman)'da baş karakterimiz Ruth (Kate Winslet) Hindistan'dan çok etkilenmiştir. Ailesi tarafından zorla Avustralya'ya döndürüldüğü için ne yapıp edip tekrar oraya gitmek istemektedir. Üstelik Ruth hafif esintili, biraz şımarık ve başına buyruk bir kız olarak resmedilmiştir. Sonuçta ailesinin onu eve bağlayacak hali yoktur. Burada seyirci ister istemez ya ailesinin herhangi bir nedenle buna daha şiddetli karşı çıkmasını ya da Ruth'un bir yolunu bulup *(para almak, gizlice bilet ayarlamak, vs.)* Hindistan'a dönmesini, yani bir eyleme girişmesini beklemektedir. Halbuki senaristler, genç kızın hemen pes edip içsel arayışlara girişmesini göstermeyi daha uygun bulmuşlardır. **American psycho (Amerikan sapığı)** filminde senaristler Mary Harron ve Guinevere Turner, Bret Easton Ellis'in best seller romanını uyarlarken, bir katili baş karakter yapmanın riskini de alırlar. Ancak katil de olsa bir baş karakterin önüne çok sayıda engel çıkmalıdır ki *(görülme riski, polis baskını, vs...)* seyirci ile özdeşleşme sağlanabilsin. Halbuki filmde baş karakter Patrick Bateman (Christian Bale) istediği sonuçları neredeyse hiçbir direnç ile karşılaşmadan elde eder. Filmin sonunda her şeyin aslında bir rüya olduğu ortaya çıkınca neden güçlü engeller olmadığının açıklaması verilmiş olur. Bir filmin sonunda ortaya çıkacak şeyin ne olacağı senarist için önemli olabilir ama seyirci için hiç önemli değildir. Daha doğrusu, sondaki sürpriz ancak filmin tamamıyla ilgiliyse değer kazanır.

ANTAGONİST

Alfred Hitchcock'tan Walter Bernstein'a bütün önemli senarist ve yönetmenler, kötü adamın filmdeki vasfı ve kullanımı konusunda hemfikirdir: *"Bir filmde kötü adam ne kadar başarılıysa film de o kadar başarılıdır."*

Bir filmin kötü adamları elbette ki iyi adamlara sorun yaratan, onların başına dert

açan ve amaçlarına ulaşmalarını engellemeye çalışan kişilerdir. O halde filmde birden çok kötü adam bulunabilir. Hatta seyirci filmin akışı içinde kimi zaman bu kötü adamların da korkuları olabildiğini gözlemleyebilir, onlar için kaygı dahi duyabilir. Bu anlamda kötü adam karakterlerinin de mutlaka kendi amaçlarının bulunması ve bu amaçların çok net olarak ortaya konulması gerekmektedir. Ancak antagonist kavramını sadece kötü adama indirgemek aslında onun gerçek özelliklerini tam olarak ifade etmeyebilir. Bir filmin antagonisti; filmdeki tek ve biricik amacı, baş karakterin dramatik amacına ulaşmasına engel olmak olan kişidir. Antagonistin bunu yapmak için birçok nedeni bulunabilir. Belki intikam gibi şahsi bir duygunun peşinden gitmek, belki de maddi veya başka türlü çıkarlar nedeniyle baş karakterin amacına ulaşmasını engellemek istemektedir. Veya o da baş karakterle aynı amaca ulaşmak istemektedir ama sonuca sadece biri varacaktır. Bu tip dramatik kurguların kuruluş ve ilerleyiş şekline çok dikkat etmek gerekir. Eğer aynı amaca yönelik iki karakterin ikisinin birden bu amaca ulaşmasında bir engel yoksa o halde iki karakterin birbiriyle ilişkisini konu alan bir yapı ortaya çıkar ki bu durumda karakterlerden biri baş karakter (protagonist) diğeri ise antagonist değildir. Antagonist oluşturmak için bir çekişme, çatışma, kısaca bir maç gerekmektedir.

Antagonist Yaratmak

Senarist, baş karakterin oluşturulmasına gösterdiği önemi ve verdiği emeği antagonist oluştururken de göstermelidir. Her şeyden önce, antagonist kendine göre haklı olmalıdır. Bunun dışında, fizik olarak da antagoniste önem vermek, baş karakter ile antagonist arasındaki mücadeleyi gerçekçilikten uzaklaştırmamak gerekir. Gerçekten de kötü adamın iki katı akıllı, iki katı güçlü, iki katı iş bitirici bir baş karakterin başarıya ulaşamaması söz konusu değildir.

İki karakter arasında elbette ki en önemli karşıtlık meselesi paylaşımdır. Bu paylaşım finansal veya sosyolojik nedenlere bağlı olabildiği gibi, duygusal kaynaklardan da doğmuş bulunabilir. Sinema tarihi aynı kadını paylaşamadığı için baş karakter ve antagonist pozisyonuna girmiş karakterlerle doludur. Ancak daha ilginç olanı, birbirini seven veya en azından birbirine karşı olmayan iki karakterin paylaşım nedeniyle sonradan bozuşabilmesidir. Hele paylaşılmak istenen kişi veya nesne gerek konum gerekse estetik olarak değerli ise karşıtlık daha da çarpıcı hale gelir. Meksikalı yönetmen Emilio Fernandez'in 1950'de yaptığı **La Red (Kırmızı)** filminde dönemin dehşetli güzeli Susana Podesta ekranda görüldüğünde filmin olay örgüsü neredeyse kendi kendisini oluşturmaktadır. Aynı şey, 60'ların sonunda Türkân Şoray için kapışan Ekrem Bora ve Cüneyt Arkın'ın oynadığı **Sürtük** filminde de geçerli değil midir? Paylaşım bir sevgili yüzünden karşıtlığa dönüşebildiği gibi toprak için de olabilir. Marcel Pagnol'un romanından uyarlanan güçlü Fransız filmi **Jean de Florette**'te çiçek yetiştiriciliği yapan Papet (Yves Montand) ve yeğeni Ugolin (Daniel Auteuil), kendisine kalan topraklara tekrar hayat vermek için kasabaya gelen iyi niyetli, kambur Jean ile karşı karşıya gelir. Papet-Ugolin ikilisi adamla anlaşmak yerine suyu kesme, tahrip gibi gizlice yaptıkları sabotajlarla bezdirme politikası uygularlar. Jean (Gerard Depardieu) ise



Jean de Florette

onların kötü niyetini sezemeyecek kadar saf ve iyi kalplidir. Ancak toprağına o kadar bağlı ve onu canlandıracağına o kadar inanmıştır ki başına gelen hiçbir şey onu yıldırmaz. Bu örneğin ilginç yanı da budur. Zira açık bir karşıtlık kurmak yerine dürüstlüğü protagonist, namussuzluğu ise antagonist pozisyonuna koymuş olur. Bu tip bir kurguda seyirci elbette ki Jean'a yakınlık duyacaktır.

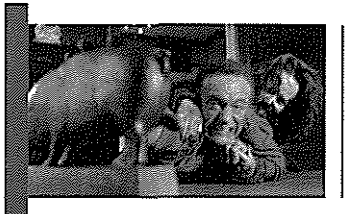
Protagonist ve antagonist sunumunda seyircinin elbette ki daha olumlu, daha iyi kalpli, daha etik ve daha iyi amaca sahip olan karaktere yakınlık duyması kaçınılmazdır. Buna karşılık senarist, ısrarla kötü adamın üzerinde kalmak, onu işlemek hatta onun içindeki iyiyi yavaş yavaş ortaya çıkarmak gibi bir amaç edinmiş olabilir. Nitekim **Falling down (Sonun başlangıcı)**'nda baş karakter D-fens (Michael Douglas), kızının doğum gününü kutlamak için ayrıldığı karısının evine doğru yola çıkan biridir ve ilk bakışta masum hatta olumlu görünen bu amaç karakterin dengesiz ruhsal yapısı ve saldırgan hareketleri göz önünde bulundurulunca endişe verici olabilir.

Aslında antagonist kavramını yalnızca kötü adamla veya tek bir karakterle özdeşleştirmek doğru değildir. Önemli olan şey, baş karakterin karşısında tek bir engelin bulunması ya da o tek engelin diğer tüm engelleri kapsayacak kadar büyük olabilmesidir. Baş karakterle antagonistin karşıtlığı, yalnız iki insan arasında değil, bir insanla bir kurum arasında, bir insanla tüm bir kasaba, iki karşıt grup ya da örneğin insanla doğa arasında olabilir. **Hababam sınıfı** örneğinde, sınıftaki öğrencilerin sınıflarını geçmek değil, varlıklarını sürdürmek gibi bir amacı vardır. Okula yeni tayin olan Mahmut hocanın öğretim kurumunu algılayış tarzı, Hababam sınıfının varlık nedenini de yok etmektedir. Bu yüzden gerçek anlamda bir antagonist pozisyonunda sayılabilir.

Teke Tek

Baş karakter ile antagonistin karşıtlığı daima teke tektir. Ancak bazı durumlarda sembolik olarak da bu karşıtlığı daha belirgin hale getirebilmek mümkün olabilir. Küçük bir mekânda birbirleri ile teke tek karşıtlık yaşayan karakterler bir filmin öyküsünü, neredeyse başka hiçbir karaktere ihtiyaç kalmadan götürebilirler.

Misery (Ölüm kitabı) filmi, tipik bir kapalı mekân baş karakter-antagonist karşıtlığını temsil eder. Karlı bir yolda kaza geçiren yazar Paul Sheldon (James Caan), psikolojik yönden dengesiz eski bir hemşire olan Annie (Cathy Bates) tarafından bulunur. Bölgede yalnız yaşayan Annie, tam bir Paul Sheldon hayranıdır. Ama bu hayranlık, bir süre sonra hastalıklı bir tutkuya dönüşecek ve yazar, tutsak haline gelecektir. Burada baş karakter kaza geçirdiği için ayaklarından sakattır ve aslında Annie'ye muhtaçtır. Eğer kadının deliliğe varan tutkusu Paul Sheldon'ın önündeki tek engel olsaydı filmin engellerini ileriye götürebilmek çok daha zor olabilirdi. **Sleuth (Ölümcül oyun)** gibi iki karakterli, ancak etik anlamda hangisinin baş karakter olduğu konusunda gidip geldiğimiz filmlerde ise karakterleri oluşturmak büyük önem taşır. Normalde baş karakterlerin bir yandan belli bir



Misery (Ölüm kitabı)



Sleuth (Ölümcül oyun)

zayıflığı, diğer yandan engelleri aşabilecek kadar aklı ve gücü olması gerekir. Bu film tipi kurgularda ise gerek etik, gerekse beceri anlamında iki karaktere de eşit davranılması yerinde olur.

KREŞENDO

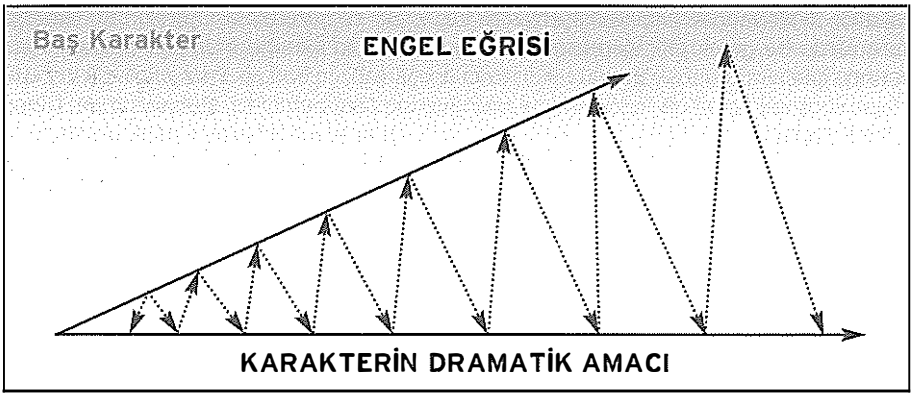
Filmdeki engellerin en küçükten en büyüğe, aşılması en kolaydan, aşılması en zor olana doğru sıralanmasına kreşendo denir. Kreşendo, aslında bir müzik terimidir. Parçaların ritminin yavaş yavaş yükseltilmesi anlamındadır. Dramatik anlatımda, karakterin önüne çıkan engelleri oluştururken, eğer ölüm tehdidi veya esir düşme gibi çok önemli sorunları baştan verirseniz, filmin ritminde bir geriye dönüş yaşamak o denli zor olabilir. O yüzden, aynı ritmi, bundan sonraki sahnelerde de korumak gerekecektir. Yeşilçamvari engel kullanımını Bülent Oran'ın kaleminden görelim: *"Mesela filmlere fırtına gibi bir heyecanla giriyordum. Onun yanlış olduğunu kitaplardan öğrendim. Diyor ki kitap, öyle girmek iyidir ama öyle götürebiliyor musun? Götüremezsin. Çünkü şunu dikkate alıyorsun. En sabırsız seyirci bile 8-10 dakikadan evvel sıkılıp çıkmaz. Siz öyle bir giriş yapıp ondan sonra sıkıcı sahnelere gelirseniz ondan sonraki normal sahneler bile seyirciye sıkıcı gelebilir. O yanlıştır. Çizgiyi muntazaman yükselteceksiniz."*[221]

Alternatif Ritm

Geceden sonra gün geleceği seyircinin belleğinde sezgisel olarak nasıl doğalsa, hareketten sonra da sükûnetin gelmesi, o derece doğal karşılanır. Bu sakin ortam hem seyircinin heyecanının yatışması, hem de karakterin sakinliğini görerek filmin gerçekçiliğine daha da çok inanması açısından önemlidir. Sinirden sonra sakinlik, fizik bir efordan sonra dinlenme, gürültüden sonra sessizlik, alternatif ritm kuralını oluşturan örneklerdir. Alternatif ritm, filmin içindeki tüm elemanlara doğal bir şekilde uygulanmalıdır. İki sahne arasında ışık ve karanlığın kullanımı kadar, uzunluk ve kısalık, hareket ve sakinlik gibi kontrastlara ağırlık vermek yerinde olur. Seyirciler gerek kafalarındaki çatışma imajı, gerekse daha önce seyretmiş oldukları filmlerin bilinçaltı etkisiyle tamamen sezgisel olarak sessizlikten sonra kargaşanın geleceğinin farkındadır.

Alternatif ritm izleğinde, hareketten sonra gelen sakinlik yerini tekrar harekete bırakır. Buna karşılık, bir sonra gelen bu hareket sahnesi bir öncekinden mutlaka daha fazla engel içermeli ya da daha gerilimli olmalıdır. Örneğin baş karakter kayıp birini arıyorsa ilk sahnede kendini onun hapsedildiği yerde bulmaz. Zira karakter başarıya ulaşırsa film birkaç dakikada bitmiş olur. Eğer başarısızlığa uğrarsa o zaman da bu sahneden sonra gelen engel sahnelerinin aynı oranda güçlü olması gerekir. Karakterin bir sonraki denemede başarılı olması da filmin kısa sürmesine neden olur, durmadan başarısızlığa uğrarsa da şamar oğlanına döner. O halde dengeyi tutturabilmek adına karakterin birini arama denemelerine *(çoğunlukla gerçek hayatta olduğu gibi)* hiçbir şey bilmediği varsayımından yola çıkarak başlamak yerinde olur.

221) İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran*, Dergâh, İstanbul, 2004, sayfa 170

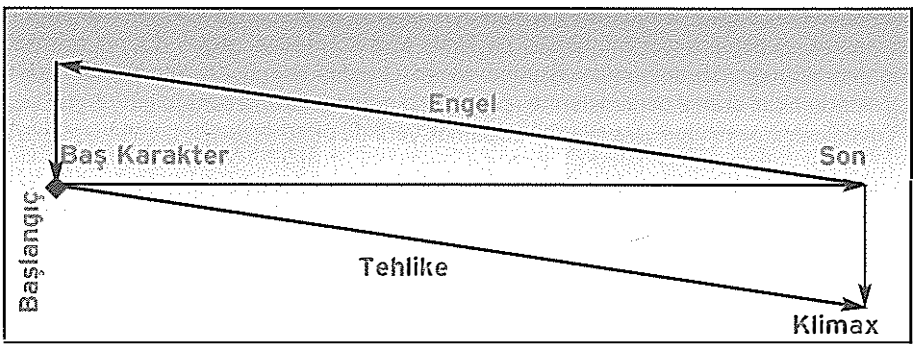


Engellerin çok güçlü konulması

Kreşendo uygulaması filmin olay örgüsünün sağlıklı işleyebilmesi için kaçınılmazdır. Baş karakter film boyunca karşılaşacağı ve hayatını tehdit eden bir gruba, filmin hemen başında esir olursa veya ölümden son anda kurtulursa, filmin içinde tekrar bu ritmi tutturmanız zor olur. Engeller, baştan itibaren güçlü de konulabilir. Ancak buna göre ayrı bir ritm ya da dramatik işleyiş oluşturmak gerektiğini de unutmamak yerinde olacaktır.

Genel Kullanım

Karakter, filmin hemen başında, çözülmesi neredeyse imkânsız olan ve bazı noktaları seyirci açısından da esrarlar taşıyan bir engel karşısında kalmış olabilir. Eğer bir Tv dizisi yapıyor olsaydık, karakterin, olayın esrarını yavaş yavaş çözdüğü sahnelere filmin sonunda yaşayacağı bir tehlikeyi ekleyerek olay örgüsünü tamamlayabilirdik. Ancak sinema filmi bütünlük taşıdığı için, dramatik ritm ve buna bağlı denge unsurlarını da göz önünde bulundurmamız gerekir. **8 mm**'de senarist Andrew Kevin Walker, baş karakteri Thomas (Nicholas Cage)'ı, filmin başında, son derece güç bir engelle karşı karşıya bırakmıştır. Ortada bir snuff movie *(kurbanın gerçekten öldürüldüğü deneysel filmler)* vardır ve yalnızca bundan hareketle katilleri bulmak gerekmektedir. Bu tip filmlerdeki ideal kurgu, engellerin çözülmeye başlaması ile karakterin tehlike içine düşmesi arasındaki dengenin yavaş yavaş kurulması ve ters orantılı olarak işlemesidir.



Lokal Sahneler

Ted Post adında bir yönetmenin yaptığı ikinci sınıf bir western olan **Hang'em high (Onları yükseğe asın)** ilginç bir imkânsızlıkla başlamaktadır. Filmin hemen başında, baş



Hang'em high (Onları yükseğe asın)

karakter Marshal Jed Cooper (Clint Eastwood), kendi toprağında çalışırken, at hırsızı olduğu bahanesiyle, aralarında adalet adamlarının da olduğu birkaç kişinin saldırısına uğrar. Karakterimizin suçu oracıkta tespit edilir. Cezası da oradaki ağaca asılması suretiyle uygulanır. Seyirci, haksızlığa uğrayan bu karakterin baş karakter olacağına inanmıştır. Hele bu karakterin filmin yıldız aktörü tarafından oynanması bu kanısını pekiştirir. Ancak birdenbire karakterin bir ağaca asıldığını ve sallandığını görünce kafasında soru işaretleri belirir. Hiç unutmamak gereken bir gerçek vardır: Seyirci için baş karakter asla ölmez, yani karakter silahla vurulduğunda dahi seyircide onun ölmeyeceğine dair bir umut vardır. Bu yüzden de karakterini kurtulunması neredeyse imkânsız bir pozisyonda gördüğünde kafası karışır. Bu sahnenin gösteri boyutu yüksek olabilir ancak sonrasında nasıl toparlanacağı çok önemlidir. Zira bu tip sahneler seyircinin filme olan ilgisini artırsa da bir sonraki sahnede, karakterin *(nasıl olursa)* hayatta kaldığını ve uyduruk bir sahneyle kurtarıldığını görürse filme olan inancını tamamen kaybeder. O halde böyle bir engelle filmi açmanın bedeli karakterin kurtarılma ve hayatta kalma sürecinin de son derece gerçekçi bir şekilde resmedilmesidir. *(karakterin hemen birkaç dakika içinde kurtarılması, günlerce komada kalması, belki sesinin tamamen gitmesi, boğazında izler, vs.)* **Red planet (Kızıl gezegen)** adlı Amerikan filminde, günümüzden yaklaşık 50 yıl kadar sonra, bir keşif yolculuğu için Mars'a giden astronotlar, araçlarındaki arıza nedeniyle mahsur kalırlar. Daha önceden gönderilen uydularla orada hazırlanmış kolonilere ulaşmaları gerekmektedir. Yanlarında tüpleri ve yedi saat yetecek kadar oksijen ile yola koyulurlar. Ancak onları kötü bir sürpriz beklemektedir. Koloniler bilinmeyen bir nedenle yıkılmıştır. Yanlarında bitmek üzere olan oksijen tüpleri ile Mars'ın ortasında kalırlar! Çevrelerinde onlara yardım edecek ne bir kişi, ne bir uzay aracı görülmemektedir. Engelleri bu kadar yüksek koyabilmek seyirci için ilgi çekici olabilir. Ama bu olay gerçekleştiği sırada filmin ortasıdır ve ister istemez onları bir gücün kurtaracağı yolunda bir içgüdü ile filmi seyrederiz. Yine de böylesi bir durumda onlara nasıl bir yardımın gelebileceğini sorgulamaktan da kendimizi alamayız. Nitekim astronotlar ölmek üzereyken içlerinden biri kaskını çıkarır ve nefes alabildiğini, Mars'ta oksijen olduğunu keşfeder ve kurtulurlar. Böyle bir kurtuluş reçetesi verdiğinizde artık bunun nedenleri üzerinde çok daha fazla durmanız gerekir, yani nasıl olup da Mars'ta oksijen oluştuğu seyirciye ilerleyen bölümlerde çok net olarak açıklanmalıdır. Halbuki filmin eksik yanlarından biri budur. Bu olaydan sonra yeni engeller üzerinde durmak istenmiş,

bu açıklama da biraz göz ardı edilmiştir.

O halde engelleri çok yükseğe koyarsak, karakterlerin bu durumdan kurtulmaları için gerçek mucizeler gerekir. Halbuki olumlu mucizeler, sinemada kötü ve acemi sahneler oluştururlar. O yüzden de karakterin çok büyük bir engelle karşılaştığı zaman kendisini o panik anında kurtaracak bir çözüm üretmesi yerinde olur. Bu da bir mucize sayılabilir. Ancak rahatsız edici değildir. Zira karakterin kendi eylemi ve kendi eforu vardır. **Die hard (Zor ölüm)** gibi filmlerle yükselen ve **24** gibi TV dizileri ile doruğuna vuran bu kullanım, karakterleri bir kere becerikli tipler olarak sunduktan sonra, engel çıtasını mümkün olduğu kadar yukarı koyma amacını taşır. Engel ne kadar yüksek olursa olsun, karakter o an bulduğu bir çözüm ile işin içinden sıyrılacaktır.

Yumuşak Karın

Engellerin, senaristin istemi dışında veya yine onun yaptığı yanlış bir dramatik kurgu sonucu gereğinden çabuk yükseltilmesi ve aniden düşürülmesi sonucu oluşan çatışmasız, eylemsiz, gerilimsiz bölüme yumuşak karın denir. Bu bölüm dramatik ritimden tamamen yoksun olduğu için vücudun vurulmaya en açık bölümüne yani karın boşluğuna referans yapılmıştır. Yumuşak karın sıklıkla filmin ortalarına doğru gelir.

Özellikle ölüm tehlikesi ya da tehdit gibi çok önemli sorunlar karşısında kalan karakterler sakinliğe dönmekte güçlük çekerler. Hayattan örnek alın. Ölüm tehdidi altında olduğunu bilen bir karakter kahveye gidip okey oynamaz. Saklanır, kaçar, karşı saldırıya geçmeye çalışır, önlemler alır ya da bir yere gidip saklanır. Aristo bazlı gerekililik ve gerçekçilik kavramlarının kullanılmasının zorunlu olduğu bölümlerde yapılan hatalar genellikle yumuşak karına neden olur. Makedon yönetmen Milcho Manchevski'nin **Senki (Gölgeler)** filminin hemen başında baş karakter Lazar büyük bir trafik kazası geçirir. Hayatta kalıp iyileştikten sonra çevresinde geceleri evine kadar giren ve sonra kaybolan tuhaf insanlar görmeye başlar. Gece evinde bulduğu yaşlı bir kadın ona garip bir dilde bir şey sorunca başına ne geldiğini araştırmaya girişir. Burada, Lazar hem başına gelenlerden tedirginlik duymakta, hem de neler olduğunu anlamaya çalışmaktadır. Diğer insanlarla konuşur, araştırma yapar, bir dilbilimciye gider. Filmin tam burasına gelindiğinde, Manchevski hem gereksiz tekrar sahnelerine dalmış, hem de karakterin anne-babasıyla yemek yiyip sohbet ettiği sahneleri göstermeye başlamıştır. Halbuki öykü noktaya geldikten sonra karakter huzurlu olmamalıdır. Zira öykünün bu aşamasında karakter huzurlu ise, seyircinin heyecan hissetmesi için hiçbir neden yoktur.


Senki (Gölgeler)

Cehenneme İniş

Bir karakterin amacını gerçekleştirme veya hayatını oluşturma yolunda ileri doğru hamleleri daha büyük bir engelle karşılaşabilir. Bu durumda ileri doğru her hamle bir adım daha geriye düşmesine, belanın merkezine doğru yavaş yavaş inmesine yol açacaktır.



Serie noire (Kara dizi)

George Perec'in Jim Thompson'dan uyarladığı **Serie noire (Kara dizi)**, baş karakter Frank Poupart'ın (Patrick Dewaere) şizofrenik eğilimi, yaptığı her eylemin sonunda karşı koyulmaz belalara doğru inmesine yol açar. Aynı durum Abel Ferrara'nın **Bad Lieutenant (Kötü polis)** filmindeki polis karakteri (Harvey Keitel) için de geçerlidir. Ruhani değerlere sahip bir polis kişiliği ile, her türlü yasa dışılığa sahip olmanın ikilemini taşıyan karakter film boyunca bu ikilemden kurtulamadığı gibi her hamlesinde de biraz daha batağa saplanır. Martin Scorsese'nin **After hours (Saatler sonra)** filmi, kendi halinde bir karakter olan Paul Hackett'ın (Griffin Dunne), bir kızla karşılaştıktan sonra geçirdiği kâbus dolu geceyi anlatmaktadır. Parasızlık, anahtar unutma, yanlış insanlara çatma, belaya bulaşma gibi engeller kreşendo biçimde ilerler. **Monster (Cani)**'de sevgi nedir bilmeyen otoyol fahişesi Aileen (Charlize Theron), günün birinde ona gerçek sevgiyi veren Selby Wall (Christina Ricci) ile karşılaşır. Aralarında başlayan tutkulu eşcinsel ilişki, hayatlarını sürdürmek için Aileen'in müşterilerini öldürüp paralarını çalmaya başlamasıyla ayrı bir boyut kazanır. Yıllardır süregelen aşağılanmanın verdiği haklılık duygusu Aileen'i gittikçe yaptığı eylemin doğruluğuna inandırmaktadır. Ancak arkalarında bıraktıkları cesetler bir süre sonra tükenişlerine neden olacaktır.

Kendisinden daha aşağı sınıfta kadınların esiri, oyuncağı olarak yavaş yavaş yıkıma sürüklenen film karakterleri de ünlüdür. Joseph Losey'in **Eva**'sında yazar Tyvian, sosyetik bir fahişeye aşık olduktan sonra onun oyuncağı olur. Evliliği bozmak istememeye rağmen başka bir kadına aşık olmak da cehenneme iniş nedenlerinden biri haline gelebilir. **La Peau douce (Yumuşak ten)** filminde de aynı durumu gözlemleriz. **Dites-lui que je l'aime (Ona sevdiğimi söyle)**'de baş karakter Fergus (Gérard Depardieu), zamanında kendisini terk etmiş olan Lise adında bir kıza büyük bir tutkuyla aşıktır. Ancak kız evlidir. Burada karakterin tutkusunu hazırlayan motivasyon çok net değildir. Yani her terkedilen kişi bir tutku geliştirmez. O halde bu karakterin zaten obsesyonel bir kişiliğe sahip olduğunu vermek doğru olacaktır. İşte bu anlamda, cehenneme iniş, yalnızca karakterin başına gelen olayların ötesinde, bu olayların karakteri fiziki ve ruhi olarak da yavaş yavaş aşağı doğru sürüklemesini anlatır. Bu yüzden de **Polis** filmindeki ilginç cehenneme iniş tam olarak yansıtılamamıştır. Bunun en önemli nedeni polis karakteri Musa Rami (Haluk Bilginer)'nin kanser olduğunu ve iki aylık ömrü kaldığını neredeyse filmin başlarında öğrenmesinde aramak gerekir. Karakter bir anda o kadar dağılır ki, bundan sonra ailesinin kendisinden öç almak isteyen karanlık tipler tarafından teker teker katledilmesi, aşık olduğu genç kızın kendisini sevmemesi gibi darbelerin karakterde nasıl bir çatışma yarattığını tam olarak hissedemeyiz. Halbuki filmde tam da kreşendo gidebilecek bir alan vardır.

Aslında sinemadaki en şiirsel cehenneme iniş örneklerinden biri Akira Kurosawa'nın **Ran** filmindedir. Kral yavaş yavaş hem kızlarını hem de krallığını kaybeder. Herkes tarafından terk edilir. Sonunda da sokaklara düşer ve ölür. Bu tip filmlerde karakterin

başına arka arkaya gelen ve cehenneme iniş yapmasına neden olan olaylar ona dramatik amaç da yaratabilir. Nitekim burada, filmin başında kral karakterinin spesifik bir amacı yoktur ancak başına gelenlerle birlikte oluşmaya başlar. Filmde engellerden oluşan çığ etkisi de bu noktadan itibaren gerçekleşir.

Sıra

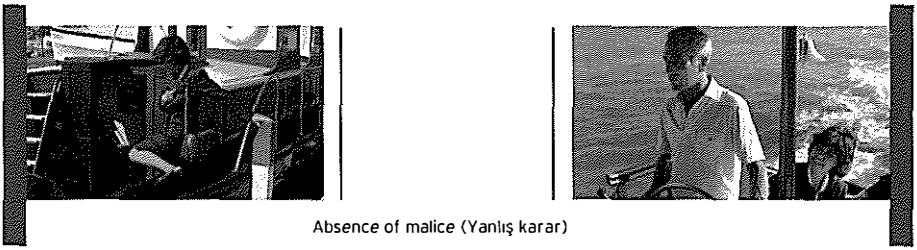
Baş karakter, ayrıntürden insanlar, olaylar veya konular hakkında araştırma yapacaksa bunun gelişimi de kendi çapında bir kreşendo içerir. Üç kişiyle görüşecek olan karakter hiçbir zaman ilkinde sonuca ulaşmaz, beş kitabı incelemesi gerekiyorsa beşinci kitabın son sayfalarında aradığına ulaşır. **Broken flowers (Kırık çiçekler)**'de baş karakter Don, ona anonim mektup gönderip kendisinden bir erkek çocuğu olduğunu söyleyen eski kız arkadaşının hangisi olduğunu bulmak için dört kadını teker teker ziyaret edecektir. Eğer ilk gittiği eski sevgilisi, mektubu yazan kişi olursa diğerlerini ziyaret etmesine gerek kalmaz. Bu yüzden de, tahmin edileceği gibi, dördüncü kadına kadar beklemekteyiz. Eğer karakterin ikinci kadına gittiğinde sonuca ulaşmasını bekliyorsak o halde diğer kadınların öldüğü veya uzaklara gittiği bilgisini seyirciye mutlaka vermemiz gerekecektir.

Frost/Nixon, Amerikan eski başkanı Nixon'ın istifasından sonra onunla bir televizyon röportajı yapmak için anlaşan talk-show sunucusu David Frost'un (Michael Sheen) öyküsüdür. Bu röportaj 4 bölüme ayrılmıştır. Olay bir düello gibidir. Ancak bir taraf veya diğeri için vurucu darbenin son röportajın son dakikasında verilmesi kaçınılmazdır.

LOKAL ENGELLER

Aristo'nun düzeneğinde tüm sahneler birbirleri ile gereklilik ve gerçekçilik esaslarına göre bağlanırken, genel yapının da başı, ortası ve sonu olduğu belirtilmiştir. Bu sistem yalnızca filmin geneli için değil, her sahne için ayrı ayrı geçerlidir. Yani, sahnenin, filmin dramatik kurgusu içindeki yerini saptadıktan sonra bunların her birindeki baş karakterlerin amacı ve engellerini belirlemek yerinde olacaktır.

Absence of malice (Yanlış karar)'da gazeteci Megan (Sally Field), üzerine araştırma yaptığı Michael Gallagher (Paul Newman) tarafından yemeğe davet edilir. Megan,



Absence of malice (Yanlış karar)

çalıştığı gazetenin fotoğrafçısına kendilerini ne olursa olsun yakından takip etmesini ve gizlenerek fotoğraflarını çekmesini ister. Ama ENGEL!.. Gallagher, Megan'ı kıyıdan alıp kendi yatına götürür. Denizin ortasında yemeğe karar vermiştir. Megan faka bastırıldığını anlar ve itiraflara geçer. Bu sahne bir anlamda kendi içinde başı, ortası ve sonu olan bir ünite teşkil etmektedir. Ancak bu tip engeller lokal engellerdir, zira filmin ana amacına

hizmet eden nitelikler taşımasına rağmen çabuk çözülmüştür. O halde lokal çözümü olan her türlü engeli lokal engel olarak adlandırabiliriz.

Ana Sekanslar (Whammy)

Filmin türüne bağlı olarak onu en iyi temsil eden sahne veya sahnelere ana sekanslar veya anglo-sakson terminolojisinde bilinen şekliyle whammy denir. Güldürü filmlerinde arka arkaya sıralanan gaglar, gerilim veya aksiyon filmlerinde gerilimin arttığı, karakterin önüne arka arkaya aşılması güç engellerin çıktığı sekanslar, müzikal bir filmde müzikli gösteri sahneleri whammy örnekleridir. Film türünüzü temsil eden sahneler ne kadar çok olursa, yapımcının yüzünün de o kadar güleceği açıktır.

Senaryo kuramcısı Dennys Martin Flinn, polisiye ve bilim-kurgu-gerilim türü filmlerde genellikle whammy'nin kullanıldığı sahnelerle ilgili birkaç filmi karşılaştırarak eğlenceli bir çalışma yapmıştır. İki tür filmi ele alıp karşılaştıralım[222]:

Sahne	POLİSİYE	BİLİM-KURGU
	1	1 (baş karakter)
	19	2 (antagonist)
	44	17 (iki whammy arka arkaya)
	57	60 (yanlış alarm)
	75	62 (gerçek whammy)
	83	67 (yanlış alarm)
	95	88 (büyük whammy)

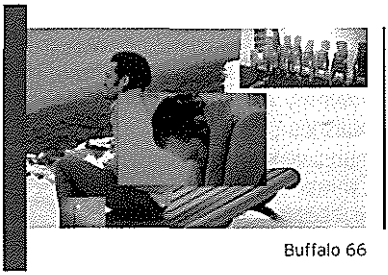
Ormana arkadaşlarınızla bir keşfe gittiğinizi düşünelim. Başınıza en kötü ne gelebilir? Yolunuzu kaybettiniz. Üstelik sık ve birbirine benzeyen ağaçlarla dolu bir orman. Daha kötüsü ne olabilir? Planınızı da kaybettiniz. Peki başka? Karanlık bastırmaya başlıyor. Fakat en kötüsü... Tüm grup kendilerini takip eden birileri olduğu izlenimindedir. Bunu belli eden izler de vardır. Kırık dallar, sesler, hareketler... [**The Blair witch project (Blair cadısı)**] Burada sekanslardaki büyüyen engelleri görüyoruz. Whammy sekansları arasındaki uzaklık filmin başlarında büyüktür. Ancak özellikle ikinci aktın ortalarından itibaren sıklaşmaya başlar. Zira zaman geçtikçe engeller birbirine eklenir ve çözümü de gittikçe zorlaşır.

Lokal Engel Alışkanlığı

Film bitmeden hiçbir şey barış veya huzur halinde olmamalıdır. Ayarlanmış, bitirilmiş, kotarılmış işler sinema filmi yapısına girmez. O yüzden de bir şeyler yazabilmek için hayatta yaptığımız her eylemi, en küçükten, en büyüğe kadar da olsa çatışmalı düşünmek gerekir. Sinemada karakter bir alışveriş merkezinde tuvalete gitse dahi *"Ya tuvaletin borusu tıkanmış olsaydı, ya karakterin çok tuvaleti olsa ve tek tuvalet olduğu için sıraya*

222) Denny Martin Flinn: *How 'not' to write a screenplay*, Lone Eagle editions, LA, 1999, sayfa 204, 205

girmesi gerekseydi, ya tuvaletin kapısını boyadıkları için girişi kapamış olsalardı" gibi bir mantıkla bolca engel üretmemiz gerekir. Tabii ki olur olmaz değil, filmin ihtiyacına göre... Ancak senaryo yazmak için bu alışkanlığa kesinlikle yatkın olmamız gerekmektedir.



Buffalo 66

Nitekim önem verdiğim bağımsız Amerikan filmlerinden biri olan **Buffalo 66** 'da, baş karakter Billy, filmin hemen başında hapisten çıkar ve öykü hemen arkasından lokal bir engelle devam eder. Billy'nin tuvaleti gelmiştir ve hapise geri dönmek ister, içeri alınmaz. Sonra otobüse biner ve şehre gelir. Sıkışmış olduğu bellidir. Bir alışveriş merkezinde tuvalet arar, kapalıdır. Sonra bir kafeye gider, erken olduğu için o da daha açmamıştır. Parking'de bir arabanın arkasına yapmak ister ancak araba hareket edince açıkta kalır. Bu örnekte bir taraftan bu tip lokal örneklerle karakterin arayışı gösterilirken, bir taraftan da karakterin kişilik özellikleri belli edilmektedir. *(Utangaç, içine kapanık biri)* Sonunda kendini, içinde bale salonu olduğunu gördüğümüz bir binadan içeri atar ve tuvaleti bulur. Ancak tam tuvaletini yapacakken, yanına gelen bir adam onu gözlemeye başlar. Bu sefer de kendi deyimiyle *"tuvaleti kaçar"*.

Öykü anlatımının en önemli elemanlardan biri engel oluşturmak ise aklımıza gelen en küçük eylemleri nasıl daha uzun hale getirebileceğimiz konusu en önemli alıştırmalardan biri haline gelir. Elbette ki bu tip eylemler çoğunlukla kısa metrajlı filmlerin ya da uzun metrajlı filmler içindeki belli sekansların konusudur. Ancak uzun metrajlı filmler de bu tip alıştırmalara açık bir yapıda olabilir. Bir örnek vereyim: Son dönem korku filmlerinden birinde **(1408)**, ülkede lanetiyle ünlü bütün mekânlara giderek onlarla ilgili kitaplar çıkaran Mike Enslin (John Cusack) oraya gitmemesi konusundaki bütün uyarılara rağmen New York'taki Dolphin otelinin 1408 numaralı odasında kalacaktır. Amacı, her yerde olduğu gibi burada da paranormal hiçbir aktivitenin bulunmadığını ispatlamaktır. Görüldüğü gibi, filmin yapısı karakter ile otel odası arasında geçer ve buradan çıkıldığı anda öykünün hiçbir anlamı kalmaz. O halde hedeflenen şey, bu dar mekânda, az sayıda hareket serbestisiyle en özgün eylemleri bulabilmektir.

Öğrencilerime çok basit ve günlük hayattan eylem örnekleri vererek, sahneye bu engelin başından başlamaları halinde nasıl geciktirebileceklerini soruyordum. Örneğin: Ağaca tırmanmak, denizde uzaklaşan topu almak, kuyuya inmek, duvarı boyamak, vesikalık fotoğraf çektirmek. Görünüşte son derece basit gibi görünen bu küçük eylemlerin karakterin başına bela olmasını ve bu anlamda mümkün olduğunca gecikmesini sağlayacak engeller nelerdir? Öğrencilerimden verdiğim örnekteki lokalizasyondan uzaklaşmamalarını *(Örneğin: Karakterin fotoğraf çektirmek için parası yoksa eve gidip alamayacak uzaklıkta olması)* ve çok uzun bir zaman dilimine dağılmamalarını, yani bir başka deyişle, eylem, zaman ve yer birliğine sadık olmalarını istiyordum.

C) DRAMATİK YAPI / TEMATİK YAPI

OLAY ÖRGÜSÜ

Senaryo kurslarına katılan veya senaryo yazımı ile ilgili bir kitap okumak isteyen kişilerin, yazım teknikleri dışında öğrenmek istedikleri konuların en başında naratif yapı

veya olay örgüsü gelir. Syd Field'in ünlü senaryo kitabı *Screenplay*'de, olay örgüsünün tarifi yapıldıktan sonra temel çizelgesi verilmektedir. Ancak, kendi hesabıma hiçbir zaman bu tür çizelgelerin veya daha genel bir tabir kullanırsak, analitik çözümler veren hiçbir çizelgenin senaryo yazmaya ve üretime katkıda bulunamayacağını düşünüyorum.

Dramatik bir film, bu tür basit şemaların çok ötesinde incelenmesi gereken, çok daha özgür bir yapıya sahip olmalıdır. Özgür olmak demek, istediğimizi istediğimiz an yapmak demek değildir. Ancak neyi, nerede, ne zaman kullanacağımızın kararını verirken özellikle bunun nedenini çok iyi algılamamız gerektiğini bilmeliyiz. Zira nedenin farkında olursak, o zaman Syd Field'in belirttiği dakikaların önemsizleştiğinin farkına varacağız.

AKT'LARA GÖRE YAPI MODELLERİ

Aristo, ünlü *Poetika*'sında piyeslerin başı, ortası ve sonu olduğunu belirtmiştir. Yakın tarihte, tiyatro piyesleri artık iki sahne halinde temsil edilir olmasına rağmen, sinemada senaryo kuramcıları genellikle üç aktlı yapıyı örnek göstermişlerdir. Başlangıç, orta, son ya da giriş, gelişme, sonuç, veya 1. akt, 2. akt, 3. akt. İdeal üretim modeline geçmeden önce Deny Martin Flinn'in değişik yapı modelleri üzerinde yaptığı çeşitlemeyi[223] örnek alan bir döküm vermek isterim:

Syd Field'ın Üç Aktlı Yapı Modeli

Syd Field paradigmasına göre bir senaryo başlangıç *(beginning veya set up),* orta *(middle veya confrontation)* ve sonuç *(end veya resolution)* şeklinde üç akttan oluşmaktadır. Neden? Neden üç akt? Üç rakamının tüm kültürlerde kabul gören ebedi çekiciliğini bir kenara bırakırsak, Field'in kitabı neden her filmin üç akta ayrılması gerektiği konusunda doyurucu cevapları verememektedir. Syd Field, teorik öngörüsünü, son derece katı kurallarla hazırlanmış, hatta dakikalanmış aktlarla açıklar. Senaryo yazmaya yeni başlayan bir kişinin veya genç bir öğrencinin, Syd Field'ın kitabından hareketle, kendi yazdığı senaryoyu aktlara bölebilmesi mümkün değildir. Bu bölümleme ancak teorik bir çalışma olabilir ve bitmiş filmler üzerinden yapılır. Bu sözlerimle Syd Field'a karşı bayrak açmıyorum, onun özellikle filmin giriş bölümünün dinamik olması ile ilgili yazdıklarının son derece önemli olduğunu biliyorum. Ancak senaryo yazmayı sevmeyen bazı kişilerin, senaryo tekniğinin mimarı olarak Field'ı göstermesi, onun bu dakikalama yollu son derece katı kuralları yüzünden senaryo tekniğine toptan karşı çıkması, teknik ile yaratıcılık arasında yaratılmak istenen gereksiz gerilimi iyice artırmaktadır. Aristo'dan beri süre gelen bir biçimleme olduğu, edebiyatta ve tiyatroda da karşılığı bulunduğu için sinema senaryosunun da üç akta bölünmesi uygun olabilir. Ancak bu noktada, senaryo yazan kişinin bu bölünmeyi neye göre yaptığını bilmesi gerekir. Ayrıca böylesi bir bölümlemenin gerekçeleri iyi anlaşılırsa, her filmin üç akt olması gerektiği gibi bir kural koyulabilmesi mümkün olamaz.

Yine de, analitik bazda da olsa, Francis Vanoye'nın Syd Field'in modelinin ideal uygulaması olarak gördüğü **Rambo First Blood (Rambo İlk kan)** filmine yaptığı incelemeyi buraya taşıyayım:[224]

---

223) Denny Martin Flinn: *How "not" to write a screenplay*, Lone Eagle editions, LA, 1999, sayfa 153-154

224) Francis Vanoye: *Scénarios modèles, modèls de scénario*, Nathan, Paris, 1991, sayfa 112

1.AKT: (22 dakika) Rambo, yeni geldiği bir şehirde, şerif tarafından sabıkalı olduğu ileri sürülerek şehri terke zorlanır. Tekrar girmeyi deneyince yakalanır ve acımasız bir sorgulamaya maruz kalır. Bunun üzerine kaçan Rambo, civardaki ormana sığınır.

2.AKT: (40 dakika) İnsan avı... Polislerden biri öldürülür. Rambo'nun bir Vietnam gazisi olduğu öğrenilir ama olay bir intikam savaşına dönüşmüştür.

3.AKT: (23 dakika) Rambo şehri içeriden kuşatır. Başarıya ulaşır ve teslim olur.

Bu örnekte ilk akt, karakterin saldırıya uğramasından sonra harekete geçtiği yerde sona erer. Bu noktadan sonra Rambo'nun operasyonlarının geçtiği tüm sahneler ikinci akta aittir. Son aktta ise Rambo'nun püskürtülen bir hareketinden sonra son operasyonu yer alır.

Robert Mc Kee'nin Beş Parçalı Modeli

Robert Mc Kee'ye göre, film farklı uzunluklarda beş ayrı bölüme bölünebilir.[225] Özellikle kriz noktaları ve klimaks üzerine yaptığı çalışmalarla olay örgüsüne daha serbest bir analitik düzlem kazandırmıştır.

1- Harekete geçiren olay: Karakter sunumu ve tetikleyici olayın ortaya çıkması
2- Olayın çetrefillenmesi: 1. Dönüşüm Noktası
3- Kriz: İçsel çatışmalar, kişisel çatışmalar, ekstra-kişisel çatışmalar
4- Klimaks veya sonuç: 2. Dönüşüm Noktası
5- Çözüm: Arzu nesnesine varış

Linda Seger'in Sekiz Parçalı Modeli

Linda Seger aslında Syd Field'ın üç aktlı yapı modeline yakın kuramcılardan biridir. Ancak bu bölümlemenin yeterince kapsamlı ve detaylı olmadığını öne sürerek filmi aşağı yukarı birbirine paralel ve hemen hemen eşit uzunlukta sekiz bölümleme ile yapılandırmanın daha doğru olacağını savunmuştur:

1- Giriş: Baş karakter sunumu
2- Birinci aktın gelişimi: Karakterin arzu ve ihtiyaçlarının ortaya çıkması
3- İlk dönüşüm noktası: Önemli hadise ve karakterin kararı
4- İkinci aktın gelişimi: Karakterin arzularının, niyetinin harekete geçmesi ve rakipler
5- Orta: İlk Çarpışmalar
6- İkinci dönüşüm noktası: Geriye dönülmez nokta sahnesi
7- Klimaks: Olayın sonuçlanmasına neden olan peripesiler ve sonuca ulaşma
8- Sonuç: Olayın sonuçlanması ve post klimaks bölümü

Joseph Campbell'in "Monomit" ya da Çok Bölmeli Modeli

Joseph Campbell adındaki Amerikalı eğitmen, sinemada öykü yapısı ile ilgili araştırmalarının sonucunda 1949'da *The Hero with a thousand faces* isimli bir kitap

225) Robert Mc Kee: *Story*, Plato, İstanbul, 2006, sayfa 121-124
226) Joseph Campbell: *The Hero with a thousand faces*, Princeton NJ: Princeton University Press, Pr., 1949

yazmış ve burada, sinema öyküsü ile mitoloji arasında doğrudan bir bağlantı kurmuştur.[226] Bunu yaparken de İsviçreli psikanalist Carl Gustav Jung'un öğretilerinden çok etkilenmiştir. Jung, insanların düşlerinde gördükleri insan figürlerinin, mitolojik figürlerle doğrudan bağlantısı olduğunu ileri sürmüştür. Joseph Campbell, bu öğretiden yola çıkarak, eski figürleri modern hayata uyarlamış, buna bağlı olarak da baş karaktere bu figürlerle doğrudan ya da dolaylı bağlantı kurduğu bir yol haritası belirlemiştir. Campbell'a göre filmin kahramanı Tanrıların seçtiği kişidir. Kahramanın kişiliği ile yapılması istenen görevin zorluğu arasında sürekli bir çatışma vardır. Tanrılar kimi zaman kaprisli, kimi zaman acımasız bazen de yardımcı olabilirler. Ancak başarı için zeki ve cesur olmak gerekir. Modern zamanlarda Tanrıların yerini meteorlar, dinozorlar, füzeler, kanun dışı adamlar ya da çok uluslu şirketler almış olabilir.[227] Ancak mücadele aynıdır.

1. AKT
-Doğanın çağrısı: Monotonluk... Vahşi bir çağrı... Görev
-Çağrının reddi: Monotonluktan kurtulmak ilk anda kolay değil...
-Doğaüstü yardım: Kahraman kabul eder etmez yardımına doğa üstü bir güç koşar.
-İlk dönüm noktası: Bilinmeyen topraklara giriş... Geleneklere son verme...
-Balinanın karnına düşüş: Denemenin ilk sancıları... İlk zor sinyaller...
2.AKT
-Dikenli yol: Kahramanın gücünü sınama...
-Ruhani yol: İç çatışmaların aşımı...
-Toprak ve kadın: Kahramanın kadın *(erkek)* ile tanışması.
-Baba ile yakınlaşma: Kahramanın tüm zorlukları kabul etmesi.
-Zirve: Kahramanın donanımı.
-En üst başarı: Başarı!
3.AKT
-Dönüşün reddi: Artık dönüş yok!
-Sihirli kaçış: Kahramanın zekâsının ortaya çıkması.
-Kurtarma görevi: Kendiyle birlikte herkesi kurtarma.
-Dönüş: Dönüşüm ve yuvaya dönüş.
-İki dünyanın fethi: İki dünyaya da sahip olma.
-Yaşam özgürlüğü: Geri dönen sükûnet.

John Truby'nin Yirmi İki Yapılı Modeli

John Truby, senaristler için yapılan *blockbuster* programının yaratıcısıdır. Syd Field'a eleştirel yaklaşarak, Joseph Campbell'in çok bölmeli yöntemini geliştirme yoluna gitmiştir. Truby için filmde hipotetik bir üç akt kavramı vardır. Ancak bu aktlar kendi içlerinde toplam 22 parçaya bölünür, onları ayıranlar da baş karakterin yeni keşifleridir. Truby'nin baş karakteri, içinde ciddi bir ihtiyaç ve dışında da arzu ile yaşar. Bunu gerçekleştirmek için yaptığı her eylem onun yeni bir kişilik dengesi kazanmasına neden olur. Truby'nin modelinin çok genel bir şekilde üzerinden geçelim:

227) Maryse Léon-Garcia: *Ecrire son scénario*, DIXIT, Paris, 2001, sayfa 247

1.AKT
1) Arzu ve ihtiyacın farkına varış
2) Konu ve ortamın sunumu
3) Sorun ve ihtiyaç
4) Tetikleyici olay
5) Arzu
6) Müttefikler
7) Rakipler ve gizemler
8) Rakipler ve müttefiklerin karşılaşması
9) İlk ters tepiş ve arzunun değişmeye başlaması
2.AKT
10) Plan
11) Rakibin planı ve ilk karşı atak
12) Çarpışma
13) Müttefik saldırısı
14) Görece yenilgi
15) İkinci ters tepiş ve arzunun değişimi
16) Rakip ve müttefiklerin netleşmesi
17) Üçüncü farkına varış ve karar
3.AKT
18) Tehdit ve ölüm tehlikesi
19) Savaş
20) Kendindeki değişimin farkına varma / Tematik değişim
21) Ahlaki karar
22) Karakterin yeni dengesi

Bu modelde görüldüğü gibi, John Truby, karakterdeki değişimin kendi arzusuna karşı olanlarla yaptığı çarpışmalar sırasında ve sonucunda yeni bir etik denge şeklinde ortaya çıktığını savunur. Ona göre dramatik eserlerin yapılandırma şekli bu aşamalara uygun gelişmelidir.

Vogler'in "Kahramanın Yolculuğu" Modeli

Christopher Vogler, Joseph Campbell'in öğrencisidir. Yine onun yönteminden yola çıkarak, 3 aktlı ve 12 bölümlü bir yapı modeli ortaya koymuştur. Vogler, her türlü değişik yansımalarına rağmen karakterin öyküsünün mutlaka bir yolculuğa karşılık geldiğini savunur.[228] Filmin kahramanı, macera çağrısına uyarak kendi ortamını terk eder ve zorlu denemelerle dolu bilinmedik, yeni bir dünyaya yelken açar.

1. AKT
-Sıradan dünya: Karakterin sıradan dünyasının sunumu.
-Macera çağrısı: Kahraman, doğanın çağrısına cevap verir.
-Çağrının reddi: Korku nedeniyle çağrı reddedilir.
-Yol gösterici ile karşılaşma: Kahraman ve yol göstericinin ilişkisi.
-İlk aşamanın geçilmesi: Kahramanın korkularını yenip eyleme atılması.

228) Christopher Vogler: *Le Guide du Scénariste*, Fr. çev: Francine Atoch, DIXIT, Paris, 1990, sayfa 24-25

2.AKT

-Denemeler, dostlar ve düşmanların belirlenmesi: Yeni denemeler, dostlar ve düşmanlar...

-Amaca yaklaşma: Düşmanın ininin tam ortasına giriş.

-En yüksek deneme: Amaca ulaştıracak son eylemler.

-Ödül: Başarı.

3.AKT

-Dönüş yolu: Eve dönüş.

-Diriliş: Kötünün tekrar ortaya çıkması.

-İksiri elde ederek dönme: Hem başarı hem de istediği obje ya da insanı elde etme.

İdeal Yapı Modeli

Yukarıda verdiğimiz yapı modellerinden hiçbiri doğrudan üretime yönelik değildir. Ben gerek senaryo öğrenciliğimde, gerekse öğretim üyeliğim sırasında yukarıdaki modelleri esas alarak senaryo üreten insanlara tanık olmadım. Kuramsal bir inceleme veya senaristik film okuma yapmak için önemli görülebilecek olan bu modeller, bir senaryo yazımı sırasında bize yardımcı olamayacaktır.

Gerçekten de analitik bir inceleme yaparken hemen her filmi, iki, üç, beş ya da daha fazla sayıda aktın içine oturtabiliriz. Ancak akt belirlemenin, pratik anlamda bize hiçbir katkısı yoktur. Her film **Rambo First Blood (Rambo İlk kan)** değildir ve biz ürettiğimiz her projeyi böylesi bir modele göre belirleyemeyiz. İdeal yapı modeli, hem filmlerin çoğunluğuna uyarlanabilir, hem de uygulanabilir olmalıdır. O halde aktlar belirlenirken, yazdığımız senaryoyu düzene sokmaya ne derece katkıda bulunduklarını incelemek gerekir. Burada üzerinde duracağım model özellikle Edward Mabley tarafından ortaya atılan Fakültatif *(Zorunlu Olmayan)* 3 Aktlı Dramatik Yapı Modelidir.

Evet... Neden üç akt? Üç akt bölümlemesi bir kural değil ancak bir model gibi düşünülebilir. Sinemaya en yakın temsil sanatı olarak düşünülebilecek tiyatroyu örnek alarak üç aktlı model sözcüğünü kullanabiliriz ancak üç akt, yalnızca sınırlarımızı belirlememiz için kendi kendimize ürettiğimiz bir kural gibi düşünülmelidir. Bir öykünün değişik aşamalarını en rahatlıkla anlayabilmeyi sağlayan sınıflama olarak da açıklayabiliriz.[229] Bir film, iki ya da tek akttan oluşmuş olabilir. Hatta başka sınıflamalara göre daha fazla sayıda akt bulunabilir. Ayrıca burada bahsettiğimiz aktların başı ve sonu, yalnızca dramatik olay örgüsüne göre değil, tematik gelişime göre belirlenmiş de olabilir. Daha ileriki bölümlerde tüm bu detayların üzerinde etraflıca durulacaktır.

DRAMATİK YAPILI BİR FİLMDE; filmin I. aktı, ilk gördüğümüz görüntüden, baş karakterin amacının seyirci tarafından anlaşıldığı yere kadar sürer. Böylece 2. Akt karakterin amacına ulaşmak için yaptığı denemelerle başlar. Filmin büyük bir bölümünü kapsar. Bu amacın, olumlu veya olumsuz sonuca ulaştığı, yani başarılıp başarılamadığının belli olduğu sahnede de 2. akt sona erer. 3. akt ise karakterin amaca ulaşıp ulaşmadığının belli olmasından sonraki bölümdür. Herhangi bir çatışma ve eylem içermediği için, çok kısa sürmesi yerinde olur *(En fazla 2 dakika)*. Hatta çoğu filmin II. aktın sonunda bittiği, yani iki aktlı filmler olduğu gözlemlenmektedir. Filmin sonu 3. aktın sonudur.

TEMATİK YAPILI BİR FİLMDE İSE; iki karakterin belli bir misyon veya zorunluluk sonucu birbirleriyle fiziki olarak karşılaştıkları ve bu misyonu yüklendikleri sahne 1.

---

229) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 24

AKTIN SONUDUR. Bu iki karakterin karşılıklı kişilik değişimi gösterdiklerinin net olarak anlaşıldığı sahne ise 2. aktın sonuna karşılık gelir. Bundan sonra olacak her şey 3. akta aittir. Dramatik yapılı bir filme oranla çok daha uzun bir 3. akt olabilir. Yani iki karakterin birbirleriyle yakınlaştıktan sonraki hayatı da ilgi çekebilir, hatta bu sürece de dramatik bir tansiyon verilebilir. Dramatik yapılı filmlerde olduğu gibi tematik filmlerde de filmin sonu, 3. aktın da sonudur.

İdeal bir naratif anlatımda hem dramatik hem de tematik yapı bulunmalıdır. Ancak Dramatik Yapılı filmde karakterin amaca ulaşma öyküsü ilişkilerinin önüne geçer. Buna karşılık, Tematik Yapılı filmde iki karakterin gelişen ve birbirlerini değiştiren ilişkisi baş karakterin amaca ulaşma öyküsünün önündedir. **A Perfect world (Kusursuz dünya)** filmi bu iki yapının ortak gittiği bir film gibi düşünülebilir. Gerçekten de baş karakter Butch (Kevin Costner) hapisten çıktıktan sonra hem polislerden kaçmak zorundadır *(karakterin amacı)* hem de hemen filmin başlarında rehin aldığı küçük bir çocukla kaçışını sürdürürken, zamanla ona sevgi duymaya başlar. *(tematik ilişki)* Yine de senarist bir seçim yapmak durumundadır. Karakterin kaçışına mı ağırlık verecektir, *(nefes nefese kovalamacalar, yakın takip, vs.)* yoksa çocukla ilişkisini mi *(çocuğun başta korkusu, sonra güven duyması, vs)* ön plana çıkaracaktır?

DRAMATİK YAPI KURGUSU

a) Big Event (Önemli Hadise)'li Yapı

Film başladığında, belli bir amaca sahip olmayan karakter, başına gelen bir olaydan sonra amaç sahibi oluyorsa başına gelene *Big Event (Önemli Hadise)* denir. Karakterlerin sahip oldukları amaçlar yalnızca o kişinin mutlak iradesinden kaynaklanmıyor olabilir. Kuramcı Vladimir Propp, masalların yapısını incelediği ünlü kitabında, tüm öykülerin aslında süregelen düzenin, dışarıdan gelen bir etki sonucu bozulması ile başladığını söyler.[230] Bu etki, öykünün karakterini harekete geçmeye iten olaydır. Sinemada bunları dört gruba ayırabiliriz:

1) Sıradan Karakterin Başına Gelen Sıra Dışı Olay:

Ünlü yönetmen Alfred Hitchcock çoğunlukla bu tip senaryoları tercih etmektedir. Filmlerinde çoğunlukla olağan dışı durumlarla yüz yüze kalan ve başına gelenlerden sıyrılma çabası veren sıradan insanların öyküsünü anlatmıştır. Ünlü yönetmen bunun nedenini şöyle açıklar: *"Sanıyorum, bunun nedeni, masum bir insanın suçlanması temasının, izleyicinin daha büyük bir tehlike hissine kapılmasına yol açmasıdır. Onlar için böyle bir kişiyle özdeşleşmek, suçlu bir insanla özdeşleşmekten daha kolaydır."*[231] Nitekim **North by North West (Gizli teşkilat)**'ta filmin henüz beşinci dakikasında Roger Thornhill (Cary Grant); Kaplan adında biriyle karıştırılmasının kurbanı olur ve tüm filmdeki amacı, aslında Kaplan olmadığını ispat etmek olacaktır. Ancak **Frantic (Çılgın)** gibi bir filmde Roman Polanski Dr. Walker (Harrison Ford)'ın öyküsünü

---

230) Vladimir Propp: *Masalın biçimbilimi*, Çev: Mehmet Rifat-Sema Rifat, Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları, İstanbul, 1985, sayfa 36

231) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 47

hemen başlatmama yolunu seçmiştir. Dr. Walker ve karısı Paris'e birkaç gün geçirmeye gelmişlerdir. Ancak doktor banyo yaptığı sırada, karısı ortadan yok olur. Tüm ipuçları kaçırıldığı yolundadır. Önemli olan ise bu olayın filmin yaklaşık 30. dakikasında gerçekleşiyor olmasıdır. Bu süre içinde Roman Polanski ve senaristi Gerard Brach, çiftin mutlu ve belki de sıradan bir evlilikleri olduğunu bize vermek için uzun bir sunum yapma yolunu seçmiştir. Aynı durum, daha deneysel tarzda Michael Haneke'nin **Caché (Saklı)** filmi için de geçerlidir. Filmin başından başlayarak, Jacques Laurent (Daniel Auteuil) ve ailesine kendilerinin gizli çekimlerini gösteren anonim kasetler ve notlar gönderilmektedir. Bu durum kaygılanıp korkmalarına yol açar. Bir yandan kendilerini korumaya çalışırlarken, bir yandan da bunu kimin yaptığını bulmayı denemektedirler.


Frantic (Çılgın)

Buraya kadar, sıradan bir karakterin başına gelen sıra dışı ancak olumsuz olaylardan bahsettik. Çünkü dramatik yapının doğası gereği, baş karakterin bu olumsuz olayların üstesinden gelmeye çalışması onun dramatik amacı olur. Sıradan bir karakterin başına olumlu bir sıra dışı olay gelmesi ise çok dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Olumlu olayı yine olumsuz bir şekle çevirebilecek engeller oluşturmak gerekir. **Click**'te baş karakter yatak almaya girdiği bir dükkânda oturduğu yatağın biraz ilerisinde bir arka oda görür. Orada yaşlı bir bilgin, kendisine her şeye hükmeden bir televizyon kumandası verir. Buna başta inanmayan karakterimiz, yaptığı denemelerde gerçekten de hayatı durdurabildiğini, zamanı ileri ve geri alabildiğini görür. İlginç bir konu olmasına rağmen filmin anlatımının birçok bakımdan sarkmasının önemli nedenleri vardır. Öncelikle filmin türü ne olursa olsun seyirci, olumlu tesadüflere karşı şu soruyu sorar: Neden bu karakter de bir başkası değil? Evet... Bizim karakterimizin bir diğerine göre nasıl bir özelliği var? Bu bilgin, kumandayı neden bir başkasına değil de ona veriyor? Bu soruların cevabını mutlaka vermek gerekir. Bu cevaplar, karakterin olayla ilgili motivasyonuna bağlıdır. Eğer karakterin böyle bir zaman kontrolüne gerçekten ihtiyaç duyduğu filmin başında net olarak gösterilseydi, film, gerçekçiliğe biraz daha yaklaşmış olacaktı. Ancak yalnızca bununla da bitmez. Karakter böylesi büyük bir güce sahip olduktan sonra karşısına hemen büyük engeller çıkmalıdır. *(Sistemin bozulması, kumanda'nın kaybolması, bir başkasının bu sırrı öğrenmesi, vs.)* Ancak filmde hem bu olay son derece geç ortaya çıkmakta, hem de engeller yeterince geliştirilmemektedir.

2) Sıra Dışı Karakterin Başına Gelen Sıra Dışı Olay:

Karakter son derece sıra dışı ya da atipik olarak resmedildiği zaman filmin ilk bölümü seyircinin bu karakteri tanıması ve anlaması ile geçen bir sunum sekansına dönüşebilir. Ancak bu durum bir yere kadardır. Karakter beklemediği, garip, sıra dışı bir durumla karşılaştığında kendi ilginç kişilik özelliklerini nasıl kullanacaktır? Ortaya çıkması gereken durum budur. Baş karakter **The Gift (Üçüncü Göz)** filminde olduğu gibi medyumluk yapabilir. Böyle bir karakter kendi içinde ilginçtir ve filmin ilk bölümünde bağımsız bir sunumla tanıtılır. Ancak polis bölgede işlenen bir cinayet için kendisine başvurunca büyük bir sorumlulukla karşı karşıya kalacaktır.

3) Sıradan Karakterin Başına Gelen Sıradan Olay:

Bazı durumlarda, *"önemli hadise"* filmin yapısını değiştirmesi ve baş karakterin amacını belirlemesine rağmen, başta önemli bir hadise gibi görünmeyebilir. Bu tip filmlerde, genelde karakterin iş bulmak, ev edinmek, sevecek birini bulmak gibi amaçları vardır. Başına gelen hadise bir süre sonra kendisini farklı bir yere doğru götürmeye başlayacaktır. Arjantin filmi **Bombon el perro (Bombon köpek)**'te, 50'li yaşlarında, fazla girişken olmayan baş karakter Villegas iş aramaktadır. Bir gün yolda yardım ettiği genç bir kızın annesi kendisine bir köpek hediye eder. İstememesine rağmen, kibarlığından kabul eder. Ancak normalde bir bela olacağını tahmin ettiği köpek aksine ona şans getirir. Hatta bir süre sonra onunla köpek yarışmasında ödül dahi kazanacaktır.

4) Karaktere Verilen Görev:

Karakter, bağlı bulunduğu sosyal grup, meslek veya toplumsal konum açısından her zaman istediğini yapamaz. Kendisine verilen görevden hoşnut olmasa dahi, bunu yapmak, hatta benimsemek durumundadır.

Apocalypse now (Kıyamet)'te teğmen Willard (Martin Sheen)'ın görevi, savaş sırasında birliklerden ayrılarak kendi bağımsız grubunu kuran ve bulunduğu bölgede terör estiren Albay Kurtz (Marlon Brando)'u bulmak ve onu etkisiz hale getirmektir. **Saving private Ryan (Er Ryan'ı kurtarmak)**'da isminden de anlaşılacağı gibi baş karakterin görevi er Ryan'ı bulmaktır. **Nikita**'da aralarında cinayetlerin de bulunduğu pek çok suçtan aranan kadın suçlu Nikita'yı devlet kendi legal öldürme eylemleri için kullanır.

5) Canavar Baskınları ve Felakete Uğrayan Grup:

Korku, gerilim ve felaket filmlerinin çoğunda [**Friday 13th (13. Cuma), Evil Dead (Şeytan'ın Ölüsü)**] kötü adam ya da canavarın gruba baskın yaptığı, bu durumdan da grubun haberdar olduğu sahneler *önemli hadise* sayılmalıdır. O andan itibaren, baş karakter veya karakterlerin görevi kötülere karşı koymak ya da hayatta kalmaktır.

b) Amaçlı Yapı

1) Amacı Önceden Belli Olan Karakter:

Bir film, karakterin amacını belirlediği zaman dilimine çok yakın bir noktada başlar. Bunun önce veya sonra olmasının aslında çok önemi yoktur. Yani filmin başında yolda yürürken, bir şeyler satın alırken ya da evde kendi halinde gördüğümüz bir karakter birden bir banka soygununa girişebilir. Bu durumda önceden yapılmış bir plan vardır, amaç önceden belirlenmiş, ancak seyirciden gizlenmiştir. Hapisten çıkan bir karakteri yeni hayatına uyum sağlamaya çalışırken lokal amaçlarla gözlemleyebilirsiniz. Ancak öç almak gibi önemli bir ana amaç karakterin içinde ve seyirciden saklanmış olabilir. (**Buffalo 66**)

2) Amacı Önceden Belli Olan Ama Bir Olayın Tetiklediği Karakter:

Sıradan bir karakterin başına sıra dışı bir olay gelmesi, baş karakterin kendini tama-



Beau mariage (Güzel evlilik)

men hayatın akışına bırakmış ve durumundan memnun olduğu gerçeğine dayanır. Bu yüzden de filme konu olabilmesi için başına çabucak bir olay gelmelidir. Buna karşılık özellikle Avrupalı yönetmenler, baş karakter ne kadar sıradan görünürse görünsün, kafasının bir yerinde gizli bir amaç taşıdığı varsayımından yola çıkarak, filmlerini bu noktada başlatabilirler. Eric Rohmer'in **Beau mariage (Güzel evlilik)** filminin baş karakteri Sabine, evli bir ressamla birliktedir. Gecenin bir yarısı, tam adamla beraberken ressamın karısı ve çocuğundan telefon gelmesi ve ressamın da yalanını sürdürmesi, Sabine için kararını verdiği nokta olur. Ressamı terk edecek ve evlenecek birini bulacaktır. Böylece amacı belli olmuştur. Ancak elbette ki bu amacı tetikleyen olay, sadece ressamın gece yarısı yaptığı telefon konuşması değildir. Belli ki, Sabine'in kafasında bir süredir ressamı terk etmek fikri vardır. Ancak seyirci filme onların ilişkisinin tam ortasından başlamıştır ve baş karakter Sabine'in amacının öğrenildiği nokta da budur.

3) Doğal Amaçlı Karakter:

Filmlerde karakterlerin içinde bulunduğu durumun ya da karşı karşıya olduğu düşmanın büyüklüğü ve netliği onun amacını belirlemeye yarayacaktır. Savaş sırasında kuşatma halindeki bir şehirde karakterin nasıl direnişçi olduğunu sahne sahne açıklamaya gerek yoktur. Bu son derece doğal bir süreçtir ve karakterin amacı bellidir.

Aynı durum, suça veya suçlulara karşı örgütlenmiş yapıların içinde bulunan karakterler için de geçerlidir. 2007 Berlin Altın Ayı ödüllü Brezilya filmi **Tropa de elite (Özel tim)** Brezilya'da, eli silahlı uyuşturucu çeteleri ve rüşvetçi polislere karşı namuslu ama son derece acımasız bir yapılanma olan BOPE polislerini anlatan filmde, baş karakter Nascimento (Wagner Moura) ve onun yerini dolduracak olan genç Andre ile Neto'nun amaçlarını tekrar vermeye gerek yoktur.

c) Mc Guffin'li Yapı

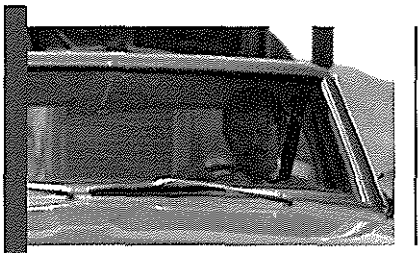
Baş karakterin yaşadığı çatışmalar seyirci tarafından çabucak kabul görür. Öykünün gelişimi içinde karşılaşılan engellerin nedenleri yavaş yavaş açıklanır. Buna karşılık, bazı filmlerde öykünün hemen başında karakterin karşı karşıya kaldığı dış engeller vardır ve bunların nedenleri film boyunca açıklanmaz ya da açıklamaya önem verilmez. Filmin girişinde, ilk sekanstan itibaren baş karakterin karşısına çıkan sorunların, öykü içinde açıklanmayan nedenlerine Mc Guffin denir. Terim Alfred Hitchcock'un senaristlerinden biri olan Angus MacPhail tarafından bulunmuş, Hitchcock tarafından da hemen kullanılmaya başlanmıştır.[232] Önceleri filmdeki karakterin veya karakterlerin çok arzu ettiği, sonuçta da bulunduğunda hiçbir anlam ifade etmeyen objeler veya amaçlar *(obje, güç, para, vs.)* için kullanılmış, ancak zamanla gerçek anlamını bulmuştur. Bizzat Alfred Hitchcock, sonradan bu terimin kullanımının hedef obje şeklinde anlaşılmaması gerektiğini ve onun aslında

232) Pat Silver-Lasky: *Screenwriting for the 21st century*, Batsford, Londra, 2004, sayfa 28

karakterin başına gelen belaların açıklanmasına gerek bile olmayan nedeni olduğunu ifade edecektir.

Seyirci için karakterin sorunları çözmekteki motivasyonu, sorunların nedenlerinden çok daha önemlidir. O yüzden de bazı durumlarda, bu nedenleri açıklamaya dahi gerek yoktur. Mc Guffin, bazen lokal olarak ortaya çıkabilir. Gerçekten de, filmlerin başında, karakterlerin kaygılı bir şekilde ne olduğunu anlamadığımız bazı problemlerden konuştukları görülür. Burada önemli olan ne olduğunu anlamamız değil, doğrudan filmdeki karakterlerin sorunlarına intibak etmektir. Bu sorunlar lokal olarak çözümlenir ve ardından filmin ana olay örgüsü başlar.

Bazı filmlerde ise Mc Guffin'in kullanımı geneldir ve baş karakter veya karakterler, filmin başından sonuna kadar, nedeni bize açıklanmayan bu sorunu çözmeye uğraşırlar. Kendileri aralarında bu belanın nedeninin ne olabileceği hakkında konuşurlar ama bu sahnelerin üzerinde çok fazla durulmaz. Sinema tarihinin en ünlü Mc Guffin'lerinden biri, hiç kuşkusuz,



Duel (Bela)



Cube (Küp)

Steven Spielberg'in ilk filmi olan **Duel (Bela)**'dır. David Mann (Denis Weaver) adında bir adam, arabasıyla yolda giderken, filmin başından itibaren bir kamyon tarafından takip edilmeye başlar. Bu kamyonun Mann'ı takip etmesinin nedeni Mc Guffin'dir ve film boyunca seyirciye bu bilgi verilmediği gibi, verilmeden de bitecektir. Hatta bazı örneklerde, film doğrudan sorunun içinde başlar. Bu bağlamda birinci aktın yokluğundan söz edilebilir. Yani yalnızca II. ve III. aktlar mevcuttur. Hele film, klimaks ile sona eriyorsa III. aktın da olmadığını, yani yalnızca tek aktlı bir film olduğunu görebiliriz. **Cube (Küp)**'te karakterler uyandıklarında filmin hemen başından itibaren kendilerini içiçe geçmiş küplere hapsolmuş bulurlar. Burada karşılarına çıkan bu nedensiz veya nedenini film boyunca öğrenemeyeceğimiz engel Mc Guffin'dir.

Ancak çoğunlukla filmin başında karakterin birkaç sahne gösterilmesinin ardından doğrudan engellerle dolu bir sürece gireriz. **Pitch black (Derin karanlık)** filminde bir grup insan, uzayda bir gezegene düşerler. Neden düştükleri, orada neler olduğu, daha sonra karşılarına çıkacak canavarların nasıl oluşmuş olduğu belli değildir. Filmin hemen başından itibaren yegâne amaçları hayatlarını sürdürebilmektir. İçinde bulundukları planet bir Mc Guffin'dir. James Gunn'ın George Romero'nun ana öyküsünden senaryolaştırdığı korku filmi **Dawn of the dead (Ölülerin şafağı)**'nda ortalıkta dolaşan zombilerin aslında yaşayan ama hastalığa tutulmuş varlıklar mı, yoksa gerçek zombiler mi olduğu, hastalığın türü, nasıl başladığı, kısacası hiçbir şey bilinmemektedir. Filmin henüz jeneriğindeki televizyon görüntülerinde, hastalık ortaya çıktıktan sonra bir yetkiliye şu soru sorulmaktadır: *Bunlar gerçekte yaşıyorlar mı, yoksa ölüler mi?* Ve yetkili cevap verir: *Bilmiyoruz?* Bu soru-cevabın jenerikte verilmesinin en önemli sebebi filmin Mc Guffin'i olmasındandır. Karakterler, film boyunca yaratıklardan kaçar, önce uzun bir süre alışveriş merkezinde saklanır, sonra da kamyonla

kaçmayı denerler ama bu sorunun cevabı asla verilmez.

Süper kahramanların ya da yalnız kovboyların olduğu filmlerde de Mc Guffin kullanımı yaygındır. Clint Eastwood'un **Pale rider (Namludaki Adalet)** filmi de Mc Guffin açısından ilginç bir örnek oluşturmaktadır. Topraklarını ellerinden almak isteyen büyük bir toprak sahibine karşı direnmeye çalışan altın arayıcılarının kasabasına günün birinde atipik bir rahip gelir. Kasabalıları birçok defa toprak sahibinin adamlarının sataşmalarından kurtaran bu adam çok da iyi silah kullanmaktadır. Toprak sahibi, hepsinin hesabını görmek için kasabaya belalı bir şerif çağırınca, rahip de o şerifle zaten eski bir hesabı olduğunu söyleyerek silahına sarılır. Bu rahip muhtemelen tövbekar eski bir silahşördür. Ama gerçek kimliği nedir? Nasıl rahip olmuştur? Bu kasabaya nasıl gelmiştir? O şerifle eski hesabı nedir? Öykünün içinde de birçok defa sorulan bu soruların cevabı kesinlikle verilmemiştir. Ancak bu durum bizi rahatsız etmek yerine, kendi kendimize fikir yürütmemizi sağlayarak filme olan ilgimizin artmasına neden olmaktadır. ABD'de özellikle 70'li yılların başlarından itibaren fazlalaşan felaket ve doğal afet filmlerinde de Mc Guffin örnekleri görülür. Stirling Silliphant'ın **The Swarm (Arılar)** senaryosunda askerler herkesin ölmüş olduğu bir bilim-araştırma merkezini araştırır ama hiçbir bulgu elde edemezler. Aynı sekansta, merkezde tek başına buldukları araştırmacı bilim adamından (Michael Caine) olayların sürü halinde şehre giren katil Afrika arılarından kaynaklandığını öğrenirler. Ancak bu arıların gerçekte ne olduğu, tam olarak nereden geldikleri, nasıl olup da o kasabada konuşlandıkları film boyunca açıklanmayacaktır. Hatta bir ara, bilim adamları tüm önemli birimleri bir araya toplayıp onlara olayın ne olduğunu açıklamak isterler. Ancak bu sahne, hiçbir dişe dokunur bilgi vermeden sonuçlanır.

Tüm bu örneklerde görülebileceği gibi, Mc Guffin'li bir film yapmak, çok hızlı bir ritim ile filme girmeyi; hatta bazı durumlarda I. aktı yok edebildiği için [**Cube (Küp)**], çok fazla sayıda engel bulmayı gerektirecektir. Bu anlamda senarist için önemli bir deneyimdir. Bir bakıma, video oyunu üretme deneyimi ile karşılaştırılabilir. Hem çok sayıda örnek, hem de iyi işleyen bir engel kreşendosu Mc Guffin'li film kurgusu için gerekli olan öğelerdir. Mc Guffin'li sayabileceğimiz **Exorcist (Şeytan)**, **Silence of the lambs (Kuzuların sessizliği)**, veya **Texas Chainsaw massacre (Texas Katliamı)** gibi korku filmlerinin özellikleri, başlangıçlarından önce neler olduğu hakkında hiçbir esaslı fikre sahip olmamamızdadır. Gerçekten de, bu tip filmlerde, kötülerin neden kötü olduklarını, ne zaman başladıklarını, nerede ortaya çıktıklarını bilmiyoruz. Bu durum, son yıllarda adet haline gelen kült filmlerin başlangıç öyküsüne dönme eğilimini hızlandırmış, **Exorcist: The Beginning (Şeytan: Başlangıç)**, **Red dragon (Kızıl ejder)**, **Texas Chainsaw massacre: The Beginning (Texas Katliamı: Başlangıç)** gibi filmler yapılmıştır. Böylesi geriye dönüşler ancak Mc Guffin'li yapısı olan filmlerle mümkündür.

d) Kronik Yapı (Lokal Amaçlı Baş Karakter)

Nadir de olsa, bazı filmlerde karakterin tüm film boyunca sahip olduğu amacı çok net olmayabilir. İyi bir aile reisi olmak, mutlu bir yaşam sürmek, yasa dışı yollardan kazandığı paranın keyfini sürmek, işini geliştirmek... Uzun bir sunum *(exposition)* gibi olabilen bu tip filmlere öykü değil KRONİK denir. Bu durumda, her şeyden önce, karakterin konumu farklı olmalı *(yasa dışı, zor koşullar, vs.)* yani sıradan bir karakter olmamalıdır. İkinci olarak da karakterin konumunu sürekli tehlikeye sokacak lokal sorun ve engellere ihtiyaç vardır. Karakter bu sorunların hepsini bir şekilde aşar ama bunların birikimi onu karşı konulmaz bir noktaya doğru götürebilir.

Lord of war (Savaş tanrısı) filminin baş karakteri Yuri Orlov (Nicholas Cage) filmin hemen başında silah kaçakçısı olur, iyi para kazanır ve bir aile kurar. Bundan sonraki amacı içinde bulunduğu konumu korumaktır. Karşısına çözmesi gereken ve birbirinden bağımsız birçok engel çıkar. Kardeşinin kokain bağımlılığı, mesleğini karısından saklamak zorunda olması, peşinde dolaşan bir Interpol ajanı, mal sattığı Afrika ülkelerinde sürekli tehdit altında dolaşması, yine kendisi gibi silah satıcısı bir rakibi. **Goodfellas (Sıkı dostlar)** ise küçüklüğünden başlayarak yavaş yavaş mafyanın içine giren ve onlardan biri olan Henry (Ray Liotta)'nin hayatının kronik anlatımıdır. Filmde Henry, dış ses ile olayı anlatan kişi olduğu için baş karakterdir. Ama ne çok net bir amacı, ne de bu amacın önüne çıkan ciddi engeller vardır. İçinde bulunduğu konum nedeniyle, doğal olarak, başına birçok şey gelir. Filmdeki bazı önemli sorunlar *(yer altının önemli bir liderini öldürmeleri, filmin ortasındaki polis baskını ve tutuklama)* lokal amaçlı yapıyı ve kroniği devam ettirmek uğruna çabucak çözülmüştür. Bu durum, seyircinin filmi seyrederken heyecanının daha da artmasına ya da kademeli olarak yükselmesine engel olmaktadır.


Goodfellas (Sıkı dostlar)

Özellikle son dönem Amerikan sinemasında **Munich** veya **Zodiac** gibi filmlerle ortaya çıkan araştırma-kronik metodu da bu sınıflandırmada düşünülmelidir. Bu tip filmlerde yine lokal engeller esas alınmıştır, sonunda da varılması gereken nihai bir hedef vardır. Ancak engellerin gelişimi, filmlerin uzunluğuna rağmen kreşendo biçimde ilerlemez. Ne **Munich**'te Filistin'li teröristlerin teker teker cezalandırılmaları, ne de **Zodiac**'taki yıllar süren cinayet soruşturmaları, ilerledikçe baş karakterin başına daha fazla bela açan bir konuma sahip değildir. Burada amaç, soruşturma veya hesaplaşmanın gerçek ritmini vererek seyircinin bu tip olaylarla daha fazla özdeşleşmesini sağlamak olabilir. Fakat ne yalan söyleyeyim, ben kendi hesabıma, örneğin **Zodiac**'ta, filme ancak öykünün ortalarından sonra, baş karakter olarak nitelendirebileceğimiz karikatürist soruşturmayı ele alınca, yani gerçek amacını bize belli edince ilgi duymaya başladım.

Biyografiler, özellikle söz konusu karakterin hayatının zamansal anlamda önemli bir bölümünü anlatmayı amaç edinmişse, lokal amaçlı bir yapı kurabilir. **Ray**, **Frida**, **The Doors**, gibi lokal kurguyla kurulan filmler, aslında kotarılması en zor olan dramatik eserlerdir. Nitekim hem yeterince otantik kalıp, hem de yeterli lokal engel bulmaya çalışmak, zaman zaman öykülerin sarkmasına da neden olmuyor değildir. Ancak anlatılan karakterin hayatına duyulan merak ve ilgi, dramatik olmayan bazı sahnelerin dahi kendi içindeki çekiciliğini oluşturacaktır. Örneğin **Ray**'de Ray Charles'ın hemen herkes tarafından bilinen ünlü şarkısı *"Hit the road Jack"*'i nasıl bestelediğini herhangi bir dramatik yardım koymadan, yalnızca göstererek anlatan sahne seyircide heyecan uyandırmak için yeterlidir.

Bazı durumlarda çatışmalı kronikler de oluşturulması mümkündür. Bu durumda filmler genellikle iki bölümlü kurulur ve ilk bölüm çatışma öncesi hazırlık sekansı *(bölümü)* olarak düşünülür. Filmin ikinci bölümü ise çatışmanın ortaya çıkarıldığı sahneleri içerir. Örneğin **The Reader (Okuyucu)**'da 1958 Almanya'sında baş karakter Michael Berg (David Kross) kendinden yaşça hayli büyük bir kadınla ilişkiye girer. İlk

bölüm bu ilişkinin tematik gelişimi ve sonuçlanmasına ayrılmıştır. Filmin ortalarından itibaren ise kadının sırrının ortaya çıkması ve bunun yarattığı statik çatışmaya ayrılır.

e) Amaç Üstüne Amaç

Bir karakterin filmde tek amaca sahip olmasının istisnasının amaç kırılması ve bu şekilde iki bölümlü olarak kurulmuş filmler olduğunu biliyoruz. Ancak nadir de olsa bazı filmler, bir önceki maddede belirttiğim lokal amaçlı yapıya benzer bir şekilde, arka arkaya amaçlarla kurulmuş da olabilir. Lokal amaçlı yapıda karakterlerin genel bir kişilik yapısı ve sürekli yani hemen her sekansta değişkenlik gösteren amaçları bulunmaktadır. Nadir de olsa, bazı filmlerde karakterler birkaç aşamalı amaç kırılması yaşayabilir, yani 3, 4 hatta 5 ayrı büyük amaca sahip olabilirler. Bunu amaç üstüne amaç şeklinde adlandırabiliriz.

Joseph Losey'in **The Criminal (Suç altında)** filminde baş karakter Johnny (Stanley Baker) filmin başında hapishanededir ve salıverilecektir. Amacı dışarı çıktıktan sonra hemen yeni bir soygun gerçekleştirmektir (1). Soygun gerçekleşince, parayı saklamak amaç haline gelir (2). Sonra tekrar tutuklanır ve hapisten çıkmak ya da kaçmak yeni amacıdır (3). Nihayet hapisten tekrar çıkar ve bu sefer de paraları tekrar bulmak ve ülkeyi terk etmek ister (4).

DRAMATİK YAPI ÖZELLİKLERİ

Dramatik Sonuç

Her filmin bir sonu olduğuna göre, her öykünün de dramatik bir sonucu vardır. Senarist filmini yazmaya başladığında, öykünün sonunda ne olacağını kelimesi kelimesine bilmeyebilir, ancak çoğunlukla dramatik sonuç hakkında net bir bilgisi vardır.

Dramatik sonuç, baş karakterin amacı ile doğrudan ilintilidir. Filmin dramatik yapısında amacın gerçekleştirilip gerçekleştirilemediği sorgulandığına göre, dramatik sonuç ya EVET, ya da HAYIR şeklinde belirecektir. Baş karakterin amacı para kazanmak ise ve filmin sonunda zengin olmuşsa, dramatik sonuç evettir. Aynı fakirlikte kaldıysa, hatta daha da kötü bir duruma düştüyse, o halde dramatik sonuç hayırdır. Baş karakterin amacını yeni taşındığı bir yerde çevresine uyum sağlamak olarak belirlemişsek ve filmin sonunda başta mesafeli davranan komşularının artık onu sevdiklerini, içlerine kabul ettiklerini görüyorsak dramatik sonuç evettir. Baş karakter uyum sağlayamadığı için sonunda ayrılmak durumunda kalıyorsa dramatik sonuç hayırdır. Bu örnekleri çoğaltabiliriz. Dramatik sonuç yalnızca filmin sonu ile ilintilidir. Zira filmde karşımıza, amacın gerçekleşecek veya gerçekleşmeyecek gibi olduğu pek çok bölüm çıkabilir. Ancak, dramatik sonuç açısından bizi ilgilendiren bölüm filmin finali, en son sahneleri ve bu sahnelerden aldığımız sonuçtur.

Dramatik sonuç, yalnızca evet ve hayır şeklinde ortaya çıkar. Ancak bu iki sonuç, adı üstünde yalnızca sonuçtur. Baş karakter bazen amacına ulaşmasına yani dramatik sonucun evet olarak gerçekleşmiş olmasına rağmen, pek çok sevdiğini kaybetmiş, yaşamındaki önemli değerlerden ödünler vermiş, yani kısacası biraz acılı bir evet elde etmiş olabilir. Bu noktada karakterin tematik değişimi, gelişimi gibi öğeler ortaya çıkar. Bunların üzerinde tematik yapı bölümünde duracağım. Bazı durumlarda ise baş karakter, filmin sonunda, şahsi olarak amacına ulaşır. Ancak bu uğraşın gerçekten hiçbir işe

yaramadığı ya da sonuç vermediği görülür. Bu durumda dramatik sonuç yine de olumsuzdur.

Bilinen tarihi olaylara gönderme yapan veya tanınmış romanlardan uyarlanan filmlerde, dramatik sonuç bilinebilir veya tahmin edilebilir. O halde baş karakterin amacını doğrudan dramatik sonuca bağlamamak, amacı biraz farklılaştırmak gerekecektir. Örneğin tarihi olarak baş karakterin öldüğünü biliyorsak, ona hayatını sürdürmek gibi bir amaç vermememiz doğru olacaktır. Örneğin Sofia Coppola, **Marie Antoinette**'in yaşamını anlatırken, ona bir ana amaç yerine birçok lokal amaç vermiştir. *(Kocasından çocuk sahibi olabilmek, kocasını aldatmak, saray çekişmelerinde üste çıkmak)*

Amaç Kırılması

Baş karakter, amacını belirlendikten sonra, filmin son sahnesine kadar bu amacı gerçekleştirmeye çalışır. Ancak bazı filmlerde engeller ve buna bağlı çözümler, baştan itibaren çok kuvvetli ve tempolu biçimde ortaya çıkmış olabilir. Bunun sonucunda, baş karakter amacına filmin ortalarında ulaşır ve dönüşüm yaşanır. Burada, baş karakterimiz amacına ulaşır ulaşmaz yeni bir amaca sahip olmalıdır. Buna amaç kırılması denir. Benim gördüğüm filmler içinde, en tipik ve ilginç örneklerden biri, bir Rus filmi olan, Pavel Loungine'in **Luna park** filmindeki amaç kırılmasıdır. Günümüzün Rusya'sında genç Andrei (Andrei Goutine), kendilerine *"Temizlikçiler"* diyen aşırı milliyetçi bir grubu yönetmektedir. En büyük amaçları Rusya'yı yahudi, eşcinsel ve marjinallerden temizlemektir. Ancak bir akşam Andrei, kendisi gibi aşırı milliyetçi olan kız arkadaşı Aliona'nın ağzından, babasının bir Yahudi olduğunu öğrenir. Filmin baş karakteri Andre'nin amacı burada belli olur: Yahudi olan babasını bulmak. Bir yandan da Yahudi olmayı kendine konduramadığından, bunu saklama, kabul etmeme ve gerçeği öğrenme çabaları çatışmalar şeklinde ortaya çıkar. Öykünün hemen hemen tam ortasında Andrei birkaç sahne süren aramadan sonra nihayet babasına ulaşır. İlgi çekici, gamsız bir sanatçı olan babasından etkilenen Andrei, bir yandan onunla görüşmeye devam edip dostluğunu ilerletirken, bir yandan da yeni bir amaca sahip olur: Yeni kavuştuğu babasını ve onu seçtiği için de kendisini milliyetçi arkadaşlarına karşı korumak. Bu örneğin ilginç yönü amaç kırılması ile karakterdeki keskin dönüşümün birlikte verilmiş olmasıdır. Yine örneğin John Carpenter'ın **Ghosts of Mars (Mars'taki Hayaletler)** filminde kumandan Melanie Ballard'ın temsil ettiği grup karşılarında yer alan diğer bir grup ile çatışır. Tam bir *protagonist-antagonist* yapısı benimsenmiştir. Filmin ortalarında, Mars'ta zombilerin ortaya çıkışı ile iki grup bu sefer onlara karşı birleşirler ve filmin ikinci bölümündeki amaçları ortaktır.

Amaç kırılmasının nelere bağlı olduğu ve bazı özelliklerinin neler olduğunu şöyle sıralayabiliriz:

a) Sona erdirilen amaç yeni amaç ile organik anlamda kesinlikle doğrudan bağlantılı olmalıdır. Hatta birinci amacın sona erdiği sahne ile ikinci amacın başladığı sahne iç içe geçmiş olabilir. Bu iki farklı amaçlı yapıya amaç kırılması denmesinin sebebi de budur. Amaç sona ermemiş, kırılmış ve ona bağlı olarak başka bir amaca geçilmiştir.

b) İkinci amaç, ilkine göre çok daha güçlü ve gerçekleştirilmesi daha zor olmalıdır. Buna bağlı olarak da engellerin de daha güçlü olması gerekir.

c) Amaç kırılması genellikle filmin ortalarında gerçekleşir. Ancak bunun başta veya filmin son bölümünde geçmesinin bir sakıncası yoktur. Yalnızca engelleri ona göre belirlemek gerekir.


Apt pupil (Ölümcül sır)

Bryan Singer **Apt pupil (Ölümcül sır)** filminde yaşlı komşusunun eski bir Nazi olmasından şüphelenen genç Chris'in öyküsünü anlatmaktadır. Yaşlı adamın kimliğini keşfetmek ve onun işlediği tüm insanlık suçlarını itiraf etmesini sağlamak Chris'in ilk amacıdır. Bu süre içinde aralarındaki ilişki de gelişir. Ancak yaşlı komşusunun Chris'in ne yapmaya çalıştığını öğrenmesiyle işin rengi değişecektir. Yaşlı nazi, genç çocuğu, eğer kendisini ihbar ederse, onun da kendisinin dostu olduğunu herkese anlatmakla tehdit eder. Chris'in yeni amacı hem bu ikilemden hem de yaşlı adamın gittikçe artan tehditlerinden kurtulmak olmuştur.

Bayrak koşusu

Nadir de olsa, bazı filmlerde baş karakter değişir ama amaç aynı kalır. Bu tip durumlarda karakterlerin birbirleriyle mutlaka ayrılmaz bağları veya aile yakınlıkları olması gerekmektedir. **Billy Elliott**'ta baş karakter küçük Billy, filmin başından itibaren hocasının da etkisiyle bale ile ilgilenmeye başlar. Ancak yaşadığı çevre kuzey İngiltere'nin küçük bir kasabası olduğu için, gerek ailesinden, gerekse çevresinden çok büyük tepkiler alır. Küçük çocuğun amacı tüm bu tepkilere karşı koyarak inandığı yolda yürümek ve Londra'daki bale akademisine kabul edilmektir. Bir süre sonra Billy'nin babası, bu amacın oğlu için ne kadar önemli oduğunu anlayınca fikrini değiştirir. Ancak bu sefer de karşılarında başka bir sorun vardır. Akademi'nin seçmelerine gitmek ve eğer kabul edilirse Billy'yi orada okutabilmek para gerektirir. Halbuki aile parasızlık içindedir, çünkü maden işçisi olan baba, uzun süreli bir grev dönemindedir. Baba, grev ile para bulmak arasında kalır. Bu noktada gerçekten en fazla çatışmayı yaşayan kişi, baş karakter konumuna geçer. Billy ise memnundur, zira olay çözümlenmemiştir ama en azından ailesi kendisi gibi düşünmeye, onun isteklerine saygı duymaya başlamıştır. Burada filmin baş karakterinin amacı, ona yakın bir başka karakter *(baba)* tarafından devralınmıştır.

Karakterin filmin belli bir bölümünden itibaren hareketsiz kaldığı ya da eylemler yapmasını engelleyecek bir hastalığa sahip olduğu durumlarda amacını gerçekleştirmek adına bayrağı başkasına devredebilir.

Kırmızı Ringa

Sonundaki büyük sürprize hazırlamak ve anlatım dilinde değişim yaşatmak için birkaç sahne boyunca, seyircinin bir yere doğru sürüklenip sonra birden şaşırtılması tekniğine anglo-saxon terminolojisinde Red hareng (Kırmızı ringa balığı) denir. *(Fr.: Fausse piste)* Anglo-sakson ülkelerinde, eskiden avın zevkini uzatmak için av köpeklerine kokmuş ringa balığı koklatılmaktaydı. Terim'in kökeni budur.[233]

Seyirci aldatılmaktan hoşlanır mı ya da eğer hoşlanırsa neden? Senaristin seyirciyi aldatması bir şekilde ona değer verdiğini, onun dikkatini çekmeye çalıştığını ispatlamak-

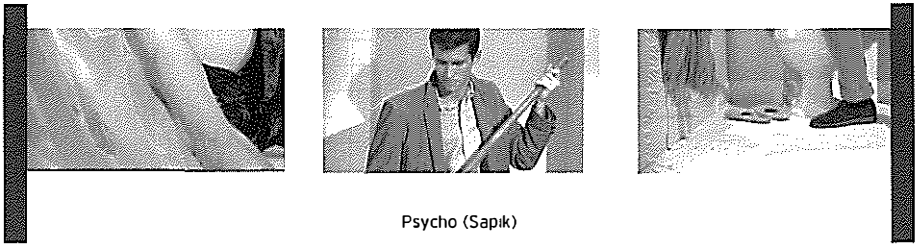
233) Yves Lavandier: *La Dramaturgie,* Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 190

tadır. Buna ek olarak seyirci senaristin anlatımı kontrol altında tuttuğu hissine sahip olur ve güven duygusu pekişebilir. Yine de kırmızı ringa son derece riskli bir kullanımdır. Nasıl kullanılacağını bilmeden denemeler yapmaktan kaçınmak gerekir. Şimdi bu kuralın nasıl kullanıldığı ve kullanım şekilleri üzerinde duralım:

Genel Kullanım

Genel kullanım tamamen filmin yapısı ile ilgilidir. Senarist, gerek konu, gerekse baş karakter için filmin başında belli bir hazırlık yapar. Bu hazırlık birkaç sahne olabildiği gibi, filmin ortalarına kadar da sürebilir. İşte tam o noktada filmin olay örgüsünün ve baş karakterinin radikal bir şekilde değişmesi seyircide ciddi bir aldatılmış duygusu ve boşluk yaratabilir.

Sinema tarihinin hiç kuşkusuz en önemli kırmızı ringası Alfred Hitchcock'un **Psycho (Sapık)** filminin yaklaşık ilk 40 dakikasıdır. Filmin başından itibaren takip ettiğimiz Marion'un baş karakter olacağına ikna oluruz. Çalıştığı bankanın parasını çalması ve sevgilisiyle birlikte uzaklara gitme planları kurması bu konuda bizde hiçbir şüphe bırakmaz. Arabası ile bulunduğu şehirden uzaklaşırken şiddetli bir yağmura yakalanır ve geceyi geçirecek bir otel bulur. Oteli Norman Bates adlı garip bir genç işletmektedir. Hemen otelin yanında kendisine ait bir köşk vardır ve burada ortalıkta görünmeyen, yatalak annesi ile birlikte yaşamaktadır. Aynı gece, Marion odasında duş alırken dışarıdan giren



Psycho (Sapık)

biri tarafından vahşi bir şekilde öldürülür. Seyirci, Marion'un baş karakter olduğuna emin olduğu için asla tahmin edemediği bir sürprizle karşılaşmıştır. Nitekim Robert Bloch'un romanında böyle bir durum söz konusu değildir. Roman doğrudan Norman Bates ile başlar ve Marion'un çaldığı para olayını geriye dönüşlerle anlatma yolunu seçer. Zaten Marion'u sorguya çeken polis gibi detaylar da romanda mevcut değildir.[234] İşte filmdeki bu ilk 40 dakikalık bölüm kırmızı ringadır. Ancak burada bu kuralı uygulamak kadar sonrasını da planlamak gereklidir. Özellikle baş karakteri değiştiren böyle kırmızı ringa bölümlerinde seyirci aldatılmaktan hoşlanmakla birlikte arkasından gelen bölümlerden hiç hoşlanmayabilir. Çünkü kendisini terkedilmiş hissedecek, özdeşleşme prosedürü kesintiye uğramış olacaktır. Bu yüzden de mutlaka yeni bir baş karakter belirlemek gerekir. Ancak yeni bir baş karakter belirlemek için nasıl bir süreç uygulanmalıdır?

Öncelikle filmin başındaki baş karakterin gittiğine, öldüğüne yani filmi terk ettiğine seyircinin kesinlikle ikna olması gerekir. Zira baş karakterin başına ne gelirse gelsin

234) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 190

herkesin içinde onun geri döneceğine dair daima bir umut vardır. Belki bu bir oyundur, hiledir ve baş karakter geri dönecektir. O yüzden de onu ikna etmek gerekir. **Psycho (Sapık)** örneğinde Alfred Hithcock, dakikalarca Norman Bates'in Marion'un öldürüldüğü banyodaki kanı temizlemesini ve cesedi saklamasını göstermiştir. Cinayeti annesinin işlediğine ikna olduğumuz için Norman'ın bu hareketlerini normal buluruz. Tüm bu ağır süreç bizi Marion'un ölümüne ikna ettiği gibi, aldığı sorumluluk ve yaşadığı çatışmalar nedeniyle filme yeni bir baş karakter de sunmuştur: Norman Bates...

Aynı tip önemli bir kırmızı ringa kullanımının olduğu filmlerden bir başkası ise **Brubaker**'dır. Film uzun bir sunum bölümü ile başlar. Bu ilk bölümde, öncelikle, içinde bulunduğumuz hapishanedeki zor koşulların tasviri vardır. Dayak ve işkenceler mahkûmlar için yaşamı dayanılmaz kılar. Mahkûmlardan biri olan Brubaker ve diğerleri kaçış ihtimalini ciddi olarak düşünmeye başlamıştır. Ancak filmin 29. dakikasına geldiğimizde birden... Brubaker'ın aslında buraya yeni atanan hapishane müdürü olduğu ve şartları denetlemek adına kendini mahkûm gibi gösterdiği anlaşılır.

Kırmızı ringa kullanmak için senarist, tıpkı Hitchcock gibi, bu kullanımı yaptığının bilincinde olmalıdır. Bu yüzden de bu yöntem, kimin tarafından işlendiği belli olmayan cinayetleri konu alan Kim yaptı? (Who d'un it?) türü filmlerde de sıklıkla kullanılır. Genellikle karakterlerden birinin üzerinde bütün kuşkular buluşturulur *(olay anında orada olmaması, öldürülen kişiden nefret etmesi, vs.)* Bu tip bir hazırlık yapıldıktan sonra söz konusu karakter de bir cinayete kurban gider. Böylece seyirci yeni bir katil adayı bulma durumuyla başbaşa bırakılır. Özellikle kapalı mekânda geçen gerilim ve fantastik film örneklerinde, şüpheler **Fantastic voyage (Şahane yolculuk)**'ta olduğu gibi tek bir kişinin *(Dr. Duval)* ya da **The Thing (Şey)**'deki gibi sırayla herkesin üzerinde toplanabilir.

Diğer Genel Kullanım Örnekleri

Sinemada kırmızı ringa kullanan filmler genellikle o sahne ile hatırlanırlar. Seyircinin merakı kırmızı ringa kullanımı sonrasında ikiye katlandığı için bu elemanı vurucu bir şekilde kullanan filmler seyircinin gözünde prestijli hale gelebilir.

a) Baş karakterin değişmesi: Kırmızı ringanın tanımını yaparken bu yöntemin esas işlevinin, Hitchcock'un kullandığı gibi filmin baş karakterini değiştirmek olduğunu belirtmiştim. Bu durum tamamen senaristin seçimi ile de olabilir. Ancak çok dikkat etmek gerekir. Zira seyirciye yeniden bir baş karakter hazırlamak için zamana ihtiyaç vardır. Roman Polanski'nin **Bitter moon (Acı ay)** filminde gemi yolculuğuna çıkan çifti görünce çoğu seyirci filmin baş karakterinin koca yani Nigel (Hugh Grant) olduğunu düşünmüştür. Ancak Nigel gemide Oscar adında kötürüm bir adamla karşılaşır ve film Oscar'ın nasıl kötürüm olduğunun geriye dönüşlü öyküsüne döner.

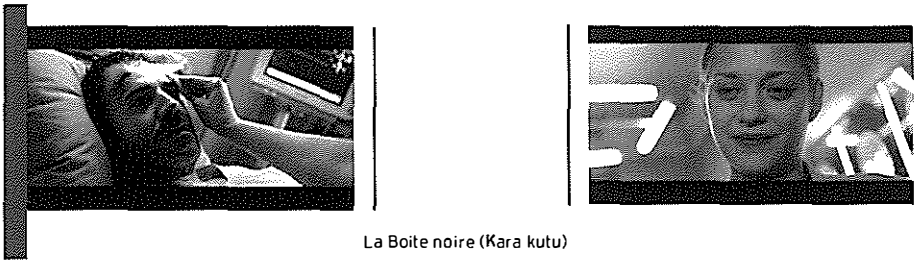
b) Baş karakterin amacının değişmesi: Baş karakterin amacının yeni bir bulguyla sert ve radikal bir şekilde değişmesi o amacın geliştirilmesine kendisini hazırlamış seyirciyi boşlukta bırakabilir. Bu boşluğu engellemenin en önemli yolu yeni amacın eskisi kadar hatta çok daha fazla etkili olmasıdır. Bunu amaç kırılmasından ayıran şey yeni amacın hiç beklenmedik bir şekilde gelmesidir. **What lies beneath (Gizli gerçek)** bu konuda ilginç bir örnek teşkil eder.

Claire (Michelle Pfeiffer) filmin ortasına kadar ortadaki çeşitli sorunların *(kargaşa, tartışma sesleri, vs.)* komşu ile bir ilişkisi olduğuna inanmaktadır. Seyirci de buna ikna

olmuştur. Ancak gerçek çok daha farklıdır. Bu gerçeğin farklı olduğunu keşfettiğimiz noktada aynı zamanda karakterin yeni bir tehlike ile başbaşa kaldığını gözlemleriz.

c) Filmin yapısının değişmesi: Filmin ilk bölümünün tematik yapılı yani ilişkili başlayıp, dramatik yapılı bir şekilde devam etmesidir. Tersi de olabilir. **The Crying game (Ağlatan oyun)**, İrlanda'da bir grup İrlanda kurtuluş Örgütü *(IRA)* militanının siyahi bir İngiliz askeri, Jody'yi kaçırmalarıyla başlar. Ancak, daha sonra militanlardan biri olan Fergus ile Jody arasında yavaş yavaş gelişen bir dostluk oluşur. Birbirlerine öyküler anlatırlar, sırlar verirler, karşılıklı hayatlarından bahsederler. Hatta bu dostluk Fergus'un kendi arkadaşları tarafından esirle fazla yakınlaşmaması konusunda uyarılmasına neden olur. Burada seyircilerin çoğu bu ilişkinin daha da gelişeceğini, hatta belki de Fergus'un arkadaşlarına karşı çıkmak pahasına Jody'yi serbest bırakacağını, bu durumun da onun başına işler açacağını düşünmüşlerdir. Ancak birden beklenmedik bir şey olur. Bir boşluktan yararlanarak kaçma girişiminde bulunan Jody kendini yola attığında bir arabanın çarpması sonucu hayatını kaybeder. Bu şoktan sonra seyirci kendini terk edilmiş veya boşlukta hissedecektir. Bu tipik bir kırmızı ringa durumudur. Olay bitmiştir, film bundan sonra nasıl devam edecektir? Jody, Fergus'la konuşmalarından birinde onu kendine yakın gördüğünü ve kendisine bir şey olursa kız arkadaşı Dil'e göz kulak olmasını istemiş, Fergus'a onun fotoğrafını vermiştir. Jody'nin ölümünden sonra Fergus'u Londra'da elinde fotoğrafla adres ararken görürüz. Filmin nereye doğru gideceği belli olmuştur. Buradaki kırmızı ringa kullanımı filmin politik gerilim gibi başlayıp tamamen tür değiştirmiş olmasını da açıklamaktadır.

d) Kırmızı Ringa'nın hazırlık işlevi: Son dönem Fransız filmlerinden, bir Tonino Benacquista uyarlaması olan **La Boite noire (Kara kutu)**, herhalde en ilginç ringa kullanımlarından birini sunmaktadır. Bir trafik kazası geçiren Arthur, birkaç gün sonra uyandığında kendisiyle ilgilenen hemşirenin, uykusu sırasında söylediği bilinç altı sözleri bir deftere kaydettiğini görür. Genç adam, söylediği şeylerin anlamını araştırmaya başlar. Ancak araştırdıkça, kendisi, çocukluğu ve erkek kardeşi İvan hakkında garip sonuçlara ulaşmaktadır. Çevresinde tanıdığı insanlar da nedensiz bir şekilde öldürülmeye başlayınca polis olayla ilgilenir. Şüpheler Arthur'un etrafında toplanmaya başlamıştır. Arthur evine döndüğünde birlikte olduğu genç kızın da öldüğünü görür. Defteri ve olayla ilgili yazıcısından çıkarttığı tüm kağıtları yakmaya



La Boite noire (Kara kutu)

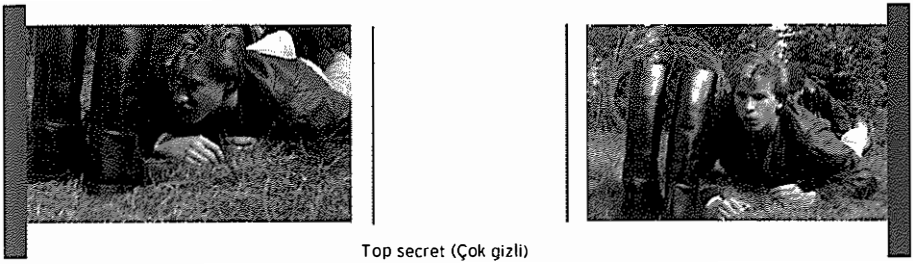
başlar. O anda filmin ortasıdır ve seyirci olayın nereye doğru gideceğini merak etmektedir. Birden Arthur'u bir kez daha ilk uyandığı hastane yatağında görürüz. Tüm bunlar halüsinasyondur ve adeta her şey yeniden başlamıştır. Onu bir doktor uyandırır, hemşireler yardımcı olur. Karakterler aynı fizik görünümünde, ancak farklı kişilik özelliklerine sahiptir. Olaylar farklı şekilde gelişmektedir. Bir tek şey hariç: Hemşire ona uykusunda sayıkladıklarını kaydettiklerini söyleyerek bir kaset sunar.

Bu örnekte, kırmızı ringa yöntemi, filmin kırmızı ringa sonrası kurgusu için bir hazırlık niteliği taşır.

Lokal Kullanım

Lokal kullanım tek bir sahnenin içinde önce bir beklenti oluşturup, sonra da hiç beklenmedik bir şekilde taçlandırılması esasına dayanır. Bunu küçük şokiar şeklinde de adlandırabiliriz. Çoğunlukla absürd komedilerde yer alır.

David Zucker, Jerry Zucker ve Jim Abrahams'ın ünlü komedileri **Top secret (Çok gizli)** tamamen kırmızı ringa kullanımı üzerine oluşturulmuş skeç ve gaglarla doludur. Kapalılığı ile korku veren Doğu Almanya'yı ziyaret edecek ilk Amerikalı rock şarkıcısı Nick Rivers'ın (Val Kimler) öyküsü anlatılarak casus filmlerinin ti'ye alındığı film, hareket halindeki trenin üzerinde boğuşan iki adamın görüntüleri ile başlar. Bunlardan biri gizli ajan, diğeri de doğu Alman askeridir. Bir ara yerde kalan ajan, trenin altından geçeceği bir köprüyü fark eder. Alman askeri ise arkası dönük ve ayakta olduğu için bunu fark etmemiştir. Ajan köprünün askeri parçalayacağını



Top secret (Çok gizli)

düşünerek başını yere yaslar ama başını tekrar kaldırdığında askerin, tozlar içinde sapasağlam ayakta olduğunu, köprünün ise ortadan yarıldığını görür. *(1. ringa)* Biraz sonra trenle yolculuk eden Nick Rivers'a geçeriz. Oturduğu kompartımanda bir yandan yanındaki pencereye bakmakta bir yandan da elindeki palet ve fırçayla resim yapmaktadır. Tabii ki güzel bir peyzaj yaptığına inanırız. Ama hayır! Tabloyu gördüğümüzde, resmin, etrafın hızla giden trenden görülebileceği gibi yapıldığını, yani flu olduğunu fark ederiz. *(2. ringa)* Tren durur. Polisler gelir, kimlik araması yaparlar. Nick Rivers yerine döner, şimdi yanındaki pencereden istasyonda bekleyenler görülmektedir. Tren yavaş yavaş hareket etmeye başlar. Ancak birden... trenin yerinde durduğunu ve istasyonun üzerindeki her şey ile birlikte trenin ters tarafına doğru hareketlendiğini görürüz. *(3. Ringa)* Hemen sonra da ekranda bir Almanya haritası gösterilir. Hareket eden ufak bir nokta vardır. Seyirci, elbette ki bunun trenin nereye doğru gittiğini göstermek amaçlı olduğunu düşünecektir. Ancak daha sonra birden noktalar çoğalır, başka istikametlerden de noktalar girer ve onları yiyen ufak bir amip ortaya çıkar. Harita bilgisayar oyununa dönüşmüştür. *(4. ringa)* Görüldüğü gibi, filmin yalnızca ilk 10 dakikasında dahi 4 ayrı kırmızı ringa vardır. Film boyunca bu aldatılar sürecektir.

DRAMATİK YAPI İÇİNDE TEMATİK YAPI KURGUSU

Anlatılan her öyküde, karakterin gelişimi, iki temel elemana göre şekillenir: etik içgüdü ve aşk ya da dostluk ilişkisi. Bu iki elemandan birinin ya da her ikisinin işlenmesiyle karakterde oluşan değişim süreci tematik yapı kurgusunu oluşturur.

Dramatik yapı kurgusu, bir filmin teknik alt yapısını oluşturmak, işleyişini sağlamak için önemlidir. Ancak yaratıcılık ile ilgili gerçek kıvılcımlar, sorunsal eğilimi gibi unsurlar tematik yapı kurgusunu oluşturur. Tematik yapı kurgusu olmadan da film yapılabilir. Ancak bunlar güçlü dış çatışmalarla örülmüş gösteri filmleri ile sınırlı kalmaktadır. Karaktere değişim yaşatmadan, büyük, önemli kısacası evrensel bir filme imza atmak imkansız değil ama zordur. Bu anlamda, tematik yapının hemen her filmde olması gerektiğini düşünebiliriz. Ancak olay örgüsü genellikle yalnızca dramatik yapı veya tematik yapıdan birinin üzerine kurulur. Bu iki yapı modelinden hangisinin baskın olacağı senaristin eğilimine, seçimine göre değişir. Buna karşılık, hangi model baskın olursa olsun, diğer model de alt metin olarak filmin içinde işlemelidir.

Dramatik yapı elemanlarını anlattığım bölümün başında bu iki modelin özelliklerinden bahsetmiştim. Baş karakterin net ve gerçekleştirilmesi zor bir amacının olduğu, bu amacı gerçekleştirmeye çalışırken karşısına çıkan iç ve dış engelleri aşmaya çalıştığı model, dramatik yapı modelidir. Karakter bir yandan amacını gerçekleştirmeye çalışırken, bir yandan da yaşadığı olaylara bağlı olarak tematik bir değişim gösterecektir. Buna dramatik yapı içinde tematik değişim ya da ikincil yapı denir.

Tamamen tematik değişimi baz alan tematik yapı modeli ise genellikle birbirine tamamen zıt ya da anlaşmaları mümkün görünmeyen iki karakterin aynı amaç veya görev için en azından bir süre birlikte olmaları ya da aynı çevrede yaşamaları, bu süreç içinde de ya duygusal ya da ruhsal olarak birbirlerine yakınlaşmaları ya da birbirlerini etkileyerek değiştirmelerini konu alır. Tematik yapı modelinde de bir alt metin olarak karakterlerin dramatik amaçları mevcuttur. Bu amaçların sonuca ulaştırılmaları da önemlidir. Ancak amaç hiçbir zaman tematik değişimin önüne geçmez, seyirci dramatik modelde amacın gerçekleşememesinden duyduğu büyük kaygıyı tematik modelde hissetmez. Şimdilik bunu biraz sonraya bırakarak dramatik yapı içindeki tematik değişime eğilelim.

Dramatik yapı içinde Tematik Değişim ya da İkincil Yapı

Öyküde baş karakterin amacını gerçekleştirmeye çalışırken geçirdiği kişilik değişimine tematik değişim denir. Seyircinin ilgisi ana eksen olarak amacın nasıl gerçekleşeceği üzerindedir. Bu yüzden karakter değişimi elemanları süreç içinde yerleştiriliyor olmalıdır. Buna karşılık, tematik değişimi, filmin küçük bir elemanı ya da aksesuvarı gibi düşünmemek gerekir. Değişim bir süreç olduğu için tematik değişim de filmin birincil yapı *(dramatik yapı)*'sının yanında giden bir ikincil yapı süreci olarak algılanır. Tematik değişim çoğunlukla karşılaşmalar sonucu ortaya çıkar. Bu değişimi oluşturan unsurların başında da AŞK yani baş karakterin misyonu sırasında bir kadına aşık olması ya da büyük bir dost kazanması gelir. Bu durumda karakterin değişim yaşaması ikincil yapıyı sonuçlandırmaz, bu aşkın ya da dostluğun sonucunu görmek gerekir. Örneğin çoğu Amerikan polisiye filminde ikili devriye gezen polisler görürüz. Aslında bir görevleri vardır ve filmin dramatik konusunu bu görevi sonuçlandırmak oluşturur. Bunun yanında baş karakter polisin yanına verilen ve kendisine hiç uymayan bir kontrast taşıyan meslektaşı (yaşlı/genç, tecrübeli/çaylak, geri kafalı/modern, eski tip erkek/yenilikçi kadın, vs.) filmin

tematik gelişimini sağlar.

Öncelikle tematik değişimin dramatik yapı içinde nasıl yer alabileceğini biraz açayım. Dramatik yapı içinde tematik değişimi dört aşamalı olarak görmek gerekir.

Baş karakterin filmin başındaki kişilik yapısı: 1. aktın içinde karakter tanıtımı yapılırken onun nasıl bir karaktere sahip olduğunun gösterilmesidir. Baş karakterin başta genellikle olumsuz özelliklere sahip olması ilgi çekicidir. Çünkü, sinemada genellikle olumlu türde değişimler yaşanır. Karakterin ırkçıyken insanları seven, hoşgörüsüzken hoşgörülü, gericiyken açık fikirli, pasaklıyken bakımlı hale gelmesi filmlerde sık sık rastladığımız örneklerdendir.

Değişime neden olacak ana olay: Karakterin değişimini sağlayacak ana olayları iki şekilde görebiliriz:

a) Büyük bir şok, kaza veya dramatik gelişim içinde düşüncelerini sarsacak bir tanıklık.

b) İleride ilişkisini geliştireceği bir dost veya sevgili ile tanışma.

Değişim süreci: Karakterler değişime neden olacak ana olayla karşılaştıktan sonra bu değişimi hemen değil, bir süreç dahilinde yaşarlar. Zaten bu nedenle tematik değişime *"tematik gelişim"* adı da verilebilir. Çünkü gerçek anlamda bir süreç söz konusudur. Bu süreç, başı ve sonu ile genellikle 2. akt içinde yer alır.

Sonuç: Değişimin gerçekleştiğinin seyirci tarafından net olarak anlaşıldığı; eğer bir ilişki süreci yaşanıyorsa, bu ilişkinin mutlu veya mutsuz bir sonuca ulaştığı yerdir. Unutmamak gerekir ki karakter ne kadar şiddetli bir değişim geçirirse seyirci tarafından kabulü de öylesine kuvvetli olur. Bu sonuç sahnesi, baştaki sahnelerle paralellik veya simetri de gösterebilir.

Dramatik yapı içindeki tematik değişimin aşamalarını açıkladıktan sonra gözden kaçmaması gereken çok önemli detayları da birer birer gözden geçirmemiz iyi olur:

a) Sinemada gerçekçilik esastır. Hepimiz çok iyi biliyoruz ki hayatta insanlar durup dururken değişime uğramazlar. Değişim için ya uzun seneler süren psikanalitik çalışmalar ya da çok ciddi şoklar, hayal kırıklıkları, acılar gerekmektedir. *(önemli bir kaza, çok yakın birinin ölümü, ölüm tehlikesi, vs.)* İşte sinemada da bu değişimi gerçekleştirecek olan şey, baş karakterin başına gelen ya da daha önceden gelmiş olan önemli bir olaydır. Bu durum **Cast away (Yeni hayat)**'ta olduğu gibi zorunlu olarak *(kaza sonucu tek başına ıssız bir adaya düşen baş karakter yaşamını sağlamak zorundadır)* ya da **A dry and white season (Kuru beyaz bir mevsim)**'deki gibi karakterin kendi isteğiyle *(Güney Afrika'da ırkçılığın şiddetinden habersiz bir avukatın bilinçlenmesi süreci)* oluşabilir.

b) Değişim filmdeki her karakterde olabilir. Ancak her karaktere ayrı bir zaman ayırmak, ayrıca da bunu açıklamaya girişmek, son derece uzun bir süreçtir. O yüzden de yalnızca baş karakterin değişimi esas alınır. Buna karşılık, baş karakterin içinde yaşadığı topluma karşı direnmesini ya da kendini farklı kişiliği ile kabul ettirmesini konu alan bir olay örgüsü varsa, en önemli rakiplerden biri de değişime uğrayabilir. Bu değişim, baş karakterin kabulünü simgelemiş olur. **Chocolat (Çikolata)**'da Vianne'ın (Juliette Binoche) taşındığı kasabanın belediye başkanı filmin başından itibaren şekerlemeler ile günah arasındaki ilişkiyi vurgulayan konuşmalar yapar. Ancak Vianne'ın olağanüstü güzellikteki çikolataları, hoş görüsü ve özellikle direnci, başkanın değişimine yol açacaktır. Filmin sonlarında onu da çikolata yerken görürüz.

c) Karakterlerin filmin sonunda mental olarak değiştikleri ölçüde fiziki olarak da değişikliğe uğramaları ilginç olabilir. Ancak filmin ana fikri ve tematik yapısı için önemli olan durum, karakterin mental anlamda yani onu oluşturan kişilik özellikleri açısından uğradığı değişimlerdir. **American history X (Geçmişin gölgesinde)** filminde baş karakter Derek Vinyard'ın (Edward Norton) ırkçılıktan hoşgörüye geçişi yeni bir tiplemeyle taçlandırılır. Aynı tür değişim **Born on the 4th of July (Doğum günü 4 Temmuz)**'un savaşta bilinçlenen ve sakat kalan baş karakteri Ron Koviç (Tom Cruise) için de geçerlidir.

d) Karakterin değişimi sıklıkla hatta neredeyse her zaman kötüden iyiye doğru olur. Çok nadir de olsa iyiden kötüye doğru değişimler de tabii ki olacaktır. Ancak bu tip kurgular daha çok seyirciye dünya ile ilgili metaforik mesajlar vermek isteyen filmlerde vardır. Yoksa seyirci özdeşleştiği karakterin kötü bir adam haline gelmesini kabul etmeyecek, hatta gerçekçi bulmayacaktır. Bir örnek verecek olursak, filmin başında her etnik gruba, her ırka saygı gösteren bir karakterin filmi ırkçı bitirmesi pek iç açıcı olmaz. Bu tip dramatik denemeler yapmak elbette ki mümkündür. Ancak senariste başka türlü zorluklar çıkarabilir. Zira seyreden kişiler karakter ırkçı hale döndüğünde dahi onun eski haline geri dönebilmesi beklentisi içinde olacaktır. Zira seyirci daima iyi bir gelişime şartlanmıştır. İyi bir gelişim mutlaka mutlu son demek değildir. Ancak olayın içinde, hiç değilse iyiliğe doğru giden bir perspektif olması gerekmektedir. Yine de bu tip karakterlerin en ünlülerinden biri Stanley Kubrick'in **Full Metal Jacket** filminde eğitime şişman gelip psikopat olarak çıkan Pyle karakteridir. Pyle yalnızca birinci bölümde vardır ve sonunda kendini öldürür. Ancak filmin ikinci yarısı ile birlikte eğitim gören diğer gençlerin de savaş sırasında suçsuzlara ateş açabildiklerini görürüz.

e) Bir karakterin değişimi radikal olabilir ama hiçbir zaman tamamen olmaz. Yani başına ne türlü bir şok gelmiş olursa olsun karakter inanılmaz cimrilikten korkunç bir bonkörlüğe gidemez. Filmin başında vereceğimiz kötü karakter özelliği mümkün olduğunca sert olabilir, hatta bunun oldukça aşırı olması karakterin daha rahat kabul edilmesi anlamında bize oldukça yararlı da olabilir. Yani cimri bir karakter verecekseniz aşırı cimri, kıskançsa aşırı kıskanç, görgüsüzse aşırı görgüsüz olması filmin açılışı için bir hayli ilginçtir. Ancak filmin sonunda karakterin bir başka uca savrulmamasına dikkat etmek gerekir. Zira bunun hayatta hiçbir karşılığı yoktur. Hayatta karşılığı olmayan bir şeyin de sinemada yeri yoktur. O halde filmde karakterlerin değişimini gösteren tematik sonuç şu şekillerde ortaya çıkabilir.

FİLMİN BAŞI	FİLMİN SONU
Çok korkak	Nispeten cesaretli
Çok kıskanç	Daha geniş
Çok silik	Toplumda bir yeri var
Çok kaba	Nezaketi öğrenmiş
Çok beceriksiz	Artık becerdiği şeyler var
Nerde akşam orda sabah	Evli

Elbette ki bu örnekleri daha da çoğaltabiliriz. Dikkat çeken en önemli nokta, baştaki tüm karakter özelliklerinin sahip oldukları karakteri gerçekten de özel yapmasıdır. Yani tüm bu özellikler hepimizde biraz vardır. Hepimiz birazcık kıskanç, birazcık kaba, bazen silik, hatta kimi zaman korkak olabiliriz. Ancak bunlara biraz sahip olmak bu davranışlarla özdeşleşmek anlamına gelmez. Halbuki sinemasal her karakter uçlarda yaşamak zorundadır. Filmin başında bu şekilde sunumu yapılmış bir karakter senariste olay örgüsü

içinde karakter yapısını değiştirebilmesi için gerekli marjı verecektir. Bu anlamda **American history X (Geçmişin gölgesinde)**'deki baş karakterin radikal ırkçılıktan şiddetli bir hoşgörüye geçmesi çok kolay kotarılabilecek bir olay değildir. Bunun için hem aradan geçen zamanın uzun olması hem de bu aşamaların seyirciye aşama aşama gösterilmesi gerekir.

Buna karşılık, başta çok aşırı kötü sunulmayan bir karakterin sondaki değişimi *"çok iyi"*ye doğru olabilir. Ancak burada yine de didaktik bir tavra düşme tehlikesi olabilir. Kaldı ki değişim süreci seyirci açısından ilginç de olmayabilir. O halde başta karakteri birazcık kötü verirken, neye vurgu yapacağımızı iyi belirlemek doğru olacaktır. Örneğin **Schindler's list (Schindler'in listesi)**'nde olduğu gibi filmin sonunda gerçekten çok iyi bir karaktere sahip olacak bir karakteriniz varsa, onu en başta çok aşağılık ve aşırı derecede kötü göstermek gereksizdir. Nitekim Steven Zaillian da Schindler'i kötülükten çok bilinçsiz kişiliği ile ön plana çıkarmıştır.

f) Başta verilen karakter özelliği çok sert ve çok uç olabilir. Karakterin sertliğinden korkmamak gerekir. Özellikle baş karakterin başta sevmediği bir karakteri sevme süreci oldukça uzun sürer. Bu noktada, sevilmeyen bir aile bireyi ile karşılaşmak ilginçtir. Zira aile bireylerine karşı duyulan derin nefretin tekrar iyiye doğru gitmesi seyirci için daha anlaşılır olabilir. **The Missing (Kayıp)**'ta 19 yüzyılın sonlarında bir western kasabasında iki kızı ile yaşayan şifacı genç kadın Maggie, kendisini küçük yaşta terk eden babasının günün birinde dönmesi ile sarsılır. Genç kadın babasından kelimenin tam anlamıyla nefret etmektedir ve onu annesinin ölümünden sorumlu tutar.



The Missing (Kayıp)

g) Bir önceki maddelerde gelişimin başı ve sonu üzerinde durduk. Ancak hiçbir gelişim veya değişimin birdenbire gerçekleşmeyeceğini daha önce de belirtmiştim. Hatta karakter büyük şoklar yaşasa dahi ertesi gün farklı bir kişilik olarak uyanmaz. Bu değişimler zamana bağlı yani progresif olarak gerçekleşecektir. Drama kuramcısı Lajos Egri, tematik değişimi sıçrama diye adlandırmıştır. Egri'ye göre nasıl filmdeki her planlı eylemin nedenleri birden ortaya çıkmıyor ve geçmişe dayanıyorsa, karakterlerin değişimi sonucu ortaya çıkan yeni karakter yapılarının da nedenleri hemen dün olmuş bir olaya dayanmamaktadır. Onun dilinden söylersek, kışla yaz arasında nasıl sonbaharla ilkbahar varsa, *"namus"*la *"namussuzluk"* arasında da bir takım basamaklar vardır ve her basamak bir bir geçilmelidir.[235] Eğer yarattığımız karakterler aradaki basamakları dikkate almadan tek bir sıçrayışta örneğin *"sadakat"*ten *"sadakatsizlik"*e geçerlerse burada ciddi anlamda bir sorun bulunmaktadır ve yarattığımız senaryo da bundan zarar görecektir.[236]

h) Değişim, genellikle aşk sayesinde olur. Misyonunu gerçekleştirmeye çalışırken bir karakter aşık olur ve değişim yaşar. Zaten yalnız olan bir karakterin çift hale gelme potansiyeli kendi içinde yeterli bir değişim değil midir? Özellikle, filmin başı ile sonu arasında değişime uğraması son derece zor olan süper kahramanlar, ancak aşk

---

235) Lajos Egri: *Piyes yazma sanatı*, Çev: Suat Taşer, Papirüs, Ankara, 1996, sayfa 191

236) Lajos Egri bunu daha geniş açıklayabilmek adına dostluk ile cinayet arasındaki aşamaları birer birer açıklamayı denemiştir. Dostluk-Düş kırıklığı-Can sıkıntısı-Sinirlilik-Öfke-Saldırı-Tehdit-Planlama-Cinayet

yaşadıkları ölçüde değişimlerini seyirciye yansıtabilirler. En farklı türdeki filmlerde dahi aynı aşk süreci yaşanır. **X-Men: The last stand (X-Man: Son direniş)** filminde baş karakter Wolverine, Magneto'ya karşı savaşırken Malicia'ya aşık olur.

i) Tematik değişimle birlikte, karakterin amacında da değişiklik olabilir. Örneğin **A good year (İyi bir yıl)**'da baş karakter Max (Russel Crowe), filmin başında son derece paragöz, duygusuz bir borsacı olarak tanıtıldığında, bu karakterin sonlara doğru çok daha hoş görülü bir hale gelebileceğini tahmin edebiliriz. Max, kendisine amcasından miras kalan Fransa'nın güneyindeki bir şatoyu ziyarete gider. Çocukluğu burada geçmiştir, ancak duygusuz yanı ağır bastığı için şatoyu satmaya karar verir. Ne hatıraları, ne orada çalışanların durumu, ne ortamın güzelliği onu kararından döndürmeyecek gibidir. Ancak, çocukluk aşkı ile yeniden karşılaşması ve hatıraların tekrar canlanması karakterin kişiliğinin değişmesine yardımcı olur. Daha da ilginci, bu karakter değişimi ile birlikte dramatik amaç da *(şatoyu satmak)* değişikliğe uğrayacaktır.



A good year (İyi bir yıl)

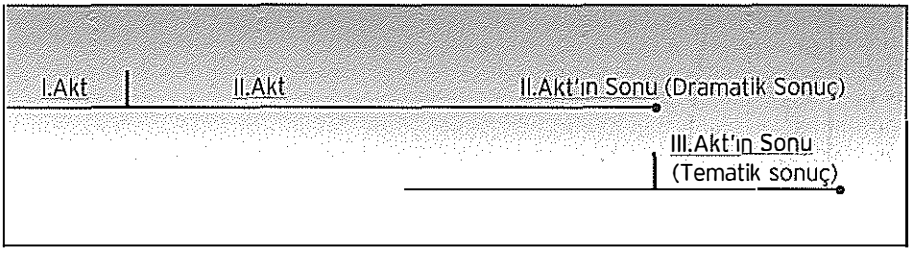
j) Tematik değişimin olduğu dramatik yapılı filmlerde gerek dramatik yapının gerekse tematik yapının sonuçlanması için acele edilmemeli, birini öne çıkarmak için diğerinin dengesi bozulmamalı, göz ardı edilmemelidir. Ferzan Özpetek'in **Karşı pencere** filminde baş karakter Giovanna (Giovanna Mezzogiorno) ve kocası Filippo, 9 yıllık evli, iki çocuklu bir çifttir. Günün birinde hafızasını kaybettiğini söyleyerek kendilerine bir şeyler soran yaşlı bir adamla ilgilenirler. Filippo'nun ısrarına dayanamayan Giovanna, yaşlı adamı evine getirir ve ertesi gün polise teslim etmek üzere bir gece kalmasına müsaade eder. Ancak poliste böyle bir kayba dair hiçbir rapor yoktur ve yaşlı adamla ailenin ilişkisi gelişir. Giovanna yavaş yavaş adamla ilgilenmeye başlar ve onun neden hafızasını kaybettiğini, sakladığı sırrın ne olduğunu bulmaya çalışır. Bu amaç, tipik bir dramatik yapı kurgusuna karşılık gelmektedir. Bu arada Giovanna kocası ile olan ilişkisinde heyecanını kaybettiği için ara sıra karşı pencerede oturan genç yakışıklı Lorenzo'yu gözler. Bir süre sonra ek iş olarak pasta hazırladığı kafede Lorenzo ile tanışır. Beraberce yaşlı adamın sırrını çözmeye çalışırlar. Buradan itibaren de tematik yapı gelişmeye başlar. Lorenzo, Giovanna'ya, kendisinin de karşı pencereden onu gözlediğini itiraf eder ve onu sevdiğini söyler. Filmin öykü kurgusu son derece başarılıdır. Ancak Özpetek'in Gianni Romolli ile birlikte yazdığı senaryonun sorunu, son derece başarılı çatışma konularının yeterince uzun bir şekilde kullanılmaması, hemen sonuca gidilmeye çalışılmasıdır. Nitekim, yaşlı adamın eşcinsellikten yakalanıp nazi kamplarına gönderilmiş bir karakter olduğunun çözümü biraz çabuk yapılmıştır. Yine Lorenzo ve Giovanna birbirlerine aşklarını çabucak ilan etmişler, önlerindeki engelleri de çok seri olarak kaldırmışlardır.

Dramatik Yapı ve Tematik Yapılı Filmlerin Üç Aktlı Kurgu Modeli

Yalnızca dramatik sonucu esas alan tematik sonuçsuz filmler de yapılabilir. Yani bazı filmlerde karakterler filmi başladıkları gibi, aynı kalitelere sahip olarak bitirebilirler. Dramatik yapının ve amaca ulaşma motivasyonun çok kuvvetli olduğu filmlerde

böylesi bir uygulama vardır. Örneğin karakter çocuğunu kurtarmayı amaç edinmişse böylesi bir gerilim içinde kendi geçirdiği değişim çok önemli olmayabilir veya ikinci plana atılabilir. **Braveheart (Cesur yürek)**'te baş karakter William Wallace (Mel Gibson), babasını İngilizler'le mücadelede kaybetmiş bir İskoç milliyetçisidir. Yeni evlenen gelinlerin bekaretinin İngiliz askerleri tarafından bozulmasını öngören bir yasanın açıklanması ile Wallace'ın savaşımı da başlar. Burda karakterin motivasyonu öyle güçlüdür ve dış çatışma o denli yoğundur ki karakterin değişimi gölgede kalır. Ancak hiç unutmamak gerekir ki nasıl bir öykü kurulursa kurulsun karakterin geçirdiği değişim film için daima pozitif bir puandır. O halde bu karakter çocuğunu kurtarmaya çalışırken diyelim kendisine yardım eden bir kadınla tanışır ve onunla ilişkisi gelişir. Böylece seyircinin filmin sonundaki beklentisi çift başlı hale gelir. Çocuğunu kurtarabilecek mi? Tanıştığı kadınla aşk yaşayabilecek mi ya da birlikte kalacak mı? O halde verilecek sonuç da iki tanedir. Dramatik sonuç ve tematik sonuç .

Dramatik sonuç ve tematik sonuç aynı anda verilebilir. Yani baş karakter çocuğunu kurtardığı anda kadına da aşk sözcüklerini söyler. Üçü birbirlerine sarılmışken kare donar ve film sona erer. Ancak bu kullanım hiç de yaygın değildir. Bir kere bu kadar hazırlığı yapılan elemanları böyle birdenbire sonuçlandırmaya hiç gerek yoktur. İkincisi, bu iki sonucu aşamalı olarak verirsek filmin II. ve III. aktı için ayrı ayrı sonuçlar üretmiş oluruz. Böyle bir örnekte karakter çoğunlukla önce çocuğunun hayatını kurtaracak (ya da kurtaramayacak), böylece de II. akt sonuçlanmış ve dramatik cevap da EVET (ya da HAYIR) olarak verilmiş olacaktır. Bundan sonra gelişen III. akt, baş karakterin kadınla olan ilişkisinin sonucudur. Ona ilan-ı aşk mı edecektir. Eğer ilişkileri daha ileri bir boyuta geldiyse ona evlenme mi teklif eder ya da şartlar nedeniyle ondan ayrılmak zorunda kalabilir mi? Bu sorulara verilecek yanıt karakterin kadınla ilgili düşüncesini tatmin edecek ya da etmeyecektir. Bir başka deyişle tematik cevap ya EVET ya da HAYIR olacaktır. Böylece III. akt da sonuçlanmış olur. Özetle tematik değişimin olduğu dramatik yapılı filmlerde II. aktın sonu (KLİMAX) dramatik cevaba, III. aktın sonu ise tematik cevaba karşılık gelir. Bunlardan ikisi de evet ya da hayır olabildiği gibi biri evet diğeri hayır da olabilecektir.



Dramatik sonuç ve tematik sonucun aşamalı bir şekilde arka arkaya gelmesi böyle bir şema oluşturur. Bu şemada hiç kuşkusuz sorulması gereken ilk soru dramatik yapı içindeki tematik değişim sürecinin ya da ikincil yapının dramatik yapı sürecinden önce başlayabilmesi olasılığıdır. Gerçekten de karakter, henüz amacını belirlemeden, yani I. aktın içinde bir kadınla karşılaşmış ya da değişim yaşamaya başlamış olabilir. Böyle örnekler azınlıkta da olsa mevcuttur. Ancak böylesi durumlarda dahi, tematik değişim sürecinin yani ikincil yapının sonuçlanması hemen her zaman dramatik yapının sonuçlanmasından sonra olur.

Tematik Değişimin Amaç Kırılması Yaratması

Karakterin tematik değişim yaşaması filmin belli bir bölümünden sonra amacın kırılmasına ve karakterin yeni bir amaca sahip olmasına neden olabilir. Karakter daha etik ya da daha hoşgörülü hale geldikçe birincil ihtiyaçlarının karşılanmasını öngören amaçlardan daha dürüst amaçlara doğru değişim gösterecektir. **The Harder they fall (Şöhretin sonu)**'nda baş karakter Eddie (Humprey Bogart) başta çok açık bir şekilde para kazanmak isteyen ve biraz da bilinçsiz bir gazeteci gibi resmedilmiştir. Bu spor muhabiri, hiçbir özelliği olmayan bir boksörün ayarlanmış maçlar yoluyla yükselmesine yardımcı olacak, karşılığında da para alacaktır. Ancak boksörün kendisinin bu olaydan haberi yoktur. Eddie, spor ortamının, bahislerin ve burada bulunan insanların kokuşmuşluğunu gördükçe yavaş yavaş değişim geçirmeye başlar. Boksörü bir süre sonra harcayıp atacaklarını anlamıştır. Onu bu olaydan haberdar eder ancak elbette ki buralara kadar kendi başarısı ile geldiğine inanan boksörü böyle bir şeye inandırmak güçtür. Bu noktadan sonra film, Eddie'nin boksöre yardımcı olma çabası ile aralarındaki mücadele arasında geçer.

Kronik ve Biyografilerin Üç Aktlı Kurgu Modeli

Lokal Amaçlı yapılarda üç akt uygulaması dramatik yapılı filmlere göre farklılıklar gösterebilir. Bu durumda I. akt biyografilerde çocukluğun bittiği, lokal amaçlı yapıda ise geriye dönüşün yapılandığı yerde sona erer. Lokal amaçlı yapılarda çok genel bir amaç vardır ancak somut olmadığı için bununla ilgili bir akt belirlemesi yapılmaz. **The Doors**'da baş karakter Jim Morrison'un sezgisel amacı mesajını bütün dünya insanlarına iletebilmektir. I. aktın sonu için bunu ifade etme yolu olan müziğe ilk adım atmasını beklemek gerekir. **The curious case of Benjamin Button (Benjamin Button'ın tuhaf hikayesi)**'nde 80 yaşında doğup her gün biraz daha gençleşerek bebekliğe dönen bir adamın öyküsü anlatılır. Adamın yaşam öyküsünün tüm aşamaları kontrast içerdiği ve hepsini göstermek gerektiği için bunun bir kronik olması kaçınılmazdır. Benjamin'in doğumu, babası tarafından terk edilmesi ve bir kadın tarafından sahiplenilmesi I. aktı oluşturur. II. akt yaşamın tüm aşamalarına ve III. akt ise bu garip durumun ortaya çıkardığı rahatsız edici olayların *(aile, çevre ve özellikle aşk)* sonuca bağlandığı sekansa karşılık gelecektir. **The life and death of Peter Sellers (Karşınızda Peter Sellers)** filmi ünlü oyuncu Peter Sellers'ın hayatının oyunculuk dönemini kapsayan bir kronik/biyografi olarak karşımıza çıkar. O halde oyunculuğa ilk adımını atmak için reddedildiği yere kılık değiştirerek gittiği sahne 1 aktın sonudur. Bu anlamda biyografilerde hayat diliminin baskın dönemi ya da mesleki eğilimin başladığı yerleri ilk aktın sonuna koyabiliriz.

AYRI BİR MODEL: TEMATİK YAPI MODELİ

Tematik yapı modeli, filmin kişilikleri birbiriyle zıt iki baş karakteri arasındaki ilişkinin irdelendiği ve bu ilişkinin sonucunda iki karakterin de değişime uğradığı yapı şekline denir. Burada dramatik yapıya özgü elemanlar da yok değildir. Örneğin karakterler bireysel ya da ortak amaçlara sahiptir. Çoğunlukla da bu amaç nedeniyle birlikte kalmaları gerekmektedir. Ancak bu amacın ne zaman ve nasıl sona ereceği ya da gerçekleşip gerçekleşmemesi film için ikincil bir önem taşır. Bunu bir anlamda dra-

matik yapı içinde tematik değişim modelinin ters çevrilmiş hali sayabiliriz. Tematik yapı modelindeki ilişki tiplerini sınıflandırmayı deneyelim:

a) Bir İnsanla Başka Bir Yaratık

Tematik yapı modeli bir karakterle *(çoğunlukla çocuk)* başka bir yaratık *(doğa üstü yaratıklar, eşyalar, bir hayvan, vs.)* arasında geçebilir. Bu tip bir ilişkideki ilk izlenim karakterle yaratığın birbirlerinden çekinmeleri ya da kaçmalarıdır. İlişki süreci ile birlikte aradaki dostluk gelişmeye başlar. Bunun en önemli örneklerinden biri hiç kuşkusuz Steven Spielberg'in **E.T.** filmidir. Gerçekten de burada küçük Elliott ile E.T.'nin dostluğu vardır. Ancak eğer bir filmde, iki karakter birbirlerinden çabucak etkilenip, dost veya sevgili oluyor ve hemen sonra da ortak başka bir amaç ediniyorlarsa, burada tematikten çok dramatik bir kurgudan bahsedebiliriz. Nitekim Elliott ve E.T., filmde çabucak dost olmakta ve E.T.'yi başkalarına karşı savunarak, onun uzaya dönmesini sağlamaya çalışmaktadırlar.

b) Zor Aşklar

Bir erkek ve bir kadın, kişilikleri, yaşları, yaşama tarzları, fikirleri ve sosyal yapıları, ne kadar farklı olursa olsun, birbirlerine aşık olabilirler. Sinema için ilginç olanı da budur. Hatta daha da önemlisi bu aşkın bir süreç olarak ortaya çıkması, birbirlerinden hoşlanmadıkları ya da zıtlıklarının ortaya çıktığı bir konumdan, sevgiye doğru yavaşça ilerlemesidir. **As good as it gets (Benden bu kadar)**'da hastalıklı derecede titiz, temizlik hastası ve aynı zamanda da son derece hoşgörüsüz Melvin Udall (Jack Nicholson), filmin başında belirli bir amaca sahip değildir. Garson kız Carol Connelly ile yakınlaşmaya başlayınca filmin sonunda farklı bir kişi haline gelecektir. Bu değişim dramatik eserlerdeki karakterler için çok önemlidir. Zira bir karakterin aniden değişebilmesi hem imkansız hem saçmadır. Bu uzun süreli bir süreç olduğundan iki karakterin birbiriyle olan ilişkisi zaten bir amaç olarak ortaya çıkmak-



As good as it gets (Benden bu kadar)

tadır. Böylesi bir durum, filmimizde, tek karakter merkezli değil, iki karakterin özel yaşamlarını da teker teker inceleyebileceğimiz bir yapıyı mümkün kılmaktadır. **Mrs. Henderson presents (Bayan Henderson sunar)** filminde baş karakter Mrs. Henderson (Judi Dench) 40'lı yıllarda, kocası öldükten sonra açtığı tiyatroya Van Dam adında yaşlıca bir direktör (Bob Hoskins) alır. Bir süre iyi gittikten sonra düşen işleri toparlamak için yaşlı kadın sahnede silüetleri görülen çıplak kızlarla müzikal yapmayı teklif eder. Otoritelerle olan bazı problemleri atlatan Mrs. Henderson müzikalini başarıya ulaştırır. Film, aslında Mrs. Henderson'la Van Dam'ın sevgi ile nefret arasında gidip gelen tematik ilişkisi üzerine kurulmuştur. Bu anlamda, dra-

matik yapının engelleri *(çıplak kız bulma, otorite, savaşın çıkması)* büyük sorunlar çıkarmadan çabucak çözülmektedir. Olay örgüsünde senaristin niyeti tematik bir yapı kurmaktır. Nitekim Mrs. Henderson yavaş yavaş Van Dam'a aşık olmaya başlayacaktır.

c) Özürlü ve Normal İlişkisi

Tematik modelde, filmin başlıca iki karakterininin kişilik özelliklerinin, konumlarının, dünya görüşlerinin hatta kimi durumlarda fiziksel özelliklerinin dahi birbirine mümkün olduğunca zıt olması gerektiğini biliyoruz. Bu zıtlığı en iyi ifade eden ilişki modellerinden biri bir özürlü ile özürlü olmanın nasıl bir his olduğunu anlayamayacak bir karakterin ilişkisidir. **Rain man (Yağmur adam)** örneğinde otistik Raymond Babbitt (Dustin Hoffman) ile onunla taban tabana zıt kardeşi Charles Babbitt (Tom Cruise)'in öyküsü anlatılır. Aynı model, Belçika filmi **Le Huitième jour (Sekizinci gün)**'de de geçerlidir. Bu tip ilişkilerde taraflardan biri diğerini iyi etmeye çalışan doktor, psikolog veya aile bireyi olabilir. Dramatik modele de yakın görünebilen bu tarz, aslında iki karakterin de karşılıklı değişimini gösterdiği ölçüde tematik modele yaklaşır. 60'lı yılların başarılı filmi **The Miracle worker (Karanlığın içinden),** 7 yaşında geçirdiği bir hastalıktan sonra sağır, dilsiz ve kör olan bir kızı iyileştirmeye çalışan Annie Sullivan'ın (Anne Bancroft) öyküsüdür. Görüldüğü gibi ilişkilerin zıtlığı olduğu kadar, başarılması gereken olayın güçlüğü de ön plana çıkar. Kendini Mars'lı zanneden ve dış dünyayla ilişkiyi reddeden küçük Dennis'i evlat edinen yazar David'in (John Cusack) öyküsü **Martian child (Mars'lı çocuk)** filminin konusudur. Karısı yakınlarda ölmüş olan David'in bir yandan hayatında bir düzen oturtmaya çalışması, bir yandan da kendi çocukluğuna benzeterek evlat edindiği küçük Dennis'i geliştirmeye çalışması, olay örgüsüne çift yönlü bir açılım vermektedir.



The Miracle worker
(Karanlığın içinden)

d) Savaşçılar

Savaşçılar yöntemi tematik modelin en klasik sunumudur. Zira en keskin anlamıyla birbirinden kesin çizgilerle farklı olan karakterlerin hiç olmaması gereken bir yerde ve mümkünse yalnız başlarına kalmalarını irdeleyen bir durumdur. **Hell in Pacific (Cehennemde iki adam)**'da İkinci Dünya Savaşı sırasında biri Amerikalı (Lee Marvin) diğeri Japon (Toshiro Mifune) iki pilot ıssız bir Pasifik adasına düşerler ve film boyunca nefretten saygıya doğru gelişen bir ilişki yaşamaya başlarlar. Aynı yapı modeli **No man's land (Tarafsız bölge)** için de geçerlidir. 1993'teki savaş sırasında sis yüzünden kendilerini tarafsız bölgedeki siperin içinde bulan bir Sırp'la bir Boşnağın öyküsü de kaçınılmaz olarak olumlu bir ilişkiye doğru yürüyecektir.

e) Etnik Keşif

Aynı toplum içinde yaşayan veya belli bir yerde birlikte kalmak zorunda kalan,

buna karşılık birbirine karşıt veya farklı etnik gruplardan olan karakterlerin öyküsü de tematik bir gelişime açıktır. Zira etnik grupların birbirlerine karşı davranış ve tavırları çoğunlukla ön yargılarla örülmüştür. Bu yüzden, karşıdaki etnik karakteri keşfetmek, ön yargıları silebilmek ve değişmek açısından önemlidir. **Büyük adam, küçük aşk**, Türkçe konuşma ve ulusal değerlere bağlılık konusunda çok hassas olan emekli yargıç Rıfat bey (Şükran Güngör) ile Kürtçe'den başka lisan bilmeyen küçük Hejar'ın birbirleri ile yaşamak zorunda kalmaları ile gelişen ilişkilerinin öyküsüdür. Bu film benzerlerine göre (Örneğin Yeşim Ustaoğlu'nun **Güneşe Yolculuk** filmi) tematik yapı kurgusuna daha uygun bir öykü örneği verir. Zira iki karakter birbirlerinin anti tezidir. Gerek etnik kimlikleri, gerekse kişilik yapıları ile zıtlık teşkil ederler.

f) Romantik Komedi

Karşılaşmaların popüler anlamda hiç kuşkusuz en unutulmazları romantik komediler arasından çıkmaktadır. Komediler, melodramla birlikte en gerçek dışı aşklara konu olurlar. Ancak romantik komediler, yapısı gereği, seyirciyi bu gerçek dışı atmosfere hazırlar ve masalları gerçeğe dönüştürür. Tanınmamış biri ile süper starın [**Notting Hill (Aşk engel tanımaz)**] ya da yine çok zengin bir adam ile genç ve güzel bir fahişenin aşkı [**Pretty woman (Özel bir kadın)**] modern masallar değil midir? Gerçekten de filmin başında birbiri ile değil aşk yaşaması, karşılaşması dahi son derece zor olan iki karakterin yakınlaşmaları en önemli tematik model örnekleri arasında sayılabilir.

Bağımsız bir tür olarak romantik komedileri küçük görmeye ya da yüceltmeye hiç gerek yoktur. Bu türün de kendine göre iyi ve kötü örnekleri vardır. Bu noktada önem taşıyan konu, filmin yapısının nasıl kurulması gerektiğidir. Yukarıda saydığım örneklere göre daha az başarılı olan ve seyirci gözünde yer etmeyen herhangi bir romantik komediyi alalım. **Must love dogs (Köpek sevmeli)** filminde internet ilanı ile birbirlerini bulan orta yaşlı Sarah ve Jake arasında ciddi bir karşıtlık veya görüş ayrılığı göremiyoruz. Filmin başlarında Sarah'nın başarısızlıkla sonuçlanan koca bulma denemeleri ve Jake'in internette bulduğu bir kadınla buluşma konusundaki tereddütleri ile geçen uzunca bir sunum bölümünden sonra karakterlerimiz karşılaşır ve birbirlerinden hoşlanırlar. Bu noktadan sonra tematik yapı mantığı içinde düşünürsek ya filmin bitmesi ya da bu iki karakterin birbirlerini tanıdıkça kötü yönlerini keşfederek bunları aşmaya çalışmaları gerekmektedir. Oysa Sarah ve Jake'in tanışmalarından sonra neden birlikte olmadıkları veya olamadıkları konusunda ciddi soru işaretleri taşırız. Çok iyi işlenmemiş küçük bir engele rağmen *(Sarah'a aşık başka bir adam)* aslında aralarında hiçbir sorun yoktur. Aileleri ve arkadaşları ikisinin birleşmelerini istemektedir, Jake, Sarah'a aşık olmuştur, Sarah da ilgisiz değildir, fizik olarak bir problem yoktur, uzun vadeli beraberlik korkusu yoktur. Halbuki bu tip durumlarda karakterler arasındaki farklılık ve engeller sivri tutulmalı idi. Yoksa tıpkı bu filmde olduğu gibi anlatımın ortalarından sonra konuda belli bir sarkma baş gösterebilecektir.

Romantik komedilerde, iki karakteri bir arada kalmaya zorlayan dış engelin gücünün artırılması iki normal karakter arasında tematik bir ilişki geliştirebilir. Bu durumda zıtlığa ince bir vurgu yapmak gerekir. Fransız kadın senarist Danièlle Thompson, **Décalage horaire (İki yabancı)** filminde karakterler arasında Fransa'daki grev nedeniyle havaalanında mahsur kalan bir kadın ve adamın öyküsünü anlatır.

Karakterler önce zıtlıkları ile değil karakter özellikleri ile tanıtılır.

g) Aykırı Aşklar

Bazı durumlarda iki karakterin ilişkileri, kişilik özelliklerinin farklılıkları üzerine kurulmamıştır. Bu iki karakterin birlikteliği, başkaları, sosyal çevreleri ya da toplumun geneli için rahatsız edici olabilir. O zaman karakterlerin arasındaki ilişkinin gelişiminin filmin geneline yayılması ve ikisinin karşılıklı birbirlerini etkilemeleri yerine, toplumun onların ilişkisine karşı çıktığı bir model ortaya çıkmış olur. Bir anlamda, tematik model ile çift baş karakterli dramatik modelin kesiştiği bir yapıdır.

Örneğin **2 Genç kız**'ı ele alalım. Baş karakterler Handan (Vildan Atasever) ve Behiye (Feride Çetin), filmin hemen başlarında tanışır ve birbirlerinden etkilenirler. Bu karşılıklı etkileşim ve iki genç kızın üstü kapalı aşkı, para, çevre, aile gibi sorunlarla karşılaşacak, üstelik karakter özellikleri içinde bulundukları toplumla hiç uyum göstermediği için, yıpranması kaçınılmaz olacaktır. Buna karşılık **Fucking Amal (Sev beni)**'deki iki genç kızın eşcinsel ilişkisi, filmin içinde daha geç gelişecek, ancak oluştuğu andan itibaren içinde bulundukları kapalı çevrenin tepkisi ile karşılaşacaktır.

h) Aşk Üçgeni

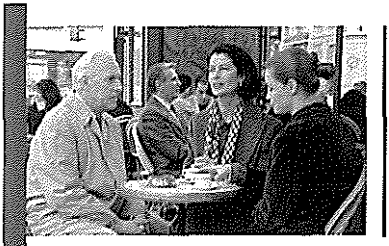
Dramatik yapılı filmlerdeki protagonist/antagonist karşıtlığına dayanan modelin tematik filmlerdeki karşılığıdır. Filmin temel amacı kadınla erkek arasındaki aşkın gelişimidir. Ancak bunun önündeki en önemli engel onlardan birine aşık olan üçüncü bir kişidir. Dramatik yapılı modelde, örneğin iki erkek arasındaki rekabet ön plana çıkar ve genç kızın tereddütü *(her ne kadar sonuçta baş karakterimizi seçecek olsa da)* gösterilir. Tematik modelde ise ana vurgu aşkın gelişimine yapılır. Her karaktere belli aralarla fokalizasyon verilir. **Sürtük**'te meyhane solisti Naciye (Türkân Şoray) günün birinde gazinocular kralı Ekrem'le (Ekrem Bora) tanışır. Ekrem, Naciye'yi meşhur bir ses sanatçısı yapmaya karar verir. Tepeden tırnağa değişen Naciye, Piyanist Cüneyt (Cüneyt Arkın) ile birlikte müzik derslerine başlar fakat gün geçtikçe iki genç birbirine aşık olur. Her şeyden habersiz olan Ekrem de Naciye'ye karşı ilgi duymaktadır ve iki sevgilinin ilişkisini öğrenince intikam almaya karar verir. Bu modelde hem Naciye, hem Cüneyt, hem de Ekrem üzerinde kadığımız ve zaman ayırdığımız sahneler vardır. Bu anlamda tipik bir tematik aşk üçgenidir.

Tematik Yapı'nın Üç aktlı Kurgu Modeli

Dramatik yapının önemli olmadığı, tematik yapının öne çıktığı filmlerde, doğal olarak dramatik sonuç değil tematik sonuç esas alınmalıdır. Dramatik yapılı filmlerde aktların oluşumu hakkında söylediğimiz her şey, tematik yapı için de geçerlidir.

Buna göre, eğer tematik yapılı bir film yazmak gibi bir niyetimiz varsa, çok önem taşımayan dramatik amacın ortaya çıkması, oldukça seri olmalıdır. Buna karşılık, iki karakterin karşılaştığı veya ortak bir amaca sahip olduğu yer, I. aktın sonudur. II. akt ise birbirlerini tanıma ve değiştirme süreçleridir. Karşılıklı olarak birbirlerine sevgi, saygı veya sempatilerini ifade ettikleri ana kadar sürer. Bu şekilde klimaks belirlenmiş olur. Bu birliktelik veya sevginin oluştuğu yerde film bitebilir, ancak daha sonra bu sevginin çevrelerinde oluşturduğu olumlu ya da olumsuz etkinin de gösterilmesi yoluna

gidilmişse, filmde bir III. akt olduğundan bahsedilebilir. Tematik yapılı filmlerde tematik sonuç her zaman 2. aktın sonunda verilir. 3. akt, çoğunlukla taraflardan birinin tematik sonuç sonrasındaki durumunu anlatır. Bu akt dramatik sonucun alınmasına da ayrılabilir. Bu durumda 2. aktın sonu tematik sonucu, 3. aktın sonu ise dramatik sonucu verecektir.

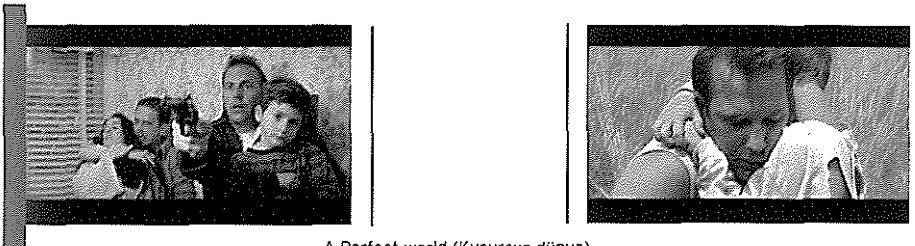


Nelly et Monsieur Arnould (Nelly ve Bay Arnould)

Eğer dramatik amaç tematik birliktelikten önce sonuçlanmış ise, bu durumda II. aktın sonuna karşılık gelen klimaks yine bu amacın sonuçlandığı yerde bitmiş olabilir. III. akt ise karakterlerin birbirlerinden ayrılmaz olacağı ve son engelleriyle karşılaşacakları bölümdür. Klasik tematik yapı kurgu modelinin nasıl oluştuğunu görelim: **Nelly et Monsieur Arnould (Nelly ve Bay Arnould)** filmi genç bir kızla çok yaşlı zengin ve görmüş geçirmiş bir adam arasındaki imkansız aşkı anlatır. İlk karşılaşmaları, tematik yapının önemli hadisesidir. Nelly'nin paraya ihtiyacı vardır ve Bay Arnould hatıralarını yazmak için hafta içinde kendisine gidip gelmesini teklif eder. Hem sekreter hem de editörlük yapacaktır. İlk yapılan teklifle 1. akt sona ermiş olur. Nelly bunu kabul eder ve her buluşmalarında ilişkileri biraz daha ilerler. Bay Arnould genç kıza aşık olduğunu hisseder ve Nelly de bu yaşlı adama hayranlıkla karışık bir ilgi duyar. Sonunda Bay Arnould eski karısı ile tekrar birleşerek dünya turuna çıkar. Yaşlı adamla Nelly'nin ayrıldığı ama aynı zamanda da birbirlerine sessizce aşklarını itiraf ettikleri dokunaklı sahne 2. aktın sonudur. 3. aktta ise Nelly'nin yaşlı adamdan sonraki yaşamından bir kesit verilir. *(Her ne kadar çok önemli olmasa da, dramatik bir sonuç verebilmek için yazdıkları kitabın durumu, ya da Nelly'nin para problemlerini çözmüş olduğu gösterilebilir.)*

Tematik Yapı Modelinde Tematik Sonuç

Tematik yapı modelinde iki karakter arasındaki ilişki, her zaman iyiye, mutluya, birlikteliğe doğru gider. Ancak bu durum, tematik sonucun her zaman "evet" olacağı anlamına gelmez. Zira bu iki karakter mutlu bir beraberliğe doğru giderken aralarından biri kaçıp gitmek, ayrılmak, eski aşkına dönmek zorunda kalabilir, hatta hayatını kaybedebilir. O



A Perfect world (Kusursuz dünya)

zaman tematik sonuç "hayır"dır. **A Perfect world (Kusursuz dünya)** filminin hemen başında baş karakter Butch bir başka mahkûmla birlikte hapishaneden firar eder. Birlikte gittikleri yerel bir mahallede bir eve girer ve çıkan arbede sonunda ailenin küçük oğlunu kaçırırlar. Bu film dramatik yapılı bir film olsaydı, birinci aktın sonu iki mahkûmun hapisten kaçtıkları sahnede yer alacaktı. Ancak filmin öyküsü Butch ile küçük Buzz arasında

geçer. O halde 1. aktın sonu beraber ilk kaçtıkları ana karşılık gelir. Butch ile Buzz arasındaki ilişkinin gelişmesi, Butch'un diğer kötü mahkûmu öldürmesi ve polislerin takibe başlamaları 2. aktı oluşturur. Bu aktın sonunda Buzz, Butch'un suçsuz bir aileyi tehdit ettiğini sanarak onu kendi silahıyla tehdit etmeye çalışırken vurur. Butch kan kaybederken, birbirlerine sarıldıkları ve sevgilerini gösterdikleri sahne 2. aktın sonudur ve senarist bizi sezgisel olarak geri dönülmez bir noktaya sokmuştur. Arkalarında polisler vardır ve artık kaçamayacağı kesindir. O halde tematik cevap "hayır"dır.

Karşılıklı Baş Karakter

Tematik ilişki süreci birbirine zıt karakterlerin yakınlaşmasını konu edinmesine rağmen, nadir olarak da, oluşmuş olan ilişkinin bozulma sürecini de anlatabilir. **Adam's rib (Adem'in kaburga kemiği)** filminde savcı Adam Bonner (Spencer Tracy) son derece mutlu olduğu karısı avukat Amanda (Katherine Hepburn) ile önemli bir davada karşı karşıya gelir. Başta çok da önem vermedikleri bu durum daha sonra aralarında belli bir gerilim oluşturmaya, evliliklerini çatırdatmaya başlar. Böyle bir tematik kurguda, davanın kendisinden çok karı-koca arasındaki ilişkinin gelişimi veya bozulması önemlidir. Burada, daha önce söylediğimiz yavaş tematik gelişim yerine zaten oluşmuş olan bir ilişkinin nasıl bozulabileceği görülmektedir. Buna karşılıklı baş karakterli tematik yapı diyebiliriz. Bu tip bir tematik yapıda, tematik sonuç, karakterlerin bozuştuktan sonra tekrar birleştiği veya birbirlerini terk ettikleri noktada ortaya çıkar. Fransız filmi **Le Chat (Kedi)** ise yine karşılıklı baş karakterli tematik kurguya sahiptir, ancak daha az klasik bir olay örgüsü kurmayı denemiştir. Filmin baş karakterleri Clemence ve Julien artık birbiriyle sadece birkaç kelime konuşan, karşılıklı sevgileri kaybolmuş yaşlı bir çifttir. Ancak aralarındaki nefrete rağmen, günün birinde, Julien eve yaşlı bir kedi getirince karısı Clemence kıskanmaya başlar ve gizlice kediyi kovma denemeleri yapar. Ancak bu durumu fark etmeye başlayan koca, karısından daha da çok nefret etmeye başlayacaktır. Clemence, yanlışlıkla kediyi öldürünce Julien önce evi terk eder, sonra döner ama karısıyla tek kelime konuşmamaya karar verir.

Karakterin Çevresini Değiştirmesi

Tematik yapılı filmlerde, bir başka alternatif de baş karakterin filmin sonuna kadar pozisyonunu, savunduğu değerleri ve kişilik özelliklerini koruduğu, bu kararlılıkla da çevresindeki diğer insanları değiştirdiği modeldir. İki kişinin karşılıklı ilişkisini irdeleyen filmlerde bu model uygulanamaz. Yani baş karakterin karşısında birden fazla kişinin durması, kısacası baş karakterin savunduğu fikirlerle filmin başında yalnız olması gerekmektedir. **12 angry men (12 Öfkeli adam)** böylesi bir yapıya en uygun gelen filmlerden biridir. Reginald Rose'un kendi piyesinden uyarladığı film, genç yaşta bir mahkûmun kaderini belirlemek için toplanmış 12 jüri üyesinin karar günü boyunca oda içindeki konuşmalarından oluşur. 8 numaralı jüri üyesi, baş karakter Davis (Henry Fonda), filmin başında gencin suçsuzluğu için oy kullanan tek üyedir. Davis, film boyunca delillerin yetersizliğini ispat ederek, diğer jüri üyelerini tek tek ikna edecek ve yalnızca bu olayın sonucuna değil, hayata da daha farklı, daha hoşgörülü bakmalarını sağlayacaktır. Prensipli ve inatçı, film boyunca değişmeyip diğerlerini değiştiren karakter tipi **Festen (Şölen)** filminde daha da çarpıcı olarak ortaya çıkar. Babasının doğum günü için verilen cafcaflı partiye gelen küçük oğul Christian, başta herkese sempatik görünür. Fakat

yemeğin hemen ortasında herkesi susturarak korkunç bir konuşma yapar. Babası hiç de göründüğü gibi saygın bir adam değildir, hatta küçükken onu taciz bile etmiştir. Davetlileri şok eden bu skandal, yine de sarhoşluk, duygusallık gibi gerekçeler gösterilerek kapatılmaya çalışılır. Ancak Christian'ın pes etmeye niyeti yoktur. Ta ki yavaş yavaş herkesin babası hakkındaki fikrini değiştirmeyi başarana kadar.

Bu tip filmleri elbette tematik değil, dramatik yapılı filmler gibi görebiliriz. Yani baş karakterin amacına ulaşmak için çaba gösterip sonuçta da buna ulaştığını düşünmememiz için bir neden yoktur. Ancak dramatik yapılı filmlere göre belirgin farklılık, bu tür filmlerde karakterlerin düşüncelerini, saklı duygularını, kararlarını başkalarının kabul etmesini sağlamaya çalışmasıdır. Halbuki *"başkasına bir gerçeği kabul ettirmek"* bir amaç değildir. Bu noktada amaçtan ve onun karşısına çıkan engellerden çok, bu amacın karakterin çevresindeki insanlarda yaptıkları değişim önemlidir.

Yabancı 'nesne'

Tematik yapılı bazı filmlerde iki karakter veya bir karakter ile bir grubun ilişkisi yerine bir grup içindeki karakteri inceleyebiliriz. Filmin başında bize sunulan, grup, aile ya da örgüt üyelerinin arasına yeni bir karakter katılır. Bu karakterle üyelerden biri, bazıları veya hepsinin farklı ilişkiler yaşamaya başlaması, tematik yapıyı oluşturacaktır. Steven Soderbergh'in ilk filmi **Sex, lies and videotapes (Seks yalanları)**'nda, evliliğinde problemler yaşayan genç ve zengin bir kadın (Andie Mc Dowell), eski bir kolej arkadaşının kameralı cinsel fantezilerinden etkilenmeye başlar. Tematik anlamda yeterli senaryo kıvraklığına sahip olmamasına rağmen çok güçlü sembolik öğeler taşıyan **Theoreme (Teorema)**, bir gün ziyarete gelen ve evlerinde kalan son derece yakışıklı bir adamın varlığıyla sarsılan aile bireylerini anlatmaktadır.

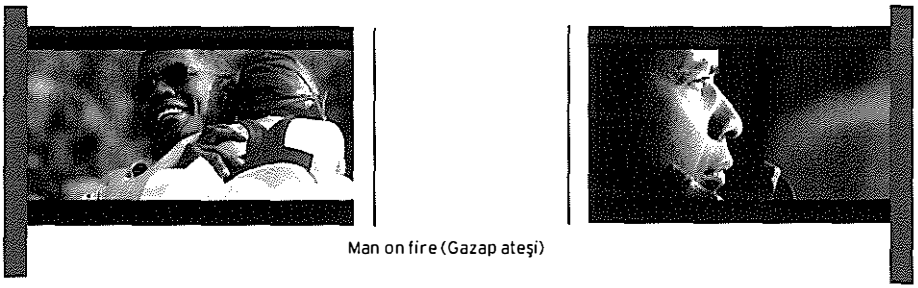
Yabancı nesne, filmde birden ortaya çıkan ve baş karakteri hem kişilik hem de metafizik olarak etkileyen bir obje de olabilir. Bu anlamda dramatik çağırışımları bulunan *"hedef obje"*den farklıdır. Nesne filmin başlarında ortaya çıkar ve karakterin yaşamını tamamıyla alt üst eder. Bu *'nesne'* bir silah olabilir. Marco Ferreri'nin **Dillinger e morto (Dillinger öldü)** filminde, hayatını küçük zevklerle geçiren küçük burjuva baş karakter evin mutfağının bir dolabında bulduğu silahın yavaş yavaş etkisi altına girer. Aynı silah tutkusu Lars Von Trier'in senaryosu **Dear Wendy (Sevgili Wendy)**'de de vardır. Kendini pasifist diye tanıtan genç bir çocuk, yanlışlıkla aldığı gerçek bir silahın etkisiyle, silahlara hükmeden ama onları suç için kullanmayan bir grup oluşturacak ve herkesin silahına bir isim vermesini sağlayacaktır. Filmin başında, bu genç çocuğun *"Sevgili Wendy"* şeklindeki sözlerini seyirci elbette ki bir kıza söyleniyor olarak algılamaktadır. Ancak filmin ilerki bölümlerinde Wendy'nin bir tabanca olduğu ortaya çıkar. Fransız Arnaud Desplechin'in ilk filmlerinden **La Sentinelle (Bekçi)**, genç bir tıp öğrencisinin fakültede bulduğu bir ceset başına obsesif derecede bağlanmasını anlatmaktadır.



Dillinger e morto (Dillinger öldü)

İki Bölümlü Filmler

Filmin ortasında, amacın değişmesine *"amaç kırılması"* dediğimizi daha önce belirtmiştim. Bazı filmlerde özel bir amaç kırılması kullanılabilir. Buna göre filmin ilk bölümü tematik yapı, ikinci bölümü ise dramatik yapı prensiplerine göre kurulmuştur. Bu şablona en yakın filmlerden biri olan **Man on fire (Gazap ateşi)**'nde de Creasy (Denzel



Man on fire (Gazap ateşi)

Washington), Mexico City'de bir ailenin küçük kızının koruması olur. İşi kabul ettiğinde alkolik, hayatla çok önemli bir bağı kalmamış, umutsuz bir adamdır. Küçük Pita (Dakota Fanning) ile başta gerilimli başlayan ilişkisi zamanla düzelmeye ve onu hayata bağlamaya başlar. Ta ki küçük kız, polislerin de içinde olduğu kirli bir örgüt tarafından kaçırılana kadar. Kaçırma esnasında çıkan çatışmada Creasy yaralanır. Daha sonra ise fidye görüşmeleri başarısızlıkla sonuçlanınca küçük Pita'nın öldürüldüğü haberi gelir. Buraya kadar film, tipik bir tematik yapı kurgusuna uygun gelişmiştir. Filmin tamamı bu şablona uygun olarak da yapılabilir ve hatta film burada bitebilirdi. Ancak Creasy'nin tekrar yakaladığı mutluluğun mimarı olan Pita'ya zarar verenlerden öç alması kaçınılmazdır. Zira şimdi gerçekten de kaybedecek hiçbir şeyi kalmamıştır. Filmin ikinci bölümü, Creasy'nin, olayın içinde bulunanları teker teker bulup hepsini öldürmesi ile devam edecektir. Görüldüğü gibi, küçük kızın ölümü bir bakıma amaç kırılmasının yerine geçmiştir. Birinci bölüm tematik yapılı, ikinci bölüm ise dramatik yapılı bir kurgu şeklinde oluşmaktadır.

Yukarıdaki örnekteki film, bir filmin tematik ve dramatik iki ayrı blok bölüme nasıl ayrılabileceğine çok iyi bir örnektir. Ancak bazen tematik yapı içindeki ilişkiyi kaybetmeden veya karakterlerden biri ölmeden de bir yapı bölümlemesi yapılabilir. Bu durum, genellikle filmin ilk bölümünde belli bir ilişkiyi geliştiren sonra da o ilişkiyi dışarıya karşı savunmak zorunda kalan karakterlerin öyküleri için geçerlidir. Bu tip durumlarda ilişkinin niteliği üzerinde de durmak, o ilişkinin zorluğunu da mümkün olduğunca artırmak yerinde olacaktır.

OLAY ÖRGÜSÜ PROBLEMLERİ

Bilgilendirme

Filmlerde baş karakterle ilgili bilgileri vermek için en önemli metot künye'dir. Bir sonraki bölümde I. aktı anlatırken bunun üzerinde duracağım. Bir filmi yazarken *"şu bilgiyi seyirciye nasıl vereceğiz"* gibi bir tasa duymadan ilerlemek gereklidir. Bazı bilgilerin eksik

bırakıldığı filmler, çok fazla bilgi verilen filmlerden daima daha iyidir. Ancak daha önce Aristo'yu ve Poetika'yı anlatırken değindiğimiz gerekllilik ve gerçekçilik mantığı dahilinde verilmesi gereken bilgiler de unutulmamalı, ihmal edilmemelidir. Verilen ve verilmeyen bilgiler arasındaki bu denge çok önemlidir. Zira filmin neredeyse tüm inandırıcılığı böylesi detaylardan geçer.

Sinemamızda öykü ile ilgili tüm bilgilerin filmin başından itibaren karakterlerin ağzından sapır sapır döküldüğü örnekleri geçeceğim. Ancak burada neyin bilgilendirmesinin yapılması gerektiği ile ilgili ufak bir örnek verelim. **Gen** filminde jenerikten hemen sonra, baş karakter Dr. Deniz evden çıkmak üzeredir. Hiç konuşmadan oturan hasta annesine şöyle der: *Bu benim hastane'deki ilk günüm.* Bu noktada, seyirci karşısındaki iki insanın anne ve kızı olduğunu anlamıştır. Kızın hastanedeki ilk günü olduğu bilgisini daha önce defalarca konuşmuş olmalıdırlar. Tiyatro kullanımından gelen bu tür yanlışları sinema maalesef kaldırmaz. Birkaç sahne sonra Dr. Deniz başhekimin karşısına çıkar. Başhekim ona neden burayı seçtiğini sorduğunda, burayı özellikle kendisinin seçtiğini belirtir. Bunun üzerine başhekim şunları söyler: *"İnsan böyle bir yeri neden ister ki? Dağbaşı... Allahın bile unuttuğu bir yer! Tam 30 yıldır bu hastanedeyim ve her gün niye buradayım diye sorarım."* Eh, biz de seyirci olarak aynı soruyu soruyoruz. Hatta Dr. Deniz'in de bu sorunun cevabını aradığına eminiz. Gerçekten de geldiğinden beri herkes kötülediği halde bu hastaneden neden nakillerini istemezler? Neden şikayet etmezler? Seyircinin kafasında bu sorular dönmektedir? O halde bu cevabı aynı sahnede başhekimin kendisinden ya da bir önceki veya sonraki sahnelerde başkalarının ağzından almalıyız.

Bir filmdeki bilgileri topluca değil, yavaş yavaş vermek gerekir. Bu bilgiler ancak toplandığı zaman bizi bir bütüne ulaştırmalıdır.

Kötü senaryolarda, baş karakterin amacı ya da dramatik kurgunun diğer öğeleri bir sahnenin içerisinde karakterlere sözcükler ve diyaloglarla söyletilir. Halbuki amaç bunu eylemli bir şekilde sağladıktan sonra bir daha da sözünü etmemektir. Amerikalılar bu tip kötü sekanslara "Bumper sticker scene" adı verirler. Bir çıkartmanın üzerine filmde geçen tüm olayların yazılmasına atıfta bulunulmuştur. Özellikle filmin sonlarına doğru, bazı sahnelerin hazırlıkları ve uygulanmalarının yapılmadığı ya da bazı karakterlerin boşlukta bırakıldığı gözlemlenebilir. O yüzden de işin içinden çıkmanın yolu birçok şeyi aynı anda anlattırmak olabilecektir. Ancak hiç unutmamak gerekir ki, bu tip çıkartma sahnelerinin acemiliğini ilk fark edecek olanlar seyircilerdir.

Ara Sahneler

Olay örgüsünün arasına belli bir dramatik amaca bağlı olmadan yerleştirilen sahnelere ara sahneler veya İngilizce tabiri ile set piece denir. Set piece terimi, tiyatrodan gelmektedir. Eskiden, bir sahneden diğerine geçerken dekor değiştirmek gerekiyorsa, kapalı perdenin önünde seyirciyi meşgul etmek için küçük bir oyun parçası oynanırdı. Bu minik parça, genelde oynanan oyunla tamamen ilgisiz olurdu.

İşte sinemada da bilerek veya bilmeyerek senaristler boş sahneler koyabilmektedirler. Bu sahnelerin varlığı bazen seyirciyi eğlendirici bir işlev taşısa da, dramatik gelişimi kestiği için olay örgüsüne zarar verebilir. **Vizontele**, Hakkari'nin bir köyünün televizyonla ilk buluşmasını anlatmaktadır. Sahnelerin arasına komedyen Cem Yılmaz'ın, bağımsız ve boş sayılabilecek, yani dramatik ilerlemeye hiçbir katkı sağlamayan sahneleri girmektedir. Bu sahneler kötü değildir, olay örgüsü genelde başarılıdır. Ancak

senaryonuzu dramatik anlamda böylesi ritmik bir yapı kuracak şekilde hazırlamışsanız, o halde bu tip komik sahnelerin seyirciyi güldürse de onun filme olan dikkatini düşürebileceğini göz önüne almanız gerekir. Buna karşılık, dramatik anlamda sağlam fakat ağır tempolu bir senaryo tercihiniz varsa, o zaman baş karakterin güzel sesli yaşlı babasının Frank Sinatra'dan bir şarkı okuduğu sahne ilgimizi çok da fazla düşürmeyecektir. (**Buffalo 66**) Yani böyle bir sahnenin sırıtmamasının yolu, dramatik yapıyı iyi kurmak kadar, filmin ritminden de geçmektedir.

Ara sahneler, Fatih Akın'ın **Duvara karşı** veya Ezel Akay'ın **Neredesin Firuze?** filmlerinde, tiyatrodaki anlamına yakın bir şekilde kullanılmıştır. **Duvara karşı,** Haliç kıyısında bir halının üstünde bir solist ve saz heyetinin söylediği parçayla açılır. Bu fasıl, filmde beş defa tekrar edilir ve adeta filmin önemli parçalarını birbirinden ayıran bir işlev görür. Aynı şey, **Neredesin Firuze**'de de vardır ve özellikle ritmi yüksek sekansların bitiminde, tanınmış bir şarkıcı, yeni veya yeniden düzenlenmiş eski parçaları seslendirmektedir. Tiyatro sunumuna yakın bu tür ara geçişlerin en ünlülerinden biri ise **Şekerpare**'dedir. Filmin geçtiği Osmanlı döneminde olaylara fon oluşturan genelevdeki kadınlar, hemen her ana sekanstan önce toplu bir şekilde söyledikleri şarkılarla birazdan olacaklara yorum verirler.

Kültürel Öyküleme Farklılıkları

Amerikan sinemasının Aristo dramatürjisine sahip çıkması, dramatik yapıyı ve dramatik elemanları çeşitlendirecek şekilde gelişim göstermesi, anlatım açısından onu diğer ülke sinemalarından farklı bir konuma getirmiştir. Bu yüzden de başka ülkelerden gelen farklı dramatik denemeler, sanki Amerikan senaryo anlayışına karşı gelişiyormuş gibi bir izlenim oluşur. Halbuki bu yaklaşım tamamen soyut bir anlayıştan yola çıkmaktadır. Dramatik kuralları *(Allaha şükür)* Amerikalılar icat etmemişlerdir. Yalnızca, sinemanın anlatım modellerinin daha ileri gitmesi için, onu yapanların öykü anlatması gerektiğini belki de en erken keşfeden onlardır. Bazı Amerikalı yazar ve senaristler Kara Avrupası ile Anglo-sakson sinemaları arasındaki en önemli farkın anglo-saksonlarda bireyciliğin, karakterin varoluşu ve hedefe ulaşmasındaki kararlılığın olduğunu söylemişlerdir. Anglo-sakson dünyasında daima bir kazanan vardır.

Aristo'nun öyküleme modeline karşı duran çeşitli anlayışlar, akımlar ve filmlerden daha önce bahsetmiştim. Ancak bazen farklılık, belli bir anlatım modeline karşı çıkmak için değil de yılların getirdiği sosyal, kültürel ve edebi anlatımla ilgili farklardan ortaya çıkmış olabilir. Böylece Aristo'nun modelini reddetmeden veya ona karşı bir şeyler oluşturmaya çalışmadan, kendi kültürel zenginliklerini içine katan ülke sinemaları gelişmiştir. Zhang Yimou'nun **Qiu ju** filmi, kasabanın başkanı Wang Tang tarafından aşağılanan kocasının hakkını aramak için önce kasaba, sonra eyalet sonra da şehir merkezlerindeki otoritelere kadar çıkan hamile Qiu ju'nun öyküsünü anlatmaktadır. Gerek içerik gerekse de biçim açısından oldukça gerçekçi olmasıyla ünlenen film aslında Asya toplumlarının anlatım kültürlerinin Aristo bazlı bir dramatik anlatım ile nasıl harmanlanacağını gösteren ilginç bir örnektir. Filmde baş karakterin tıpkı Aristo mantığında olduğu gibi çok net bir amacı vardır. Daha sonra da progresif bir şekilde *(önce kasaba, sonra eyalet, sonra şehir otoriteleri)* ilerleyerek amacına ulaşmaya çalışır. Ancak batı türü dramatik filmlerde, film konusu dramatik olarak ilerlerken, karakter de tematik bir değişikliğe uğrar. Ancak Doğu sinemasında, kültüre derinden bağlı olarak karakter değişimi yaratmak çok zordur. Nitekim Qiu ju, sonunda Wang Tang'ın ceza almasını

sağlar, ancak verilen ceza umduğundan çok daha düşüktür. Bizim tuluat geleneğimizde de değişimden çok tekrar vardır. Her tekrar yeni ve belki de daha büyük bir olaya gebedir. Ama hiçbir olay karakterlere ders vermez, onları daha farklı davranmaya yönlendirmez.

ANA TEMA VE FON TEMALARI

Dramatik veya tematik yapılı öykülerde filmin ana olay örgüsünün bağlı olduğu bir tema bulunabilir. Bu tema, filmin alt öyküsü veya yan öyküsü demek değildir. Daha çok, dramatik ve tematik yapının nedenini veya öykünün fonunu oluşturan sosyolojik, tarihi, demografik ve psikolojik elemanlara denir.

Ana Tema

Her filmde önermeden yola çıkan bir ana tema vardır. Bunu, daha önceki sayfalarda gördüğümüz tematik yapıdan farklı düşünmek gerekir. Burada bahsedilen filmin yapısı değil, yalnızca anafikridir. Bu durumda filmin ana teması mutlaka karakterin amacına karşılık gelmeyebilir.

Örneğin Sean Penn'in **The Crossing guard (Tehlikeli bekleyiş)** ve Martin Scorsese'nin **Cape fear (Korku burnu)** filmleri aynı temaya sahiptir: *İntikam*. Ancak birincisinde baş karakterin amacı intikam almak şeklinde ortaya çıkarken, ikincisinde ise baş karakterler hayatta kalmaya çalışmaktadır. Zira intikam almaya çalışan kişi bu sefer filmin antagonisti yani kötü adamıdır. Filmin teması *Rehin Alma* olabilir. Ancak bu tema, baş karakterin rehin alan kişi olup olmadığına göre değişkenlik gösterebilir. *Rehin Alma* temasına sahip filmlerden **Dog day afternoon (Köpeklerin günü)**'nde baş karakter rehin alan kişidir. **Hostage (Rehine)**'nin baş karakteri ise rehinleri kurtarmaya çalışan polis'tir. Clint Eastwood'un **A perfect world (Kusursuz Dünya)** filminde ise haydut ve küçük çocuk arasındaki tematik ilişki üzerinde durulmuştur.

Fon Temaları

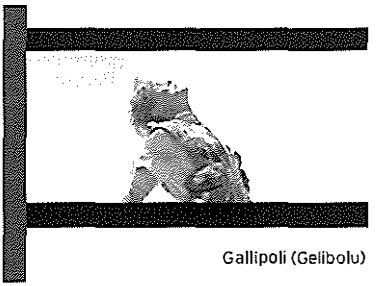
Filmlerde her öykünün arkasında tarihi, coğrafi ve sosyolojik bir dekor bulunur. Filmin öyküsü ile doğrudan bağlantılı olmayan ama yüzeyini oluşturan bu dekorlara fon temaları denir. Bunlar başlıca iki kaynaktan doğar: "*Baş karakterin doğası* ve *senaristin doğası.*"[237] Bu kavramlarla, senaristin içinde yaşadığı çevre, eğitimini gördüğü alan ya da şahsen ilgilendiği tarihi dönemler kastedilir. Bir aşk öyküsünü, tarihin bir dönemine taşımak, bazı durumlarda ele alınan konu ve sunulan dönem arasında metaforik bir bağ kurabilir. Bununla birlikte, dramatik açıdan dönemin kültürel özelliklerden de yararlanılabilir. Seyircinin karakterle ve öykü ile özdeşleşmesini sağlayan en önemli unsurlardan biri gerçekçi simgelerdir. Öykünün arka fonunu oluşturan fon temaları gerçeğe ne kadar yakın olursa, inandırıcılığı da aynı derecede artacaktır.

Şimdi bazı fon temaları üzerinde duralım:

237) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 27

a) Yıkım ve Savaş

Bir ailenin, devletin, toplumun yavaş yavaş aşağıya düşmesi, değerlerini kaybetmesi, yok olması; dramatik veya tematik yapılı bir filmin fon dekoru olabilir. **Serpent's egg (Yılan yumurtası)** ve **Max** nazi yıllarından hemen önce; geçmekte ve dönemin baskı atmosferini yansıtmaktadır. **Downfall (Çöküş)** bizzat Nazilerin çöküşü fonunda yer alır. Doğrudan savaşın içinde geçen filmlerde [**Saving private Ryan (Er Ryan'ı kurtarmak), Uomini contro (Karşı karşıya insanlar), Flags of our fathers (Atalarımızın bayrakları)**] karakterin amacı çoğunlukla *kendini kurtarmak* ya da *savaşı* kazanmaktan farklıdır. Bazen savaş bir sonuç dahi olabilir. [**Gallipoli (Gelibolu)**] Savaş bir fon temasıdır ve onun içinde geçen diğer olaylar önemlidir.



Gallipoli (Gelibolu)

b) Göç

Mültecilerin başka ülkelerde yaşadıkları sorunları anlatan filmler, *göç* fon teması üzerine gelişir. Göç olayı bir ülkeden diğerine olabildiği gibi ülkenin içinde de yaşanıyor olabilir. Nitekim 60'lı yılların başında özellikle İtalya'da Luchino Visconti'nin **Rocco e i suoi frateli (Rocco ve kardeşleri)** ya da 70'lerde Türkiye'de, Lütfi Ö. Akad'ın **Gelin, Düğün, Diyet** üçlemesi gibi filmler köyden gelip kentte tüm değerlerini kaybederek çökmeye başlayan aileleleri anlatmaktadır.

c) Grup ve Aile Toplantıları

Özel bir nedenle ya da belli bir rituel için toplanan grupların tek bir mekânda geçen öyküleri fon teması olabilir. Fransız yönetmen Michel Deville'in **Paltoquet** filmi, tamamen kapalı bir mekânda bir araya gelen kumarbaz, vamp kadın, hizmetçi, mekân sahibi gibi tiplerin orada işlenen bir cinayet nedeniyle şüpheli duruma düşmesini absürd bir dille anlatır. Her ayın belli bir günü, her hafta, her sene ya da doğum, yaş günü, ölüm gibi nedenlerle toplanan aile bireyleri aynı tip bir fon teması oluşturabilecektir. **Festen (Şölen)**, babalarının yaşgünü için toplanan aileyi anlatır. Kanadalı yönetmen Denys Arcand'ın **Le Declin de l'empire Americain (Amerikan imparatorluğunun çöküşü)** filmi, birbirlerine çok yakın karakterlerin buluştuklarında sırlarını yavaş yavaş ortaya dökmelerini konu alır. **Godfather (Baba)** türü filmler ise aileyi anlatmayı hedefler. Konu hangi karaktere ya da olaya yakın olursa olsun fonda mutlaka aile vardır.

d) Tarihi Film

Konusu veya dekoru tarihi olaylara dayanan filmler, çoğu zaman korku, komedi veya gerilim gibi ayrı bir film türü olarak incelenebilir. Aslında tarih, yalnızca bir fon temasıdır. Tarihi bir filmin olay örgüsü için, buraya kadar anlattığımız her şey geçerlidir. Buna karşılık, gerçek olaylar kullanılarak, olayların gerçekçilik yönü artırılmış olur. Örneğin **Scaramouche (İntikam kılıcı), Fanfan la Tulipe (Kahraman aşık), Le Bossu (Kambur)** gibi kılıçlı filmler,

içinde bulunması gereken tarihi altyapıya bağlı olarak tarihi filmler olurlar, zira içlerinde başka öyküler vardır. Aslında tarihi film olarak adlandırılmamaları gerekir. Çoğu filmde tarih yalnızca öykünün fonunu güçlendirmek için kullanılırken, bazen tarihi olayların geçişi ile filmin karakterlerinin şahsi öyküleri arasında organik bir bağ kurulabilir.[238] Bu özelliğin değişik kullanımları da olabilir. Örneğin **Senso**'da İtalyan kontes ile Avusturyalı yüzbaşının ilişkisi İtalyan bağımsızlık savaşına bağlı olarak bir anlam kazanmaktadır.[239] **Il Gattopardo (Leopar)** ise, 19. yüzyıl Sicilya'sında zengin toprak sahibi Salina'nın üst sınıfların milliyetçi hareketlerinin karşısında yer almasını anlatır. Fon teması İtalya'nın birleşmesi ve kurulmasıdır.

e) Salgın Hastalık

Salgın hastalık da tıpkı savaş gibi filmin fon teması olarak önemli yer tutan elemanlardan biridir. Hastalık, senarist için bireysel veya toplumsal boyutları olan bir metafor niteliği de taşıyabilir. Bu tip filmlerde baş karakterlerin amacı genelde salgın hastalıktan kurtulma olmaz ya da olsa bile yeterli değildir. **Det Sjunde inseglet (Yedinci mühür)**'de şövalye ile ölüm arasında arka arkaya devam eden satranç hamleleri kasabalardaki veba fonunun önünde geçer, hatta satranç mücadelesinin bizzat amacı bu salgın hastalığı bitirebilmektir. Yeni Fransız filmlerinden **Pars vite et reviens tard (Çabuk git ve bir daha dönme)** filmi son dönem Paris'inde veba salgınını tekrar diriltmeye çalışan bir seri katil ve baş karakter olarak da onun peşindeki komiser üzerinedir.

f) Sanat Çevresi

Sanat çevresi, gerçek sanatçıların biyografileri yoluyla verilebildiği gibi [**Camille Claudel, Les Soeurs Bronte (Bronte kardeşler)**], gerçek hayatta var olmayan ama son derece gerçekçi resmedilen ya da gerçek hayata gönderme yapan kurmaca karakterler yoluyla [**La Belle Noiseuse (Güzel Gürültücü)**] anlatılabilir.

g) Hastahane, Huzurevi ve Sanatoryumlar

Hastane ve huzurevlerini fon kabul eden yapıtların en önemlilerinden biri Milo Forman'ın **One flew over the cuckoo's nest (Guguk kuşu)** filmidir. Ülkemizde **Gen**, Fransa'da 90'lı yıllar yapımı **Fortune express (Şans treni)** gibi hastahaneleri fon alan filmlerde amaç kapalı bir ortamda karakterlerin yaşadıklarını gösterebilmektir.

h) Sinema ve Çekimler

Sinema, kendini anlatan, yani sinema ortamını, çekimleri ya da filmin tüm yapım sürecini resmeden filmlere defalarca yönelmiştir. Tom DiCillo'nun bağımsız Amerikan filmi, **Living in oblivion (Başımıza gelenler)**'de baş karakter olan yönetmenin amacı gerçekten filmi çekebilmektir. Yani bu tip bir senaryoda çekim süreci bir fon teması olmaktan çıkar. Buna karşılık, Fransız yönetmen Jean-Charles Tacchella'nın ünlü **Travelling avant (Öne kaydırma)** ya da Robert Altman'ın **The Player (Oyuncu)** filmleri bir yapım sürecinde geçen aşk veya başarı öykülerini anlatmaktadır.

---

238) Anne Roche-Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario- Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 68

239) Anne Roche-Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario- Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 68

BİRLİK

Dramatik yapı, olay örgüsü gibi kavramlar kendi içinde bir ünite temsil etmektedir. Bu yapıların içinde kullanılan tüm dramatik elemanlar bu anlamda bir çerçeve oluşturmalıdır. Senaryo kuramcılarının üzerinde durduğu en önemli kurallardan biri, filmdeki zamanın, mekânın ve eylemin birliğine dayanan üç birlik kuralıdır. Senaryo kurallarının içinde en bilinenlerinden olan birlik tanımı aslında Aristo'dan değil, 16. yüzyıl İtalyan ve 17. yüzyıl Fransız teorisyenlerinden gelmektedir. Aristo özellikle eylem birliği üzerinde durmuştur.[240]

Zaman Birliği

Zaman Birliği, filmin, mekân ve eylem birliği ile uyum sağlayacak belli bir zaman dilimi içinde geçmesine denir. Baş karakterin amacına ulaşması için gerekli olan zaman, öykü deki zaman birliğine karşılık gelir. Bu anlamda film, baş karakterin amacını henüz belirlemiş olduğu *(veya bizim henüz öğreneceğimiz)* zamanda başlar. Yani karakterin amacını gerçekleştirip, gerçekleştiremeyeceğini göstereceğiniz bir filme, onun çocukluğundan başlarsanız, dramatik bir film yapmanız oldukça zorlaşır. Başka bir deyişle, karakteri tanıtmak için çocukluğu hakkında sahneler göstereceksiniz, bunları çabuk geçmeniz ya da geriye dönüşlerle vermeniz uygun olur. Vittorio De Sica'nın **Ieri, oggi, domani (Dün, bugün, yarın)** filmindeki fakir İtalyan çiftin devlete olan borçlarını ödememek için sürekli çocuk yapmaları eğlenceli ve ilginçtir. Ancak bunun önüne engel koyulamayacağı için sinematografik değildir. Buna rağmen senarist filme zabıtaların ilk geldiği günden başlayıp, birkaç sahne yaratmış, sonra da birçok çocuk sahibi olmalarını elipsle geçmiştir. Halbuki yedi çocuktan sonra kocada cinsel bir atalet başlayınca film İtalyan panoraması havasından çıkıp dramatik anlamda kendini bulmaya başlar. Ben kendi hesabıma filme tam bu noktada başlamanın daha uygun olduğunu düşünürüm. Filminize, sona ne kadar yakın zamanda başlarsanız o kadar iyidir. Ne varki öyküde çiftin sorunu da yeterince işlenmemiştir.



Ieri, oggi, domani (Dün, bugün, yarın)

Yine amacın sonuçlandığı yerde film biter. Karakter amacına ulaşmak için büyük bir arzu duyacağı ve sarsılmaz bir motivasyona sahip olduğu için amacın gerçekleşme süresi hiçbir zaman seneler sürmeyecektir. Görüldüğü gibi, dramatürjik anlatımda tüm elemanlar birbirine bağlıdır. Zaman birliği kapsamında dinamizmi artırmak için sahnelere de mümkün olduğu kadar geç başlamak çok önemlidir. Bir sahne çatışma ile hazırlanmışsa diyaloglardan önceki suskunluk, tereddüt, çekingenlik ilginç olabilir. O halde çatışma sahnesini uzatabiliriz. Ancak herhangi bir hazırlık yapılmamışsa ve tiyatrodaki gibi iki karakterin bir olay veya birbirleri hakkında düşündüklerini suratlarına söyleyecekleri bir sahne varsa, o sahnenin en başından, ağır bir şekilde değil de tam ortasından, hatta sözcüklerin yarısından girmek çok daha akıllıcadır.

240) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 168

Mekân Birliği

Sinema ile tiyatroyu ayıran en önemli olgulardan biri dekor kullanımıdır. Tiyatroda hangi dekor kurulursa kurulsun, seyirci olayın karşısındaki sahnede geçtiğinin bilincindedir. Sinemada ise karakter bambaşka yerlere gidebilir, o bölgelere gerçekten giden çekim ekibi farklı mekânları seyircinin tamamen gerçekçi bir çerçevede algılamasını sağlar. Ancak mekân seçimindeki bu özgürlük, eylem ve zaman birliği ile zaten sınırlanmıştır. Bir öykü, ancak dramatik gereklilik varsa birçok farklı mekânda geçebilir. Bir Türk filmi, Japonya'da geçiyorsa, bunun nedenleri mutlak surette anlatılmalıdır. Yalnızca renk olsun diye, filmi değişik ülkelere ve değişik dekorlara taşımak, dramatik anlatımın bütünlüğünü sekteye uğratabilir. *(Yapımcının da belini büker)*

Mekân birliği, görsel anlamda tek bir mekânın gösterilmesinin ötesinde, olayın belli bir çevrede geçtiği hissinin verilmesine denir. Bunun için en önemli elemanlardan biri aksan kullanımı olabilir. **Dondurmam gaymak** veya **Babam ve Oğlum**, ne kadar çok ve ne kadar farklı mekânda geçerse geçsin, Ege aksanlı köylüleri ile olayın belli bir mekânda olduğu hissini vermektedir.

Eylem Birliği

Bir noktada, baş karakterin amacının filmin içindeki mutlak önemine değinmek gerekir. Bir sinema filminde, biraz daha ileride göreceğimiz tematik gelişim öyküleri dışında bizi ilgilendiren tek dramatik eleman baş karakterin amacıdır. O halde baş karakter dışındaki diğer ana karakterler ve yan karakterler de, kendi amaçları dışında baş karakterin amacına kilitlenmiş olmalıdır. Sinema filmleri ile diğer temsil sanatları (özellikle televizyon dizileri) arasındaki temel farklardan biri de budur. Televizyon dizilerinde baş karakter belli bir amaca yönelmişken, paralel olarak filmde gördüğümüz bir arkadaşı, aile dostu veya akrabasının şahsi öyküsü de geliştirilebilir. Sinemada ise buna zamanınız olmadığı gibi, böyle bir öyküyü anlatmak için dramatik akışı kesmeniz seyircinin dikkatinde ciddi bir kopma yaratacaktır. Bazen sinemadan çıktıktan sonra şaka yollu söylenen *"Yarısında uyuya kalmışım"* veya *"Bir yerinden sonra koptum"* cümlelerinin nedenlerinden biri de budur.

Karakterin amacı üzerinde yeterince kararlı bir şekilde durulamaması, Türk filmlerinde gördüğümüz temel hatalardan biridir. **O... Çocukları**, askeri darbe döneminde kızıyla saklanan devrimci kökenli Meryem (Sezin Akbaşoğulları) ve kızı Hazan'ın öyküsü şeklinde başlar. Yurtdışına çıkmak isterler ancak Hazan gelemez. Bu andan sonra film baş karakter dışındaki herkesin sahne aldığı bir öykü haline gelir. Her karakterin *(Mehtap Anne, Lokman, Saffet, Dona, Hatice, Selvi, vs.)* kendi öyküsü vardır. Her öykü de bizi ana omurgadan uzaklaştırır ve filmle olan bağımızın kopmasına neden olur. O halde filme koyduğunuz her yan karakter ve her yan kurgunun baş karakterin öyküsü ile organik bir bağı olması gerekir. Bu örnek elbette ki Türk sinemasında son dönemlerde eylem birliğinden dehşet verici bir şekilde uzaklaşan filmlerden yalnızca bir örnektir. Bu uzaklaşmanın birçok nedeni vardır. Bunlardan birincisi, daha önce birden fazla baş karakter konusunu irdelerken değindiğim, çok karakter sokup filmi ilginç hale getirme saflığına birçok kişinin kapılmasıdır. İkinci neden ise dizilerin etkisi ile karakterlere ya çok net bir amaç verilememesi ya da bunların uzun vadeli amaçlara sahip olmasıdır. Bu durum, baş karakter ve amacı ek-

seninde dönen dramatik yapıyı sekteye uğratıp, olayın içine bir anda yan karakterlerin de girmesine neden olur.

Farklı bir birlik: Tematik Birlik

Bazı filmlerde dramatik yapı ikinci planda kaldığı ya da filmin kendisi yapı olarak epizodik yani toplu sunulmuş kısa filmler gibi hazırlandığı için tematik birlik gereksinimi ortaya çıkar. Filmin birbirinden kopuk görünen çeşitli parçalarının en azından tema olarak bağlı olduğunu seyirciye ispat etmek önemlidir. **Anlat İstanbul** adlı uzun metrajlı Türk filmi, beş ayrı yönetmen tarafından çekilmiş, birbirinden bağımsız ama hepsi İstanbul'da geçen beş öyküyü anlatmaktadır. Tüm öykülerin senaristi Ümit Ünal, beş epizodun her birinin öyküsünü bir masala gönderme yaparak (Kül kedisi, Kırmızı başlıklı kız, vs...) yazmış, öyküler arasındaki ortak temayı da bu şekilde bulmuştur. Film, İstanbul'un öykülerini birer masal gibi tanımladığı için ilginç sayılabilir, ancak bu sefer de seyircinin kafasında "Neden beş öykü var da altı veya on iki yok?" gibi bir soru oluşacaktır. Bu nedenle, bu tip epizodik filmlerde, tüm öykülerin baş karakterlerinin veya karakterlerinden birinin diğer öyküde görünmesi önemlidir. Filmin yapısı bunu başaracak şekilde kurulmuştur ve son sahnede ilk öykünün baş karakteri olan zurnacı Hilmi (Altan Erkekli) önderliğinde filmin tüm karakterlerinin sembolik bir geçit töreni yapmasına gerçekten de gerek yoktur. Acaba aynı durum **Yazı tura**'da karşımıza çıkıyor mu? Bu filmde, filmin ismi ile başlayan çok net bir çağrışım ile iki öykü anlatılacağı belli oluyor. Biri şehre, biri kente dönüş yapan iki Güneydoğu gazisinin öyküsü olan filmde bu iki öykü karakterleri arasında hiçbir geçişkenlik düşünülmemiş. Bunların aynı birlikte olduklarını ve bir şeyler yaşadıklarını filmin sonunda anlıyoruz, ancak her şey çok da net değil. Halbuki hiçbir geçişkenliği olmayan ve farklı yerlerde geçen iki farklı öykü anlatma yolunu seçmişseniz, karakterlerin arasında sadece geçmişte geçen değil, gelecekte de geçecek olan bir olayla bağlantı kurmak gerekir. (Bir söz, mektup, emanet, vs.)

LOKAL DRAMATİK YAPI

Filmin genel yapısı ile tek bir sahnesinin yapısı birbiriyle eşit özellikler taşır. Yani teker teker her sahneyi kendi içinde üç akta bölmek mümkündür. Filmin tamamı için geçerli olan her şey iki dakikası için de geçerlidir. Yves Lavandier'ye göre, bir dramatik eserin yapısı, Fransız matematikçi Benoit Mandelbrot'un 1975'te ortaya attığı *"açılım teorisi"* ile açıklanabilir. Bu teoriye göre başta kaotik bir sıra içindeymiş gibi gözüken sahneler aslında belli bir yapının oluşturduğu bir bütündür. Bu bütüne hangi uzaklıktan bakarsak bakalım, tıpkı bir bulut kümesi, galaksideki gezegenler ya da karnıbahar gibi tüm parçaların irili ufaklı olarak birbirlerinin kopyası olduğunu görmekteyiz.[241]

O halde, filmin dramatik kurgusu içinde sahnelerin, mikro düzeyde nasıl ortaya çıkacağının üzerinde şöyle durabiliriz:

a) İki kuvvetli sahne arasındaki çok kısa geçiş sahnelerinde elbette ki üç aktlı

241) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 293

kurgu yoktur. Burada göstermek yeterlidir.

b) Bir sahnenin uzunluğu ihtiyaca göre değişir. Ancak ortalama olarak 2 dakikadır.

c) Her sahne birbirine bağlı olmalıdır.

d) Bazı sahneler çatışma içermeyebilir. Ancak bu tip sahnelerde gereksiz yere uzun zaman harcamamak gerekir.

e) Sahnenin baş karakteri filmin baş karakteri olmak zorunda değildir.

f) Sahnelerde I. akt yani başlangıç değil sonuç yani klimax önemlidir. Her sahnede amaç belirlemek, karakterle ilgilenmek, vs. gereksiz olduğundan olaylar çoğunlukla doğrudan II. akttan başlar.

5. DOSYA

SENARYO KURGUSU

A) SUNUM

Dramatik yapının temel elemanları üzerinde durduktan sonra, bu elemanların film biçimlenirken seyirciye ne şekilde sunulduğu önem kazanacaktır. Karakterin hangi amaca sahip olacağını, önüne hangi engellerin çıkacağını veya ne tip çatışmalar yaratılacağını bulmak, filmin genel şemasını bilmek adına önemlidir. Buna karşılık, henüz senaryo kurgusu ortada yoktur. Tüm bu elemanların seyirciye hangi sırayla, ne şekilde sunulacağı bu bölümün konusudur. Öncelikle filmin üç aktının içine hangi maddelerin girdiği üzerinde durmak gerekir.

I. AKT

Alfred Hitchcock'un ünlü sözü *"Seyirci filmin ilk beş dakikasında daima sabırlıdır."*, bazı senaristler tarafından filmin başlarında istediğini yapmak olarak algılanabilir. Halbuki filmin ilk aktı canımızın istediği sahneleri göstermek değil, filmin kalan bölümlerine hazırlık yapmaktır. Bu yüzden de olay örgüsünün en önemli yapı taşı niteliğini taşımaktadır. Filmin başında seyirci her şeyden habersiz olduğu için ne verirseniz kabul edecektir. Hitchcock'un sözünün de gerçek anlamı burada ortaya çıkar. Seyirci o ana kadar sadece gördüğü kadarını bilmektedir. O halde, filmin ilk görüntülerinden itibaren üç önemli özelliğin ön plana çıktığı görülür.

a) Filmin en başında sunulan elemanlardan sadece görsel olanları bir hazırlık ve bilgilendirme içerir. Bunu biraz açalım. Bazı filmler çok önemli olmayan görüntülerin *(manzara, sabit bir obje, vs.)* arkasına konmuş bir dış sesle başlayabilir. Bu dış seste filmin içeriği veya sorunsalı hakkında çok önemli bilgiler verilmektedir. Kimi zaman filmin öyküsünü metaforize eden bir içeriğe sahip olabilir, hatta ileride geçecek olaylar hakkında bilgi verebilir. Birçok filmde bu ve buna benzer örneklere rastlamaktayız. Ancak insan yapısı yalnızca gördüğü sahneleri, eşyaları, olayları aklında tutmakta, duyduklarını ise seçici hafıza yoluyla eğer isterse aklına kaydetmekte, çoğunu da unutmaktadır. Bu yüzden de filmin başında dış ses ve sesli bilgilendirmeden çok, görsel bilgilendirmeye ağırlık verilmelidir. Mutlaka dış ses kullanmak isteniyorsa da bunun metaforlar, şiirler gibi doğrudan anlaşılması zor olan unsurlar yerine öykü ile bağlantısı bulunan ve doğrudan olaya giriş yaptıran sözler olmasına dikkat edilmelidir. Bir filmin gayesi anlatmaktan çok göstermektir. Bunun da en baştan aktive edilmesi, seyirciye hissettirilmesi gerekir.

b) İlk aktta seyircinin beklenti içinde olması filmin çatışmasız ve ağır sahnelerle başlamasını gerektirmez. Bazı senaristler, açılış sekansındaki bir çatışmanın veya film açılır açılmaz karakterin yaşadığı bir engelin erken olduğunu düşünürler. Sinemada engel ve dış çatışmanın filmin her yerine konulabileceğini biliyoruz. Biraz daha ileride üzerinde duracağımız bağımsız eylem sahneleri de açılış için ideal olacaktır. Yalnızca filmin başında gördüğümüz engellerin, henüz karakterin amacını bilmediğimiz için bağımsız olduğunu, iyi veya kötü bir sonuçla çözümlenmesi gerektiğini bilmeliyiz.

c) Sunum sahneleri, çoğunlukla içerik olarak baş karakterin zaten bilip seyircinin henüz bilmediği bilgileri ortaya koymak için hazırlanmıştır. Karakterin kişilik özellik-

lerinden tutun da; ailesi, ilişkileri, işi, sosyal çevresi ve önceden yaşamış olduğu maceralar hakkında bilgilerin bir bölümünün verilmesi gereken yer filmin başıdır. Ancak burada tüm bilgileri en başta sıralamanın da çok iyi bir yaklaşım olmayacağını söylemeliyim. Bilgilendirme işlemi, tıpkı sandıktan teker teker çıkarılan elbiseler gibi sırayla, panik duymadan yapılmalıdır. Seyircinin bilgilerin bir bölümünü bilmemesi dünyanın sonu değildir. Yalnızca karakterin amacını anlamış olmalıdır.

Açılış

Filmin ilk görüntüsünden itibaren, I. akt başlamıştır. Bu aktın süresi hakkında kesin tanılar vermek yerine bunun 0 ile 50 dakika arasına yayılan geniş bir dilimde incelenebileceğini söyleyebilirim. Neden? Zira I. aktın sonu karakterin amacının seyirci tarafından algılandığı yerdir. Bu nokta mümkün olduğunca çabuk gelmelidir ancak bundan önce ne konulacağı tamamen yazarın inisiyatifine kalmıştır. Film gerçek anlamda amacın bilinmesinden sonra lanse edilir. Ancak senarist I. aktın içinde seyircinin ilgileneceği sunumlar, hazırlık sahneleri ya da lokal engelli öykücükler kullanabiliyorsa bu akt pekâlâ uzun olabilir.

Eğer özel bir görsel veya sözel uyarı yoksa, açılış sahnesi seyirci tarafından sezgisel olarak günümüzde geçiyormuş gibi algılanır. Mekân anlamında, filmi yapanların nereli olduklarına bakmak yeterlidir. Seyirci kodlanmış beklentilere göre, olayın ya ABD'de, ya bir Avrupa ülkesinde ya da daha egzotik yerlerde geçtiğini duyumsayacaktır. Zaman ve mekân konusundaki bu açılış düşüncelerine sezgisel beklenti adı verilir. İlk görüntüden itibaren geçen 1-2 dakikalık bölüm için sunum ya da prolog terimleri de kullanılabilir. Antik Yunan'da, oyun başlamadan önce bir aktör sahneye gelerek piyesin geçtiği ilk sahneden önce neler olduğunu anlatır ve ilk sahnenin sunumunu bu şekilde hazırlardı. Bu monoloğu seyircilere sunan kişiye *prologos* deniyordu.[242] Şimdi de açılış görüntülerinin tanımına geçelim:

Görsel Mekan Tanımlamaları

Bir filmin açılış sahnesinde seyirci, tıpkı yeni bir yere gelen çocuğun etrafını kolaçan etmesi gibi fiziki olarak içinde bulunduğu yeri gözlemler. Nerededir? Burası bir okul mu, işyeri mi, çiftlik evi mi, fabrika mı? Andre Gardies gibi kuramcılar, seyircilerin filmin alanı ve mekânını farklı algıladığını ortaya koymuştur. Bunu dil ile söz arasındaki farka benzetebiliriz. Mekân, filmin geçtiği ve olay örgüsünün içinde görsel olarak canlılığını koruyan tüm yerleri kapsarken, alan çok daha büyük, seyircinin görmekten çok, mental olarak algıladığı yerleri ifade eder. Bu anlamda ancak öykü için önemi varsa alan tanımlaması yapılır.[243] Bu iki kavramın sunumunu biraz daha açalım: Sunumun nerede olacağına karar verilirken mikro veya makro düzeyde düşünülür.

Örneğin açılış sahnesi mekânı, baş karakterimizin yürüdüğü çok geniş bir cadde olsun. Burası İstanbul'da olabilir, İstanbul'un bir ilçesi de. Öykünün gereklerine bağlı

---

242) Jean Paul Török: *Le Scénario*, Artefact, Paris, 1986, sayfa 118

243) Andre Gardies: *Le Recit Filmique*, Hachette, Paris, 1993

olarak ve olayın geçtiği yere göre, görüntülerin üstüne ufak bir *İstanbul* veya *Eyüp* yazısı düşmek doğru olacaktır. İçinde bulunduğumuz mekân ve üstüne düşülen yazı Makro mekân tanımlamasıdır. Ancak olayın geçtiği ülke, şehir veya semtin, öykü için önemi yoksa ve senarist filmini doğrudan, karakterin sosyal yaşamının geçtiği mekânlarda *(okul, ev, fabrika, işyeri, vs...)* açıyorsa burada da bir Mikro mekân tanımlaması vardır.

Arena

Senaryo kuramcıları öykünün geçeceği tarihi ve jeolojik alana, belki biraz da antik döneme gönderme yaparak Arena adını vermektedirler. Ancak film, örneğin İstanbul'da yaşayan bir öğretmenin Hakkâri'ye bir ilk öğretim okuluna gitmesini anlatıyorsa (**Hakkâri'de bir mevsim**) bu durumda filme doğrudan Hakkâri yolunda hatta Hakkâri'de başlanır. Buna karşılık, karakterin İstanbul'daki durumu özetlenmek isteniyorsa bunun çabuk geçiştirilmesi, İstanbul şehrinin arena elemanı olarak gösterilmemesi gerekir. Öykünün neden belli bir yerde olup başka bir yerde olamayacağı net olarak açıklanmış olmalıdır. Bu seçimi keyif için yaptığınızı hissediyorsanız bir şeyler doğru gitmiyor demektir. Ayrıca kimi senaryoların gelişiminde, konu başka bir yere doğru gidiyorsa, arenada ısrar etmemek ve belki de değiştirmek gerekir. Gerçek bir olaydan esinleniyorsak, gerçekte olay belli bir yerde geçtiği için öyküyü de oraya taşımak zorunda değiliz. Öykü, arenayı başka bir yere taşımayı gerektiriyorsa tereddüt duymadan yapılmalıdır.

Arenayı filmin başından itibaren çok net bir biçimde göstermek gerekir. Filmin arenası başlıca iki işleve sahiptir.

-Arenanın Karakterizasyon İşlevi: Karakterin iş yeri, evi, yaşadığı yerlerin oluşturduğu arena, bize hem karakterin, hem de çevresinin sosyal sınıfları hakkında fikir verebilir.

-Arenanın Psikolojik İşlevi: Özellikle psikolojik gerilim ve psikolojik dramlarda arenanın basıklığı, iç karartıcılığı, konu ile doğrudan ilintilidir. Olayların işleyişi ile metaforik bir bağı vardır.

Zaman ve Diğer Prolog Yazıları

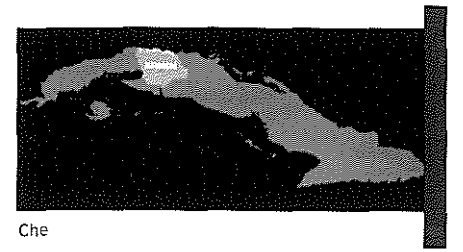
Açılış görüntüsündeki bir başka önemli eleman da olayın hangi zamanda geçtiğidir. Eğer özel bir olay anlatılacaksa o olayın geçtiği yıl, hatta gün, özel olarak görüntünün üzerine düşen küçük bir notla belirtilmelidir. *(İstanbul, 1955 veya 12 Eylül 1980 gibi)* Filmin başından önce geçmiş olan olaylar, tarihi alt yapı veya bazen karakterlerle ilgili bilgiler de ekranın üstünde yürüyen veya sabit yazılarla anlatılabilir.

Görsel Malzemeler

Ses, yazı ve görüntü elemanlarının dışında kalan bazı görsel malzemelerle de bir film girişi oluşturulabilir. Ekranın üzerinde görülen bir atlas haritası, gazete kupürü veya gazete kupürleri, kitap sayfaları, afişler ve belgesel görüntüler bu görsel malzemelerden bazılarıdır. Bu tip bir görsel açılış sekansı için en önemli örnek hiç kuşkusuz Orson Welles'in **Citizen Kane (Yurttaş Kane)**'idir. Böylesi bir dinamik kolaj anlayışı, filmin günümüze kadar ayakta

kalan görsel dilini oluşturmaktadır. Özellikle tarihi karakterleri anlatan biyografiler ya da başka coğrafyalarda geçen bir yakayı anlatan filmler belgesel kolajlar yapma yolunu seçmişlerdir. (**Frost/Nixon**)

Cenneti beklerken'in başlangıcında olduğu gibi büyük bir haritanın üzerine *(eski bir Osmanlı haritası)* yavaş yavaş inerek de sahneye girilebilir. Aynı harita sunumu **Che**'nin başındaki gibi yalnızca tanıtım amaçlı da yapılabilir.



Che

Dış Ses

Seyircinin filmin başında görüntü arkasına konulan şiir, metafor, alıntı gibi özlü cümlelere duyarlı olmadığını biraz önce belirtmiştim. Buna karşılık aynı seyirci, görüntü durgun da olsa, baş karakterin öyküsünü anlatan bir dış sese ilgilidir, anlatılanları dinler ve hatırlar. Hele bu ses durgun bir görüntünün üstüne karakterin *"Hiçbir zaman hayatıma mal olabilecek kadar önemli bir karar eşiğinde kalmamıştım; ta ki o güne kadar!"* gibi bir cümlesi ile başlıyorsa, seyirciyi sözel olarak beklentiye sokmuş demektir. Bu dış ses sunumu farklı biçimlerde ortaya konmuş olabilir.

a)Baş karakterin ağzından dış ses
b)İkincil karakterin ağzından dış ses
c)Yan karakterlerden birinin ağzından dış ses
d)Filmde olmayan anlatıcının dış sesi
e)Birçok karakterin alternatif dış sesleri
f)Başka dramatik elemanlarla (geriye-gidiş, sunum monoloğu, vs.) karışık dış ses

Ancak "dış ses" kullanmak, dramatik yapı veya sorunsalla ilgili bir nedene bağlı olmalıdır. **Million dolar baby (Milyonluk bebek)** filmindeki dış sesin yan karakter Eddie Scrap'a (Morgan Freeman)'a ait olması gerçekten de gerekli midir? Ayrıca yine bu filmde olduğu gibi, filmin her dramatik sahnesinden önce veya sonra araya giren dış sesler rahatsız edici olabilir. **Little children (Küçük çocuklar)**'daki dış ses kullanımının da ne kadar gerekli olduğu, filmi seyredenlece oldukça tartışılmıştı. **Ten canoes (On kano)** adlı tamamen yerlilerden oluşan Avustralya filminde uçsuz bucaksız orman ve nehir görüntülerinin arkasından bir dış ses duyarız. Şivesinden yerli olduğu bellidir. Şöyle der: *"Bir zamanlar, çok uzak diyarlardan birinde... HA...HA...HA... yok canım o kadar da uzak değil, sadece şaka ediyordum."* Böyle esprili bir dış ses, hem filmin tonunu belirlemek, hem de yerli karakterin geniş tavrını anlatabilmek adına önemlidir.

Sunum Monologları

Bazen filmin atmosferi, zamanı, mekânı veya karakterleri ile ilgili açıklamalar, filmde gördüğümüz bir karakter tarafından yapılabilir. Bu tip açılışlar genellikle monologlar

şeklinde gelişir. Bunları da belli gruplara ayırabiliriz:

a)Teatral Sunumlar: Federico Fellini, **E la nave va (Ve gemi gidiyor)** filminde, tıpkı eski prologoslara benzer bir gazeteci tiplemesi yaratmıştır. Doğrudan seyirciyle bağlantı kuran bu gazeteci, bir yandan olacak olayları sunarken, bir yandan da filmde ortaya çıkacak karakterleri tanıtır. Eric Rohmer'in **Comedies et proverbes (Komediler ve özdeyişler)** ortak başlığını taşıyan birkaç filminin hepsinde de, filmin hemen başında gördüğümüz karakterler, tıpkı tiyatrodaki gibi, geçmiş ve gelecek olayları birbirlerine anlatarak, bir şekilde seyirciye sunmaktadır.

b)Gerçekçi Sunumlar: Özellikle gerçekçi öykülere dayanan filmlerde, öykünün içinde belli bir vasfı olan karakterler, gerek seyirciye gerekse birbirlerine bazı bilgiler verebilirler. Bu tip kullanımların ne kadar etkili olduğu tartışma konusudur. En başta verilen sözel bilgiler, seyircinin aklında kalmadığı için bu tip sunumlar artık kulanılmamaya başlamıştır. **Birdman of Alcatraz (Alcatraz kuşçusu)** filminde, Alcatraz'a giden feribota binmek üzere olan anlatıcımız, bize adanın ve orada yaşayan bir adamın öyküsünü anlatmaya başlar. Yine, sömürgecilik üzerine yapılmış önemli filmlerden biri olan **Queimada**'nın başında, baş karakter William Walker (Marlon Brando), Queimada'ya gemiyle yanaşırken, güvertede yanındaki kaptan, Antil adasının konumunu, tarihini ve şu andaki politik durumunu adeta bir coğrafya dersi verir gibi anlatır. Dahası, maalesef bu kaptan karakterini bir daha görmeyiz.

Ton

Filmin türünün veya tonunun nasıl olacağına dair tüm ipuçları açılış sahnesinde gizlidir. Hatta sahne açılır açılmaz ilk görüntüler ya da olmazsa ilk eylemlerle birlikte filmin tonu *(korku, komedi, gerilim, melodram)* anlaşılmalıdır. Senarist Ben Hecht, **Monkey business (Tehlikeli Oyun / Maymun Aklı)**'nda öyle bir açılış yapar ki, bu noktadan sonra artık komedi tonunda bir filmle haşır neşir olacağımız hemen belli olmuştur. Filmin açılış görüntüsü bir kapıdır. Ancak jenerik yazıları dahi çıkmadan kapı açılır ve baş karakter Barnaby (Cary Grant) biraz da tereddüt ederek çıkar. *"Daha değil Cary!"* diye bir dış ses duyulur. Barnaby olumlu anlamda başını sallayarak tekrar kapıdan içeri girer. Bir kez daha tıpkı başlangıçtaki gibi kapı görüntüsünün üzerinde kalırız. Bu sefer kapının üzerine jenerik yazıları gelir.

Biçim

Filmin açılışında gördüğümüz biçim modeli, tüm film boyunca devam etmelidir. Filmin orasına burasına değişik görsel modeller yerleştirmek kadar rahatsız edici bir şey yoktur. Elbette ki senarist, bunu özgünlük adına yapar. Teker teker bakıldığında tüm bu görsel elemanlar ilginç olabilir, ancak film bir bütündür. Örneğin, filmin başında verdiğiniz bir telefon konuşmasında ekranı ikiye bölüyorsanız, bu kullanım seyirci için hoşa giden ve yazarın kendine özgülüğünü hissettiği bir durum olabilir. Ancak birkaç sahne sonra, başka bir telefon konuşmasını son derece klasik bir şekilde gösteriyorsanız, burada bir hata vardır. Seyircinin kafasında ilk gösterilen örneğin filmin sonuna kadar kaybolmayacağını ve her sahnede bu tip bir özgünlükle bütünleşen bir dil arayacağını unutmamamız gerekir.

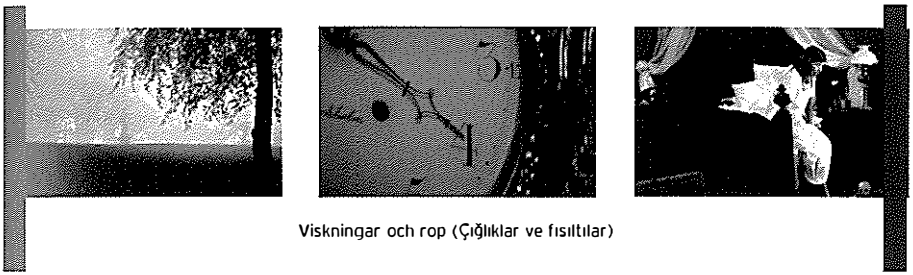
Buna karşılık, giriş sahnesinden sonra gelen jenerik sahneleri filmin bütününe göre

farklı bir biçim ile sunulmuş olabilir. Örneğin **The Pink panther (Pembe panter)**, çizgi film görüntüleri ile başlar. Ancak bu tip bir sunum jenerikle sınırlı kalmalı ya da en az üç defa tekrar edilmelidir.

Geçişler

Filmdeki ilk görüntüler, seyircinin kapatıldığı karanlık salonda o öyküyle ilk karşılaşması, ilk tanışmasıdır. Tıpkı bir insanla ilk karşılaşıldığında edinilen ilk izlenim gibi, bir filmin ilk görüntülerinden de o film hakkında bir fikir oluşturulur. Filmin açılışı, yavaş mı, hızlı mı, sessiz mi, bol diyaloglu mu, kasvetli mi, ferah mı kısaca nasıl bir film karşısında olduğumuzu anlatacaktır. Ancak bundan daha önemlisi ilk görüntülerle daha sonraki görüntüler arası ilk geçişin doğru yapılmasıdır. Örneğin, film genel bir görüntüyle başlıyorsa, ilk insan nerede görülecektir? Sessiz görüntüler hakimse, ilk konuşma nerede olacaktır? Film gürültü ile başlamışsa ilk sessizlik nerededir? Bu geçişler, birçoklarına önemsiz gibi görünebilir. Halbuki, örneğin çok keskin yapılmış bir geçiş *(eğer belli bir amaç taşımıyorsa)* seyircilere filmin niteliği ve kalitesi hakkında son derece olumsuz bir ilk izlenim verebilir. Elbette ki seyirci bu görüşünü film boyunca sürdürmez ancak acemice yapılmış bir giriş, özdeşleşmeyi henüz baştan sekteye uğratacağı için filmin içine girmeyi son derece güç kılacaktır.

Atmosfer yaratmayı en iyi bilen yönetmenlerden biri olan Ingmar Bergman'ın gücü biraz da girişteki geçişlere verdiği önemden gelmektedir. Onun **Viskningar och rop (Çığlıklar ve fısıltılar)** filmi, önce hareketsiz, yakın plan bahçe ve heykel görüntüleri ile açılır. Bunu küçük tik taklarla çalışan farklı duvar saatleri ve büyük oda saatleri izler. Hiçbir konuşmanın, uzak plan görüntünün ve insanın olmadığı bir kaç dakikalık bu girişten sonra, görüntüyü birden-



Viskningar och rop (Çığlıklar ve fısıltılar)

bire hareket eden veya konuşan iki insana kesmek, filme son derece yapay veya acemi bir görünüm kazandırabilecektir. O yüzden Bergman, gayet ustalıkla bu görüntüleri, hasta yatağında uyumakta olan Agnes'e bağlar. Agnes'in uyanıp hareket etme görüntülerini kesmez. Böylece filmdeki hareketi son derece uygun bir geçişle başlatmış olur. **Mutluluk** filminin başı görsel zenginlikler, plastik güzellikler ile doludur. Sessiz veya müzikli bir giriş bizi köyde ahıra kapatılmış bir kıza götürür. Türk sineması için atipik sayılabilecek güzellikte bir giriş, ahıra giden ve önemli karakterlerden dahi olmayan bir kadının, kızın önüne bir şeyler koyduktan sonra *"Ye yimeğini, yoksa ölürsün!"* sözleriyle adeta yırtılır. Bunu gördükten sonra hemen aklıma şu soru gelir: Neden Türk sinemasında söze ilk giriş bu kadar zordur? Aslında bunun en önemli nedeni söze girişin değil, aksiyona yani eyleme girişin zor olmasıdır. Plastik zenginliği üst düzeyde olan sanatçılarımız dahi eylemli sahnelerde biraz önce

Bergman örneğinde verdiğim olgunluğa erişememiştir.

Sorunsal

Senaristlerin işini kolaylaştırabilecek bir başka detay da filmin sorunsalının ilk görüntüden itibaren verilmesidir. Bu bir jest, eylem, görüntü ya da diyalog olabilir. Hatta baş karakter seyircilere dönüp açıkça mesajını dahi söyleyebilir. **Lord of war (Savaş tanrısı)** filminin hemen başında, kurşun kovanları ve enkazlarla dolu, muhtemelen bir savaşın yıktığı, hâlâ dumanları tüten bir alandayız. Baş karakterimiz Yuri Orlov'a (Nicholas Cage) arkadan kamerayla yaklaşıyoruz. Tam o anda Yuri ekrana dönüyor ve konuşmaya başlıyor:



Lord of war (Savaş tanrısı)

Yuri - Şu anda dünyada dolaşımda 550 milyon ateşli silah var. Bu, gezegendeki her 12 kişiden birinde silah olduğu anlamına gelir. Şimdi sorulması gereken... (seri bir şekilde purosundan bir nefes çeker) ... kalan 11'i nasıl silahlandıracağımız!

Bağımsız Sekans

Filmin başında veya jenerik öncesi, birazdan başlayacak olan öyküden tamamen bağımsız, küçük bir sekans yer alabilir. Böyle bir sekans yaratmanın çeşitli nedenleri vardır. Burada, öykünün başlangıcından önce gelişmiş olan olayların en önemli anı veya bu olayların tamamının hızlı, toplu bir özeti verilmek istenmiş olabilir. O halde, jenerik sonrası öyküye başladığımızda; mekân veya zaman değişikliğini not etmemiz kaçınılmazdır. Baştaki sekans, öykünün kalan bölümünün ortalarında veya sonunda tekrarlanacak olabilir. Bu anlamda izleyiciler için başta anlamsızdır, ancak film ilerledikçe anlam kazanır.

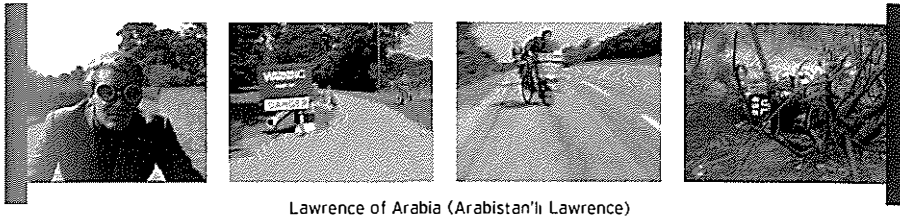
Çok nadir de olsa birinci sekansı, filmin öyküsünden tamamen bağımsız, yalnızca filmin sorunsalı ile ilgili ayrı bir öykü anlatmak için kullanan filmler de vardır. Ancak şunu unutmamak gerekir: Açılış sekansı, seyircinin gözünün ve dikkatinin en açık olduğu bölümdür. O yüzden verdiğiniz her ne ise, bunun devamını ve sonuçlarını görmek isteyecek, bu ilk görüntülerden öykünün geri kalan bölümü için anlamlar çıkarmaya çalışacaktır. O halde, sorunsal anlatan bir sekans kurmuş olsak dahi, seyirci filmin bir yerinde burada anlatılanların filmin öyküsünün içinde yer alacağını düşünebilir. Bunu engelleyebilmek için filmin ilk sekansında anlatılanların, öykünün geri kalanı ile tek bir obje ile de olsa ilgisinin kurulmuş olması gerekir. **2001: A space odyssey (2001 Uzay macerası)** filminin ilk sekansında Stanley Kubrick ve Arthur C. Clarke bize taş devrini ve maymunları gösterir. Maymunlar kara bir taş heykel bulurlar. İçlerinden biri heykele taşla saldırır. Ardından, dört milyon yıl sonra, Dr. Lloyd'a geçeriz. Garip bir kara heykeli araştırmak için aya gitmektedir. Sonra da Discovery isimli uzay mekiğine geçeriz.

Hamarsiya

Antik Yunanca'dan gelen bu terim İngilizce'deki catalyst sözcüğüne karşılık gelmektedir. Seyircinin, filmin açılış sahnesinden sonraki nötralitesini beklentiye dönüştüren ilk olaya hamarsiya denir. Film görüntüsü açıldığında seyirci mutlaka sezgisel bir beklenti içerisindedir ancak açılış görüntülerinin seyirciyi hemen beklentiye soktuğunu ve hamarsiya olduğunu söylemek yanlış olur. Örneğin filmin açılışında iki kişiyi yan yana konuşarak yürürken gösterirsek bu bir hamarsiya değildir, zira o anda ne olacağının beklentisi içindeyiz. Yanlarına nefes nefese biri yaklaşıp derhal kaçmalarını, zira onları takip eden birileri olduğunu söylerse bu net bir hamarsiyadır. Bu kadar heyecanlı olmasına gerek bile yoktur. Bu iki kişinin yanına garip kılıklı bir adam gelip kısık bir sesle saati sorsa da, bu iki kişi bir meyhaneye girip eski bir arkadaşlarına rastlasa da birer hamarsiya sayılabilir. Görüldüğü gibi bir olayın hamarsiya sayılabilmesi için açıklama yapmaya gerek yoktur, beklentiye sokması yeterlidir. Hamarsiya, filmin hemen başında, yani 1-2 saniye içinde dahi oluşabilir. Hatta karanlık bir ekranın üstünde tehdit edici bir ses varsa *(örneğin bir işkence sahnesi ve henüz hiçbir şey görmüyoruz)* filmimizin hamarsiya ile başladığını söyleyebiliriz.

Blindless (Körlük) sıkışık ilerleyen otomobillerle dolu geniş bir cadde ve kırmızıdan sarıya ve yeşile dönüşen trafik ışıklarının görüntüsü ile açılır. Birden arabanın biri ilerlememeye başlar. Yol tıkanır. Sıkışıklık... Arabalardan çıkan insanlar... Korna sesleri... En sonunda yayalardan biri yolun tam ortasında durup geçişi tıkayan arabaya yönelir, camını tıklatır. Panik halinde sağa sola bakmaya çalışan bir adam camı açar ve şöyle der: *Kör oldum!*

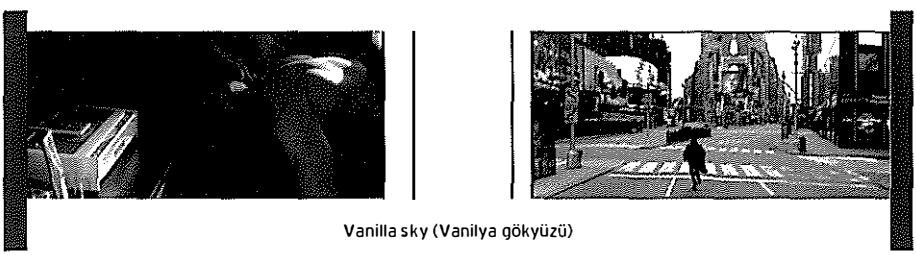
Tarihi bir fresk olması beklenen **Lawrence of Arabia (Arabistan'lı Lawrence)**, aksine motorsikletine binen bir adamın görüntüsü ile açılır. Boş ve huzurlu bir kır yolunda mutlu bir şekilde motor gözlükleriyle aracını sürmeye başlayan bu adam hakkında hiç bir fikrimiz yoktur. Birazdan yolun kenarında yavaşlama konusundaki uyarı levhalarını gördüğümüzde ve



Lawrence of Arabia (Arabistan'lı Lawrence)

adamın motorunu gittikçe daha hızlı kullanmaya başladığını hissettiğimizde beklentimiz oluşmuştur. Elbette kaza ile sona erecek olan bu sahne, filmin hamarsiyasıdır. Eski önemli filmler de seyirciyi çabucak çevreleyen, soru sorduran, beklentiye düşüren niteliktedir. Budd Schulberg'in senaryosundan Elia Kazan'ın çektiği **On the waterfront (Rıhtımlar üzerinde)**'yi ele alalım. Film, liman görüntüsü ile açıldıktan sonra Terry'nin (Marlon Brando) rıhtımda bir takım kalantor adamların yanından onay alarak ayrıldığı gözlenir. Elini ceketinin içinde tutmaktadır. Sonra onu sokaktan penceredeki bir adamla konuşurken görürüz. Ceketinin içinden bir güvercin çıkarır ve penceredeki adamı onun güvercinlerinden birini bulduğuna ikna ederek damda buluşmalarını önerir. O sırada görüntü dama geçer ve mafya kılıklı, pardösülü adamların orada bekledikleri görülür. Terry'nin adama bir kumpas kurduğu bellidir. Bizim için gerilimi dorukta bir hamarsiyadır.

Hamarsiyanın seyircide bir beklenti yaratması, hamarsiyanın ardından birdenbire beklenmedik olaylar geçmesini gerektirmeyebilir. **Che**'de aile ve dostları hararetli bir şekilde devrimi tartışırken, birden kapı sertçe vurulur. Herkesin kafası kapıya döner. Gelen kimdir? Filmde hamarsiya (5. dakika) yapılmıştır. Gelen bir tanıdıkları çıkar, gerilim tekrar düşer. Ancak seyirciye ilk kıvılcım verilmiştir. Hamarsiyada önemli olan nokta, açılış görüntüsünün sıradanlığı ve normalliği ile seyirciyi beklentiye düşüren olay arasında ciddi bir tezat oluşturmak, bir yandan da bu sahneyi filmin ilerisi için hazırlık olarak kullanmaktır. **Vanilla sky (Vanilya gökyüzü)**'nde film sabahleyin konuşan saati tarafından uyandırılan yakışıklı bir adamın görüntüsü ile açılır. Rutini görürüz. Kalkma... Gerinme... Aynaya bakma... Giyinme... Sonra da hemen arabası ile yolda gittiği sahneye bağlanırız. Ancak bir gariplik vardır. Şehir binaları ve reklam tabelaları rengini, canlılığını



Vanilla sky (Vanilya gökyüzü)

korumasına rağmen, sokaklarda bir tek insan dahi yoktur. Adam bunun farkına vararak şaşkın bir biçimde arabayı durdurur ve dışarı çıkar. Etrafına bakarak önce yavaş, sonra biraz daha hızlanarak koşmaya başlar. Hamarsiya sahnesi budur. Olayın bir rüya olduğu anlaşılır. Yataktan tekrar kalkan adam rüyasında olduğu gibi hazırlanmaya başlar. Filmde rüyalar önemli hale gelecektir. Ülkemizde özellikle 80'li yıllardan sonra, biraz da yazar-sinemacı neslinin getirdiği bir rüzgârla hamarsiyaya önem verilmediği görülebilir. Birçok filmde seyirciye soru sorduran ilk sahneyi görmemiz için dakikalarca beklememiz gerekir. Son dönemlerde dramatik yapısında belli bir ritim tutturan filmler dahi, artık neredeyse bir tarz haline gelen bu alışkanlıktan vazgeçmezler.

Önemli Hadise

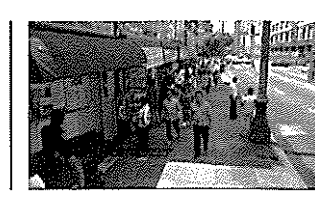
Karakterin bir amaca sahip olmasını sağlayan ve bu anlamda da öyküde değişim işlevini gerçekleştiren olaya önemli hadise (big event) denir. Şöyle çok basit bir kurgu düşünelim: *Geçmiş yüzyılların birinde sakince koyunlarını otlatan genç bir çoban, birden köyün olduğu yerden dumanlar geldiğini görür. (HAMARSİYA) Koşarak geldiğinde köyü eşkiyaların bastığını anlar, saklanır. Ama saklandığı yerden ailesinin öldürüldüğünü görür. (ÖNEMLİ HADİSE) Eşkiyalar gider, genç çoban yerinden çıkar, yıkılmıştır, kasabaya iner ve silah seçmeye başlar, intikam alacaktır. (I. AKTIN SONU)*

a) Her senaryoda önemli hadise olmayabilir. Bu durum yanlızca sıradan bir baş karakterin başına gelen olağanüstü durumların olduğu filmler için mevcuttur. Baş karakter amacını çok önceden belirlemişse bu amacı tetikleyecek herhangi bir önemli hadise olmasına gerek yoktur.

b) Amacın seyirciye erken duyurulduğu filmlerde hamarsiya ile önemli hadise birbirinin eşi ya da üstüste geçmiş olabilir. Örneğin, doğrudan bir cinayet ile açılan **Rope (İp)** filminde hamarsiya ve önemli hadisenin sırayla ortaya çıkması ve ayrıştırılmasından söz edilemez.



The rope (İp)



City of industry (Hırs tuzağı)

c) Önemli hadise, kendinden hemen sonra seyirciye gösterilen baş karakter amacının nedeni olmalıdır. *İntikam, arayış, kaçış* gibi öğeler karakterin başına gelen bir saldırının veya rahatsızlığın doğal sonucudur. **City of industry (Hırs tuzağı)**'nda baş karakter Roy Egan (Harvey Keitel) birlikte soygun yaptığı arkadaşlarının içlerinden biri olan Skip tarafından öldürüldüğünü görür. Kendisi de vurulur ancak ölümden kurtulur. Filmin bundan sonra gelen sahnesinde Roy Egan'ın müzik eşliğinde kararlı ve yalnız bir şekilde sokakta yürüdüğünü gördüğümüz anda dahi öç almaya karar verdiğini anlarız.

d) Buna bağlı olarak, önemli hadisenin isminden de anlaşılabileceği gibi önemli olması gerekir. Bu hadise ne kadar önemli olursa karakterin motivasyonu o kadar kuvvetlice belirlenmiş olur. Ayrıca hadise gösterildikten hemen sonra amaç belirlenir. Daha da ileri giderek söylersek, amacın belirlenmesine bile gerek yoktur. Zaten doğal olarak ortaya çıkmıştır. Ailesi katledilen ya da ihanete uğrayan birinin, bu olayın gösterilmesinden hemen sonra birileriyle *"Evet, onların öcünü alacağım"* şeklinde konuşmasına gerek yoktur. Onu doğrudan silah satın alırken gösterebiliriz. Yeni dönem İspanyol sinemacılarından Jaume Balaguero'nun **Los Sin nombre (İsimsiz)** filminde baş karakterimiz Claudia, filmin başlarında kızını kaybeder. (Hamarsiya) Sonra bir elips yapılır ve *"Beş sene sonra"* yazısı çıkar. Claudia'nın telefonu çalar. Kadın telefonu açtığında karşıdan gelen ses karşısında sarsılır. Arayan öldüğünü sandığı kızıdır. Böylesi kuvvetli bir hadiseden sonra artık tekrar tekrar amacı seyirciye anlatmaya gerek kalmamıştır. Bu kadının amacı bellidir, kızını arayacaktır.

e) Önemli hadise, bazı durumlarda baskın, ölüm, çarpışma, kavga gibi doğrudan dış çatışma içeren bir eleman şeklinde oluşturulmuş olmayabilir. **Hazal**'da baş karakterin amacını tetikleyen önemli hadise bir evliliktir. Ancak baş karakter Hazal (Türkân Şoray), yaşadığı yörenin törelerine göre ölen kocasının on iki yaşındaki erkek kardeşiyle evlenmek zorundadır.

f) Sıradan bir karakterin başına gelen sıra dışı olayın çabuk oluşması gerekir. Zira sıradan bir karakterin sunumunun yapıldığı sahneler çatışmasızdır ve uzun tutulmamalıdır. O halde önemli hadisenin de en geç filmin ilk on dakikası içinde belirlenmesi yerinde olacaktır.

Bu bağlamda, Syd Field'ın *"olay örgüsü değişim noktaları (plot points)"* için verdiği tanım önemli hadise (big event) ve dönüşü olmayan nokta (point blank)'ya karşılık gelmektedir. Field'a göre *"plot point, eylemli olarak ortaya çıkarak öykünün gidiş yönünü*

değiştiren olaylara" denir.[244] Bir filmde bunun en az iki defa olması gerektiğini belirten yazar, bunların ortaya çıkış yerlerini de senaryonun 25. ile 27. sayfaları arası ile 85. ve 90. sayfaları arası, yani filmin yaklaşık 20. ve 75. dakikaları olarak belirlemiştir. Buna karşılık, dakikalar tutarak veya önceden reçetelenmiş zaman ölçekleri ile senaryo yazmak mümkün değildir. O halde önemli hadise, işlevi gereği mutlaka 20 dakikada değil, mümkün olduğunca çabuk ortaya çıkmalıdır. Baştaki sekansta uzun bir sunum ve tanıtım varsa, bu süre 20 dakikaya da çıkabilir. Ancak böyle bir kural yoktur.

Bağımsız Eylem

Filmin açılışından hemen sonra baş karakterin, olay örgüsünden bağımsız olarak yaptığı önemli bir eylem veya karıştığı bir olaya denir. Böyle bir eylem sahnesi yaratmanın amacı; filmin başından itibaren karakterin kişilik özellikleri hakkında fikir sahibi olmaktır. Zorunlu değildir. Karakterizasyon ve eylem bölümünde daha genişçe tekrar üzerinde durulacaktır.

Hannibal'de baş karakterimiz FBI ajanı Clarice (Julianne Moore), filmin başında, pazar meydanında aranan bir suçlu kadını yakalamak için operasyon düzenler. Ancak ekibine hakim olamayınca, karşılıklı çatışma olur ve ortalık kan gölüne döner. Clarice de kucağında çocuğu olduğu halde, aranan suçlu kadını vurmak zorunda kalır. Filmin hemen başında dakikalarca verilen bu eylem sahnesinin daha sonra gelecek olan olay örgüsü ile doğrudan organik bir bağı yoktur. Buna karşılık, bu olayın sonunda Clarice ciddi bir uyarı alır ve ihraç edilmekten, başka bir olayda kullanılabilecek tek eleman olması sayesinde kurtulur. İşte bu başka olay Hannibal Lecter vakasıdır. Karakterin gerek operasyon sırasında gerekse operasyon sonrasında yapılan soruşturmada takındığı tavır, onun genel kişilik özellikleri hakkında seyircinin belli bir fikir sahibi olmasını sağlar. Bu anlamda ilk sekans, ana olay örgüsü ile dolaylı bağlantısı olan bağımsız eylem sekansı olarak adlandırılabilir. **Hannibal**'de kullanılan bu tip bir bağımsız eylem sekansının, Hollywood'da kendisinden yıllarca önce kullanılan başka örneklerden, örneğin **Dirty Harry (Kirli Harry)**'nin açılış sekansındaki bağımsız eylem sahnesinden farkı, kendinden sonra gelecek olan olaylarla kronolojik bir bağ kurabilmiş olmasındadır. **Dirty Harry (Kirli Harry)**'de baş karakter Harry (Clint Eastwood), yine bir operasyonda gösterilir. Ancak bu operasyonda olanların, Harry'nin gözükaralığını göstermekten başka hiçbir amacı yoktur ve bu anlamda filmin kalanından tam olarak bağımsızdır.

Sandık ve Künye

Baş karakterin hayatını, yaptıklarını ve onun hakkındaki tüm bilgileri, tamamı doldurulmuş bir sandık olarak düşünelim. Baş karakterin hayatı boyunca tüm yaptıkları ve geçmişi ile ilgili detaylı bilgiye sahip olmak, yani sandığın tamamını dolu görmek, filmin sonlarını bulabilir. Zira bir filmde bilgilerin yavaş yavaş verildiğini biliyoruz. Hatta bazı bilgilerin verilmesine ihtiyaç dahi olmayabilir. Burada amaç; seyircinin de karakter hakkında düşünmesini, yani sandığın boşluktaki bölümlerini kendi belleğinde doldura-

244) Syd Field: *Screen play, The foundations of screen writing,* Dell publishing co, NewYork, 1979, sayfa 111

bilmesini sağlamaktır. Hangi bilginin işimize yarayıp, hangisinin yaramayacağını saptayabilmek çok önemlidir. Örneğin, karakterin küçükken evinden kaçmış olması şu andaki ilişkileri ve yaşamı için önem taşıyabilir. Ama nasıl kaçtığı, özel durumlar dışında önemli değildir. Yalnızca bu kaçış şeklinde, şu anda yaşananlarla paralellik kuran durumlar varsa üzerinde durmak gerekir. Yoksa uzun bir şekilde bu kaçışın detayını vermek gereksizdir. Bazı yazarlar, bu dramatik eleman için aysberg terimini kullanırlar. Bilindiği gibi, aysberglerde suyun dışında kalan bölüm içeridekinden çok daha küçüktür. İyi kurulmuş bir karakter de filmin hemen başında fark edilmese dahi ona büyük bir derinlik veren bir geçmişe sahip olmalıdır. Bu geçmiş, onun omuzlarında taşıdığı bir yük de olabilir. [245]

Senaristin belirlediği baş karakter, gerek filmdeki konumu, gerekse yaşadığı çatışmaların çokluğuyla kendini diğer karakterlerden ayıran özelliğe sahiptir. Ancak baş karakterin yoğun bir şekilde yaşadığı çatışmaların bulunduğu sahneler filmin başında yer almayabilir. Yine de senarist, ilk sekanstan itibaren karakterini seyirciye sunmalıdır. Bu sunum, eylemli ve görsellik içeren sahnelerle olduğu kadar, son derece formel, yani karakterin adını, işini, yaşadığı yeri açıkladığı bir formülle de yapılabilir. Sunumun içinde çoğunlukla karakterin aile ilişkileri ve sosyolojik konumu da yer alır. Buna karakterin künyesi adı verilir. Bununla birlikte, çoğunlukla konuşmaya dayalı olan bu sahnenin nasıl verileceği çok önemlidir. Zira dünyada hiç bir karakter yanında yürüyen kırk yıllık arkadaşına *"Biliyorsun benim adım Hasan ve yıllardır bankada çalışıyorum."* gibi sözler söylemez. Hatta *"Biliyorsun, annemlerle Aksaray'a taşınmıştık."* gibi cümleler de sarf etmez. Filmler doğrudan eylemin içinde başlar ve yanyana yürürken gördüğümüz iki arkadaş, bu olaylardan zaten konuşmuşlardır. Birbirlerine bunları tekrar etmeleri, filmi gerçekçilikten uzaklaştırır. O halde, bu bilgileri baş karakterin ağzından sözel olarak nasıl vermeli? Bu soruya verilecek tek bir cevap vardır: ZORLAMAYLA!



Un Mauvais fils (Kötü oğul)

Claude Sautet'nin **Un Mauvais fils (Kötü oğul)** filminde, jenerikten hemen sonra, uçaktan inmiş topluluğun arasında gösterilen baş karakter Calgagni, kapıda bekleyen polisler tarafından alıkonulur ve sorgulanmak üzere havaalanının sorgu odasına götürülür. Böylece daha filmin başında onun ismini, nereden geldiğini, ailesini, nerede yaşadığını, neden tutuklandığını kendi ağzından öğreniriz[246]:

Polis – (Daktilosunun tuşlarına basarak) Soyad Calgagni, isim Bruno...
Polisi arada bir kafasını kaldırıp Calgagni'ye bakar. Calgagni başını yavaşça sallayarak bilgileri tasdik eder.
Polis – Doğum 9 mart 1954... doğum yeri... Clichy sur Seine... ev adresi... 22, Vincent Garrou sokağı... Colombes... (kafasını

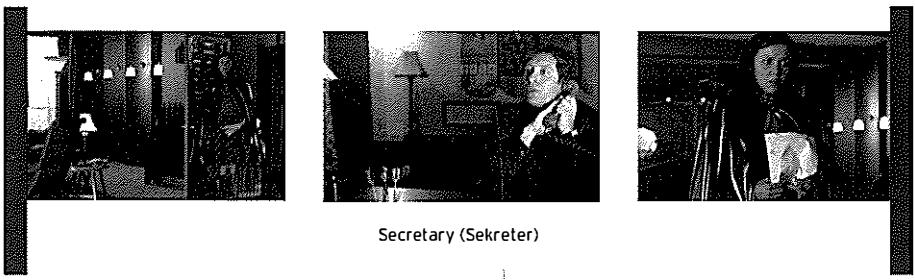
245) Anne Roche- Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario: Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 77

246) Jean-Paul Török/Daniel Biasini/Claude Sautet: *Un Mauvais Fils*, Senaryo Metni, 1979, sayfa 5

kaldırarak) Baba adı?
Calgagni – René... Calgagni René
Polis – Doğum yeri ve tarihi...
Calgagni – Arcueil'de doğdu. Tarihi hatırlamıyorum. 55 yaşlarında olmalı...
Polis – Anne adı ve...
Calgagni – Jeanne...Vernet Jeanne. 19 Haziran 1931'de doğdu. Rouen'da. İki yıl önce öldü.
Komiser – (söze girerek) Tutukluluğunuz sırasında olmuş hıa? (lafı tekrar toplayarak) Pekala... 11 Aralık 1974'te ABD'ye gittiniz ve bir sene sonra da uyuşturucu bulundurmak ve ticaretini yapmaktan tutuklandınız. Neler oldu?
Calgagni "bilmem ki" der gibi omuzlarını kaldırır.
Komiser – Burada alıştınız, orada da devam ettiniz. Nerede olursa olsun aynı derecede pahalı meret... değil mi?
Calgagni - Aşağı yukarı böyle oldu...

Filmin senaristinin Paris'te üniversitedeki senaryo hocam akademisyen Jean-Paul Török olduğunu düşünürsek, öykünün daha hemen başında neden künye ile bir giriş yapmaya bu kadar önem verildiğini anlayabiliriz. Howard Hawks'ın ünlü filmi **To have and have not (Malik olmak veya olmamak)**'da Fransız görevlinin yaptığı soruşturma sonucunda baş karakter Harry Morgan (Humprey Bogart)'ın ismi ve sosyal konumu hakkında fikir alırız. Aynı durum **Erin Brokovitch** filminde iş başvurusu yapan karakter için de geçerlidir. Gerçek veya yalan da olsa kendiyle ilgili birçok şey hakkında bizi bilgilendirmektedir. Bir Hollywood filminden çok farklı türde bir başka yapıt olan dingin tempolu Arjantin filmi **Bombon El perro (Bombon köpek)** yine iş arama şekli ile bir künye kurmuştur. Bir benzin istasyonundaki işinden ayrılmış yaşlıca bir adam *"iş bulma kurumu"*na giderek, kendisi hakkında bilgi verir. Etrafta seyyar bıçak satmaya çalışan bu tonton adamın; kızı ile yaşadığını, son işinden ayrıldığını, yaşını ve ailevi durumunu burada öğreniriz. Bu örnekleri çoğaltabiliriz. Künyenin kalitesi, seyircinin karakteri benimseme duygusunun çabucak gerçekleşmesini sağlar.

Secretary (Sekreter)'de baş karakterimiz olan genç kız Lee (Maggie Gyllenhaal), bir ilan üzerine sekreter arayan avukatlık bürosuna gelir. Kendisini garip ve sessiz bir adamla karşı karşıya bulur. Bu adam büronun sahibi Edward adlı avukattır (James Spader) ve kızı hemen sorgulamaya girişir. Böylece künye sahnesi ortaya çıkar ve filmin başından beri görsel özellikleri, eylemleri ile takip ettiğimiz Lee'nin hayatı hakkında daha



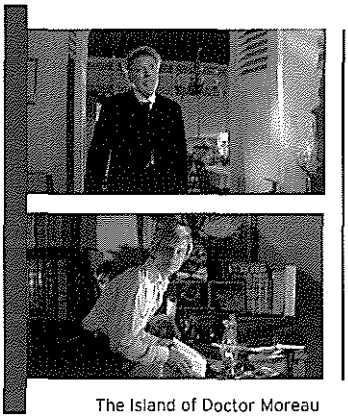
Secretary (Sekreter)

fazla fikir sahibi olabiliriz. Ancak bu künye sahnesini klasik bir örnek olmaktan çıkaran, soruların soruluş şekli, özgünlüğü ve nereden başlanarak sorulduğudur. Edward ile Lee arasında şöyle bir konuşma geçer.

Edward - Hamile misiniz?
Lee - (Duraksayarak) Hayır!
Edward - Hamile kalmak istiyor musunuz?
Lee - (Gülümseyerek) Hayır.
Edward - Dairede mi oturuyorsunuz?
Lee - Ev...
Edward - Yalnız mı?
Lee – Ailemle...
Edward - Kız kardeş, erkek kardeş?
Lee - Kız kardeşim kocasıyla birlikte havuzun yanındaki küçük eve taşınacak...
Edward - Evli misiniz?
Lee - (çekingen) Hayır...
Edward - Şimdiye kadar hiç ödül aldınız mı?
Lee – Evet.
Edward - Nedir?
Lee - Daktilo...
Edward, kızın elindeki kağıtları alır ve bir düğmeye basar. Arkadaki çiçeklerin üzerindeki ışıklar hareketlenir.
Edward – CV'niz mi? (Kız başını sallar) Hmmm... Lee... Holloway... (Biraz bekledikten sonra kendi işleriyle uğraşmaya başlamış gibi yavaşça telefonu kaldırır. Sonra kıza doğru döner ve...) Bana şekerli bir kahve yapın!

ABD'de 2. sınıf sayılabilecek filmlerde dahi künye kullanımına özel önem verildiği gibi, bunun nasıl daha özgün şekillerde verilebileceği üzerinde durulmaktadır. Künye sahnesinde verilen hiçbir bilgi, seyirci tarafından unutulmayacaktır. O yüzden de en etkili bilgilendirme yoludur. 70'lerin avantür filmlerinden **The Island of Doctor Moreau (Doktor Moreau'nun adası)**'nda filmin kahramanı olan doktoru künyesi ile tanıtmak gerekir. Gemi kazasından kurtulup bir adaya düşen baş karakter Braddock (Michael York), adada kendisine iyi davranan ancak hayvanlarla garip denemeler yapan gizemli Doktor Moreau (Burt Lancaster) ile karşılaşır. Birlikte yedikleri akşam yemeğinden sonra onunla ilgili daha fazla fikir alabilmek için gizlice kütüphanedeki kitaplardan birini karıştırmaya başlar. Ancak tam o sırada arkasında duyduğu doktorun sesi ile irkilir. Aralarında şöyle bir konuşma geçer.

Dr. Moreau - Moreau, Paul! 12 Nisan 1951'de Boston Massachusetts'de doğdu. Fizyolog, kimya doktoru, anatomi uzmanı... Hücre büyümesi ve hücre bölünmesi üzerine başarılı araştırmalarla işe başladı. Ne arıyorsunuz?..
Braddock - Sadece merak...
Dr. Moreau - (devam ederek)... 30 yaşına varmadan en önemli keşif-



The Island of Doctor Moreau
(Doktor Moreau'nun adası)

lerini yaptı. Ama çalışmaları onu gösterişçi ve çapsız bulan akademisyenler tarafından şiddetle eleştirildi ve meslektaşlarınca da reddedildi. Yenilikçiler çoklukla aforoz edilir zaten. İnsanlığın yürüyüşünü özetleyen kitaplarım... Ruhun ölümsüzlüğü... İnsan doğasının iyi ve kötülüğü... Fiziki evren, genetik ilerlemeler ve kalıtım... Neden bir çiçek kırmızı da diğeri sarı, neden bir insan uzun da diğeri kısa... (durarak) Oh... Sizi sıkıyorum belki de...

Bu örnekte Braddock'un yakalanmaktan, doktorun da yakalamaktan duyduğu çatışma mevcuttur. Dr. Moreau aynı konuşmayı yemek sırasında kendini konuğuna tanıtmak için yapsaydı bu epizod bir anda kötü bir müsamere gösterisine dönüşebilirdi. Karakter başka birine kendinden bahsederken yalnızca zorlama karşısında bilgiler verebilir ancak seyirci ile kendinden konuşması yanlış olmaz. Birçok filmde, öykünün hemen başında bir takım eylemler yaparken gördüğümüz baş karakterin bir dış ses yardımıyla kendinden bahsettiği, kendini seyirciye tanıttığı görülmüştür. Ancak bu tip bir başlangıç, her ne kadar aktif bir giriş gibi görünse de herhangi bir çatışma içermediği için seyircide beklenti yaratması zordur. Gerçekten de, görüntüler eşliğinde *"Merhaba, ben Ahmet, 30 yaşındayım, bu gördüğünüz köpeğim Fındık, işte şu evde Cihangir'de oturuyorum, her gün saat 8'de gördüğünüz gibi işime gidiyorum..."* şeklinde sunulan bir künye herhangi bir çatışma yaratmaktan o kadar uzaktır ki yapılmasa bile olur, zira bu bilgiler seyircinin aklında yarım yamalak kalacak, bir süre sonra mutlaka tekrar edilmesi gerekecektir. Buna karşılık bu tip bir künyeli girişi ilgi çekici hale getiren senaristler de oldukça fazladır. **American beauty (Amerikan güzeli)** filminin senaryosunda senarist Alan Ball, baş karakterini bakın nasıl tanıtmıştır[247]:

DIŞ. GENEL - SABAHIN İLK SAATLERİ

Amerikan banliyölerinde geziyoruz. Üç şeritli bir sokağa doğru iniş yapıyoruz.

LESTER (DIŞ SES)

Adım Lester Burnham. Burası benim mahallem. Bu benim sokağım... İşte bu benim... yaşamım... 42 yaşındayım ve bir yıldan az bir süre sonra... ölmüş olacağım...

İÇ.BURNHAM EVİ/BÜYÜK YATAKODASI - (devamında)

Büyük bir yatak... Lester Burnham, pijamaları ile, pahalı yatak çarşafları

247) Alan Ball: *American Beauty*, Film Four Screenplay, New York, 1999, sayfa 2

içinde uyukluyor...

Korkunç bir alarm sesi

Lester bakmadan saati susturuyor

LESTER (DIŞ SES)

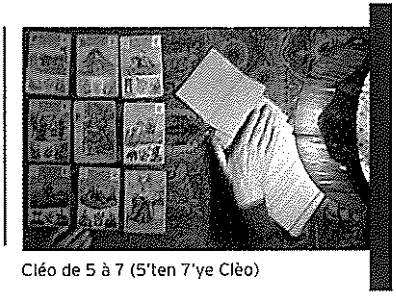
Elbetteki ben henüz bunu bilmiyorum...

Kalkar, bize doğru bakar ve esner. Yeni bir günün başlamasından çok da çoşkuya kapılmış gözükmemektedir.

LESTER (DIŞ SES)

Belki de bir anlamda, ben zaten bir ölüyüm!..

Baş karakterin künyesinin sunuluş şekli tamamen başka birinin ağzından da olabilir. **Le Clan des Siciliens (Sicilyalılar çetesi)**'de Roger Sartet (Alain Delon)'nin dosyası ile ilgilenen savcı, karakterin kimliği, geçmişi ve neden tutuklandığı ile ilgili bilgileri seyirciye vermektedir. Karakterin sunumu daha sonra olacaktır. Künyenin nasıl olacağı hakkında senaristler yeni, özgün buluşlar denemeye devam etmektedirler. Okul yıllarında gördüğüm Bob Rafelson'un **The King of Marvin Gardens (Marvin Gardens'ın Kralı)** filminde baş karakter David Staebler (Jack Nicholson) bir radyoda mikrofondan hayatını anlatmaktadır. Paralel kurgu ile Staebler'in babasının evde, bir yandan radyoda onu dinlerken, bir yandan da oğlunun, amatör görüntülerle çekilmiş çocukluk görüntülerini seyrettiğini görürüz. Bu durum seyirciye iki sunum arasındaki farkı göstererek, karakterlerin kişilik özellikleri ve baba ile oğlun ilişkisi hakkında fikir verir. Yine bir başka özgün künye sunumu, Agnès Varda'nın **Cléo de 5 à 7 (5'ten 7'ye Cléo)** filminde vardır. Filmin jenerikleri bir masa üzerinde tarot falı bakan kişinin elleri ve iskambil kağıtlarının görüntüsünün üstünde akar. Bir yandan da dış seste falına bakılan müşterinin geçmişi, bugünü ve geleceği ile ilgili bilgiler alırız. Müşteri elbette ki filmin baş karakteri olacaktır ve seyirci onun hakkındaki birçok bilgiyi girişten itibaren öğrenmiştir.



Cléo de 5 à 7 (5'ten 7'ye Cléo)

Künye ve Tanışma

Künye sahnesi iki ana karakterin tanışmasına ön ayak olabilir. Bu tanışma klasik künye sahnelerinde olduğu gibi zorunluluk nedeniyle bir araya gelen karakterler arasında gelişebildiği gibi, karakterlerden birinin bilerek ve isteyerek diğerini konuşturmaya çalışması ile de olabilir. Fransız filmlerinden **Anthony Zimmer**'de genç ve güzel Chiara (Sophie Marceau), trende sıradan bir adam olan François (Yvan Attal)'ın karşısına oturur. François'nın bavulundan sarkan ufak bir etiketi Chiara görür. François fark etmez ve...

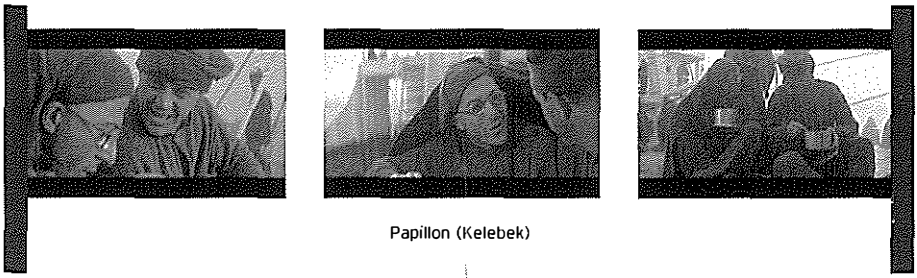
Chiara - Görünen o ki adın François, Mouton-Douvernet sokağı, 18 numarada oturuyorsun. Görünen o ki 39 yaşındasın.

François - 38!

Chiara - Pardon!
Chiara çocuğun önündeki kitaplara bakar.
Chiara - Görünen o ki polisiye romanlardan hoşlanıyorsunuz ve görünen o ki tatile gidiyorsunuz. Yalnız mı yoksa?
François - Görünen o ki karım beni 6 ay önce bırakıp gitti...
Chiara - Bırakıp gitti mi?

Bu iki karakterin tanışması bir süre sonra aşk ilişkisine dönüşecektir. O halde, künyede karakterler kendilerinden ancak zorlamayla bahsederler ama eğer karşılarındaki insanı tanıdıklarını göstermek istiyorlarsa, onun yaşamı ve geçmişinden rahatlıkla bahsedebilirler. Nitekim **Papillon (Kelebek)**'te iki mahkum, Papillon (Steve Mc Queen) ve Vega (Dustin Hoffman)'nın gemi üzerindeki tanışmaları da bir künye sahnesidir. Ancak burada tarafların birbiriyle konuşmaları için bir niyet de olması gerekir. Filmde, Papillon daha güçsüz bir makkum olan Vega'nın yanına yaklaşır. Niyeti onu diğer mahkumlara karşı korumak, bunun da karşılığını almaktır. Ancak ilk tanışmada, Vega'nın Papillon hakkında çok şey bildiğini onun geçmişi hakkında konuşmasından anlarız. Buna karşılık, Papillon da Vega'yı tanımaktadır. Konuşmalarını takip edelim:

PAPILLON –Buraya oturabilir miyim?
VEGA – Nasıl istersen
PAPILLON – Sen Louis Dega'sın değil mi? Seni burada gördüğüme üzüldüm
VEGA – Bunu bir yolculuk haline getirmek için elimden geleni yapıyorum. (Durakladıktan sonra) Sen de Papillon'sun. Bir pezevengi öldürdün ve savcıya da dönüp intikam alacağını haykırdın!
PAPILLON – Ama masumum!
VEGA –Hiç kimse masum değildir.
PAPILLON – Pezevenk falan öldürmedim. Kasa açıcıyım ben...
VEGA – Hiç onaylamadığım meslek...
PAPILLON – Paramı devlet tahvillerine yatırmıştım. 1928 serisi hem de...
VEGA – (gülümseyerek) Önsezilerin iyiymiş. Ne kadar kaybettin?
PAPILLON – Deli misin? Senden daha fazla yatırmadım!
VEGA – İçini ferahlattın. O halde neyi konuşuyoruz?
PAPILLON – Herkes kim olduğunu biliyor. Hepsi de içindekini almak için karnını deşmeye hazır.



Papillon (Kelebek)

VEGA – Çözüm?
PAPILLON – Korunman lazım.
VEGA – Şüphesiz senin tarafından. (biraz düşünüp) Tavuk tilkiye ne demiş biliyor musun?
PAPILLON – Eğer tilki açsa, tavuğun pek bir şey diyecek şansı olmaz. Bir düşün bunu!

Aralarındaki bu güç gösterisi sırasında biz hiç de rahatsız olmadan iki karakterin de geçmişi ve konumları ile ilgili birçok bilgiyi elde etmiş oluruz.

Meslek

İlk sekansta karakterin mesleği ile ilgili mutlak bir fikrimiz olması gerekir. Karakter ne kadar özgün olursa olsun seyirci filmin başından itibaren kafasında onun ne işle uğraştığı, özellikle parayı nasıl kazandığı ile ilgili sorular sormaktadır. Çünkü kendi hayatında çoklukla parayı nasıl kazanacağı, nasıl saklayacağı, nasıl fazlalaştıracağı gibi konularla meşgul olur ve bunu yapmayan bir karakter ona gerçekçi görünmez. Özdeşleşmenin bu gerçekçilikle ne kadar ilgili olduğunu biliyoruz. O halde karakteri çalışırken göstermek veya filme doğrudan çalıştığı işyerinde başlamak bize onun hakkında önemli bir bilgiyi vermiş olacaktır.

Her meslek bir işyerinde yani sabit alanda icra edilmiyor olabilir. Hatta karakter bohem mesleklere sahip olabilir ya da işsiz, meteliğe kurşun atan bir karakter gibi tanıtılabilir. Ancak bütün bunlar aslında meslek konusunun açılımlarıdır. Karakter yeterince para kazanamıyorsa da seyirci bunu baştan itibaren bilmek ister. **Design for living (Yaşam tasarımı)** filminde senarist Ben Hecht, yaklaşık üç dakika süren, tamamen diyalogsuz bir karşılaşma sahnesiyle baş karakterin mesleğini tanıtmıştır. Şık giyimli bir genç kadın, Gilda (Miriam Hopkins), bir kompartımana girer ve horultularla uyuyan iki genç adamla karşılaşır. İkisi de ayaklarını karşılarındaki koltuğa uzatmışlardır. Gilda ikisinin bacakları arasındaki boş yere oturur, sonra dikkatlice onlara bakar, ayağa kalkar. İki adamın suratına iyice yaklaşıp çok yakından göz atar. Sonra da çantasından çıkarmış olduğu defterine resimlerini yapmaya başlar. Eski dönem Türk filmlerinde karakterin mesleği çabucak verilir ve belki de seyircinin o filmleri *(kalitesi ne olursa olsun)* çabucak benimsemesinin sebeplerinden biri de budur. **Kara gözlüm**'de Azize (Türkân Şoray) babasıyla birlikte balıkçılık yapar. Filmin hemen ikinci sahnesinde onları balıkçı tezgâhlarında satış yaparken görürüz. Zaten Azize'nin sonradan aşk yaşayacağı genç müzisyen Kenan da (Kadir İnanır) bu sahnede ondan balık almaya gelir.

Meslekten bahsederken bir noktaya daha dikkat çekmek gerekir. Baş karakterin senaryoda neden bu mesleğe sahip olduğu konusu düşünülmelidir. Baş karakter tasarlanırken mesleğini bulmak kadar o mesleği nasıl kullanacağımızı bilmek de önemlidir. Şimdi meslek konusunun nasıl işlevsel hale getirileceği üzerinde durayım: Her meslek, o mesleği icra eden insana diğer insanlarda bulunmayan bir yetenek sunar. Bir bakkal çok iyi hesap yapmayı öğrenir. Bir kasap neyi nasıl keseceğini iyi bilir. Tellak, bir insan vücudunun hangi noktalarının hassas olduğundan haberdardır. Hamal, vücuduna göre çok büyük kiloları taşıma yeteneğine sahiptir. Bu örnekleri çoğaltabiliriz. O halde öncelikle mesleğinin karakterimize nasıl bir yetenek verdiğini çok iyi algılamalıyız. Zira ilerleyen

sahnelerde bu yetenek, karaktere destek veya köstek olacak şekilde kullanılacaktır.

Tarla

Tarla, genel anlamda, karakterin mesleğini icra ettiği yere denir. Arena ile aynı anlama gelebildiği gibi, çok daha küçük bir yeri de simgeleyebilir. Bir doktor için tarla, çalıştığı hastanedir, bir öğretmen için okuldur, bir sandviç satıcısı için ise çalıştığı küçücük büfedir. Bir işportacı için ise çalıştığı sokaklar, tarla konumuna geçebilir. Ancak bu alanın belli bir sınırı olması, uçsuz bucaksız olmaması gerekmektedir. Seyircinin, bu tarlanın sınırları olduğuna dair görsel bir tanısı oluşmalıdır. Bu yüzden de eğer bir işportacı gibi bir karakterimiz varsa, sokaklarda bir sahnede gördüğümüz bir kitapçıyı, birkaç sahne sonra yeniden aynı tip yerlerde mesleğini icra ederken göstermeliyiz. Bu durum, bize belli bir sınır içinde olduğumuz hissini verecektir.

İlk akttan itibaren karakterin tarlası seyirciye sunulmalıdır. Film doğrudan karakterin iş yerinde dahi açılabilir. Bu sunumun ilk aktta verilmesi, filmin devamında karakterin öykü içi dinamiği açısından son derece önemlidir. Tarlanın dramatik kullanımını tanımlayabilecek en iyi örneklerden biri **The Fugitive (Kaçak)** filmidir. Bu filmin genel planını klasik bir yapı olarak inceleyelim:

-Öncelikle baş karakterimiz için bir meslek belirleyelim *(Örneğin:Doktor Richard Kimble.)*

-Sonra yaptığı mesleğin tarlasını düşünelim *(Hastane.)*

-Günün birinde başına kötü bir şey geliyor *(Evde bayıltılıp uyandığında karısını ölü buluyor.)*

-Kanun kaçağı durumuna düşüyor *(Polis, karısını öldürdüğünü düşündüğü için peşine düşüyor.)*

-Tarlasından uzaklaşmak zorunda kalıyor veya bırakılıyor. *(Hastanedeki görevini bırakıyor.)*

-Karakter amacına ulaşmak için önüne çıkan engelleri aşmaya çalışıyor. *(Bir yandan katili ararken, bir yandan da kendi suçsuzluğunu ispat etmeye çalışıyor.)*

-Karakter amacını gerçekleştirme çabaları sırasında tarlasına geri dönmelidir. *(Dr. Richard Kimble, kendi ile ilgili bilgilere ulaşmak için hastanedeki bilgisayara ulaşmak zorundadır)*

-İşte bu noktada başına çok çatışmalı durumlar gelebilir. *(Dr. Richard Kimble, bilgisayardaki bilgileri alıp kaçmak ile yaralı bir çocuğa yardım etmek arasında kalır.)*

Bu örnekte görüldüğü gibi, ilk aktta karakterin tarlasının net bir şekilde belirlenmesi, daha sonraki aktlarda bu mekânın kullanılmasına yarar. Karakteri kendi tarlasından uzaklaştırmak ve sonra da yine oraya dönmek zorunda bırakmak, bu tarlayı aktif olarak dramatik yapıya sokmak ve çatışma yaratmak adına çok uygun bir kullanımdır. Her karakterin en iyi bildiği yer kendi çöplüğüdür. O halde bu kadar iyi bildiği bir yerde onu suçlu pozisyonuna sokmak önemlidir.

Tematik Hazırlık

Son olarak, I. aktın içinde tematik hazırlık öğeleri bulunmalıdır. Karakterler tematik dönüşüm yaşadıkları zaman, bunları gösterecek sahneler filmin sonunda verilir. Ancak baş karakterin ne tür bir değişim yaşadığını anlayabilmek için filmin sonunda yapılan eylemlerin bir de filmin başında ne şekilde olduğunu görmemiz gerekir. Hayvanları sevmeyen bir karakterin, sonunda onları sevmeye başladığını göstereceksek, filmin başında onlara nasıl davrandığını da görmemiz gerekir. Onlara geçerken tekme mi atmaktadır, yoksa köpek görünce duvarın arkasına mı saklanır, belediye görevlilerine onları barınağa kaldırmak için para mı verir? Tüm bu hazırlık sahnelerinin simetrik olarak sonda tekrar *(farklı şekilde)* görülebilme potansiyeli olmalıdır.

Tematik yapılı filmlerde karakterlerin sunumu neredeyse tamamen tematik hazırlık şeklinde yapılmaktadır. Tipik bir tematik filmi ele alalım: **As good as it gets (Benden bu kadar)**'da baş karakter obsesif Melvin (Jack Nicholson), evde bir sabunu tek bir kez kullandıktan sonra çöpe atacak ve kapı kollarını eldivenle açacak kadar temizlik takıntısı olan, sokaklarda kimseye dokunmadan ve belli bir hat üzerinde yürüyecek kadar da takıntılı bir adam olarak sunulur. Eşcinsel komşusunun köpeğini kimseye fark ettirmeden çöp boşluğuna atar, kafeye gittiğinde seçtiği masada oturan yahudileri kovar. Bu kadar çok karakter tanıtımı sahnesi, bağımsız eylem olduğu gibi tematik hazırlık sahneleri olarak algılanmalıdır. Gerçekten de Carol (Helen Hunt) ile olan ilişkisi sonucunda değişim yaşar. Filmin sonunda eşcinsel komşusuyla dost olur, köpeğini tolere eder, pisliğe ve düzensizliğe alışır. Seyircinin bunları algıladığı ve değişimi net olarak gördüğü yerler başta verilen sahnelerin değişmiş durumlarıdır. **Gran Torino**, duyguları kabuk bağlamış, aksi ve ırkçı eski bir Kore gazisinin öyküsüdür. Filmin başlarında Çinli komşularının verdiği hediye ve yemekleri doğrudan çöpe atan Walt (Clint Eastwood) bir süre sonra onların bir davetini istemeden de olsa kabul eder. Aralarındaki ilişkinin gelişmesiyle birlikte onlardan gelen yemekleri kabul ettiğini, hatta *"Bunlar benim hindi dönerimden daha güzelmiş."* gibi yorumlarda da bulunduğunu görürüz. Bu örnekte tematik hazırlık, karakterlerin tanışmasından biraz daha sonra gelip, ödemesi de filmin sonundan daha önce yapılır. Yani değişim süreci hızlı yaşanabilir. Bunun hangi hızda olacağı tamamen senaristin seçimidir. Ancak aradaki süreyi uzatmak karakterin değişimine olan inandırıcılığı da artıracaktır.



Gran Torino

I. Aktın uzunluğu

Giriş bölümünde, yukarıda sıraladığımız elemanlar teker teker veya toplu halde verilebilir. Uzun, kapsamlı sunumlara dayalı bir giriş yapılacaksa, bu elemanların her birini bir sahnede veya sekansta kullanabiliriz. Ancak bunun ne kadar doğru bir yol olduğu ciddi bir tartışma konusudur. Zira bu kadar uzun girişler de seyircileri sıkabilir. O yüzden, en verimli kullanım şekli; hepsinin aynı sekans, hatta sahne içinde toplanabilmesidir.

Özellikle ilk dönem Fransız filmlerinde uzun sunum aktları kullanılmıştır. Julien

Duvivier'nin **La Belle equipe (Güzel beraberlik)** filminde, çok zengin olmayan orta sınıf bir arkadaş grubunun en büyük amaçları bir çalgılı lokanta açmaktır. Bu amacın seyirciye belirtildiği yer, filmin 25. dakikasıdır. Filmin 70. dakikasında da bu amaçlarına ulaşırlar. İlk aktı içeren 25 dakikalık bölümde senarist Charles Spaak, bu amacın hazırlığının üzerine gitmek yerine, bu arkadaş grubunun tüm karakterlerini teker teker ve tüm sorunlarıyla tanıtmayı tercih etmiştir. Biri polis tarafından aranmaktadır, diğeri başka bir erkek tarafından sevilen bir kadına aşıktır, bir başkası da eski karısı ile problemler yaşamaktadır. Böylece amaçlarının karşısına doğrudan engeller çıkarmak yerine *(para bulamama, araziyi başkasının alması, başarı yakalayamama)* karakterlerin kişisel sorunlarının geliştirilmesi uygun görülmüştür.

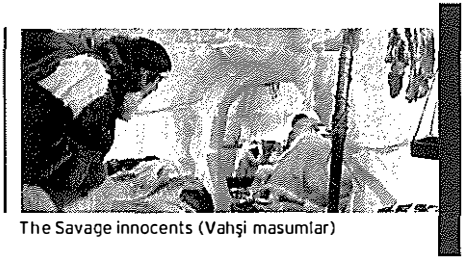
Aslında, filmin başındaki uzunluğu yok edebilmek ve giriş sekansını daha dinamik kılabilmek için 1. aktın içinde bulunması gereken elemanların önemli bölümünü, hatta mümkünse hepsini aynı sekansta kullanmak gerekebilir. Karakteri tanımanın en önemli yollarından biri onun soruşturma veya işe alınma başvurusu gibi durumlarda nasıl davranacağını bilmekten geçer. Kızıp odayı terk etmeye mi çalışacaktır, asabi midir, ruhsal bozukluğu mu vardır, herşeyi sakin mi karşılayacaktır, sarkastik cevaplar mı verecektir? İşte bütün bunların cevabı karakterimizin, filmin tamamına yayılan kişilik yapısında gizlidir. Böyle bir sahne künye, meslek, tarla, bağımsız eylem gibi elemanları birleştirmiş olur. Hele aynı sahnenin içine tematik hazırlık elemanları da eklenebilirse, tüm elamanlar aynı sekansın içinde yer alabilir. Senaristin amacı; birinci aktın içinde kullanılması gereken tüm elemanları en kısa sürede seyirciye iletebilmektir. Er meydanı ve senaristik yaratıcılık da buradadır. Bayan senarist Jay Presson Allen, 1964'te ilk senaryosunu yazarken, film Alfred Hitchcock'un **Marnie**'si idi. Allen'ın filmle ilgili hatıralarının başında Hitchcock'un 1. aktın dağınık sahnelerini nasıl toplu ve ekonomik hale getirdiği gelmektedir. *"Hayatımda hiç senaryo okumamıştım. Naratif anlayışım tamamen düzdü. Sean (Connery) ve Tippi (Hedren)'nin evlilik törenlerinden, okyanustaki balayı odalarına kadar geçen süreci üç, uzun, ağdalı sahneyle yazmıştım. Hitch (Hitchcock) bana kibarca bu yazdıklarımı tek sahne haline getirecek şekilde kısaltmamı önerdi: Doğrudan balayı odasındalar. Büyük bir vazo dolusu güllerin üzerine iliştirilmiş bir kartta "Tebrikler" yazmakta!"*[248] Tabii ki dramatik yönden en ilgi çekici filmlerde dahi, bazen I. aktın gereksiz yere uzun tutulduğunu, senaristin konuyu biraz fazla dağıttığını gözlemleyebiliriz. William Wellman'ın önemli yapıtlarından **Beau Geste**, baş karakter Beau ve kardeşlerinin lejyonda bir Fransız kalesinde yaşadıkları, Tuareglere ve çok sert bir adam olan üstleri Markov'a karşı yaşadıkları anlatılmaktadır. Ancak olay örgüsünün içine, I. aktta açıklaması verilen, çalıntı bir mücevher öyküsü konulmuştur. Bu iki öykünün birbirini ne kadar tamamladığı tartışma götürür. Sonuçta bu bir olay örgüsü problemidir. Ancak, filmdeki en garip şey, I. aktın içine Beau ve iki erkek kardeşi, hatta kuzenlerinin çocuklukları ile ilgili çok uzun bir sekans konmasıdır. Çocukluklarında yaşadıkları ile sonradan başlarına gelenler arasında paralellik kurarak seyircide bir çatışma yaratma amacı güdülmüştür. Ancak filmin başına çatışmasız geçen bu kadar uzun sahneler koymak sakıncalıdır. 50'lerin ünlü yönetmeni Henry Hathaway'in filmi **Call Northside 777 (Yanlış hüküm/Geciken adalet)** 45 dakikalık 1. aktı ile bu alanın rekorlarından birine sahiptir. Bir polisi öldürdüğü öne sürülen Frank adında bir adamın suçsuzluğunu ispat etmeye çalışan

248) Helena Lumme- Mika Manninen: *Screenwriters*, Angel City Pres, Santa Monica, California, 1999, sayfa 17

gazeteci Mc Neal (James Stewart)'in öyküsünün anlatıldığı filmde, ilk aktın bu kadar uzun olmasının nedeni, sunum elemanlarının ağır kullanılması değildir. Baş karakter olaya angaje olmak ile olmamak arasında kendi içinde büyük bir ikilem taşır. Karakterin motivasyon eksikliği elbette ki ritmi düşürecektir.

Kültürel Sunum

Eğer filmimizin öyküsü, alışılmadık yerlerde geçiyor ya da hedef kitlenizin fazla tanımadığı toplumların hayatlarından bahsediyorsa, başlangıç bölümü normalden daha uzun tutulabilir. İlk sunum *(exposition)* sahnelerinde söz konusu toplumun gelenekleri ve aile yapısından kesitler sunularak baş karakterin tanımlanması biraz daha uzun tutulur veya bir-kaç dakika daha ileriye atılır. Nicholas Ray'in Eskimolar arasında geçen **The Savage innocents (Vahşi masumlar)** filmi, onların yerel adetlerinin eylemli sunumu ile başlamaktadır. Inuk (Anthony Quinn) henüz kendine ait bir kadın bulamadığı için yalnızdır. Çadırdaki diğer arkadaşı, Eskimoların geleneksel adetlerinden yola çıkarak Inuk'la oynaşması için kendi karısını ona sunar, Inuk ise kendine ait bir kadın istediğini söyleyip reddedince aralarında kavga çıkar. Zira Eskimo'larda sunulan eşi reddetmek büyük kabalıktır. Daha sonra evlilik adetleri, çiğ balık yemeleri, modern dünyaya göre saflıkları gösterilir. Nicholas Ray, filmin başındaki bu uzun kültürel tanıtımları tabii ki eylemlerin içine sokmuştur. Ayrıca bunları filmin içindeki hazırlık öğeleri olarak da kullanmaktan geri kalmamıştır. Zira öykünün ortalarında Inuk ve karısı, kürklerini satıp silah almaya, modern şehirlilerin yanına gider. Orada bu eş sunma ve bunun gibi adetler çoktan değişmiştir. Yanlış anlaşılmalar olacağı açıktır.


The Savage innocents (Vahşi masumlar)

Kültürel sunumu biraz daha az eyleme dayalı, biraz daha zarif şekilde yapma niyeti varsa, eylemler yerine görsel sunumların hem yavaş hem sakin bir şekilde sırayla gösterilmesi yerinde olacaktır. Gösterilen toplumu çok iyi temsil edebilen düğün, cenaze, eğlence gibi olaylar veya tüm karakterlerin sırayla gösterildiği toplu bir çalışma günü, kültürel sunumun başarıyla yapılmasını sağlayabilir. Örneğin **Witness (Tanık)**'ta olaylar Amerika'da yaşayan Amish'ler arasında geçeceği için filmin ilk görüntüleri onların bir iş gününden seçilmiştir. Böylece Amish'lerin toprağa bağlılıkları, tarımda kullandıkları eski usuller, ananevi özellikleri ve günlük hayatta aralarındaki konuşma şekli seyirci için çabucak tanıdık hale gelmiştir.

II. AKT

II. aktın başladığı noktanın, karakterin amacının seyirci tarafından öğrenildiği yer olduğunu biliyoruz. Bu aktın tamamında, baş karakter bu amacı gerçekleştirmeye çalışacaktır. Başarılı olacak mıdır? Bu soruya olumlu veya olumsuz bir cevap bulunduğu, yani karakterin amacına ulaşıp ulaşamadığının gösterildiği sahnede II. akt son bulacaktır.

II. Akt Olay Örgüsü

Bir senaryonun en özgün ve kilit noktaları başı ve sonudur. Ancak en iyi işlenmiş ve tekniğe en bağlı bölümünün ortası olması gerekmektedir. Engellerin ortaya çıktığı, hazırlıktan sonra çatışma sahnelerinin sunulduğu, baş karakterin amacı için mücadele etmeye başladığı akttır.

Jacques Scherrer[249] veya Pierre Jenn[250] gibi Fransız kuramcılar, filmin gelişme bölümünün giriş veya sonuç kadar net bir şekilde tanımlanamayacağını ya da formüle edilemeyeceğini, bunun en önemli nedeninin de çok fazla sayıda öykü omurgası kurulabilmesi olduğunu söylemektedir. Bu tespit kısmen doğrudur. Gerçekten de senaryo kitaplarının çoğunda filmlerin giriş ve gelişme bölümleri ile ilgili çok net uygulama teknikleri yer alırken, gelişme bölümünün nasıl olacağı hakkında genel bilgiler verilmektedir. Ancak kuramcıların atladığı nokta şudur: Dramatik elemanların ve uygulama tekniklerinin neredeyse tümü II. akt için geçerlidir. Bunların seçimi ve kullanımı, yazarın filmi için tasarladığı dramatik kurguya ve onun işleyişine bağlıdır.

Ancak bu işleyişin nasıl olacağı da senaristin ilk aktında, yani filmin ilk sahnelerinde yaptığı seçimlere doğrudan bağlıdır. Senarist II. aktı yazarken asla tamamen özgür değildir. Bu bölümde, I. aktın bütün doneleri geliştirilmeli, eylemli sahne bütünleri kreşendo biçimde ilerletilmelidir.

II. Aktın başı

II. aktın giriş bölümü, karakterin amacını gerçekleştirmesi için tuttuğu YOL'un seyirciye tanıtılması ile başlar. Bu tanıtım, birdenbire her bilginin ortaya konulması hatta uygulamaya geçilmesi şeklinde olabileceği gibi, esrarlı veya aşamalı da olabilir. Basit bir örnekle açalım: Baş karakterin amacı kayıp olan bir aile bireyini aramaksa, ilk aktta karakterin bu kişiye ne kadar ihtiyacı olduğu ve ne kadar sevdiği gibi kişisel bilgiler verilir. Aynı zamanda belki kayıp karakterle ilgili bir ipucu elde eder ve aramaya koyulur. Evet arayacaktır. Ama nasıl? Kapı kapı dolaşarak mı, arabayla karakterin bulunduğunu düşündüğü yere giderek mi, ortak bir tanıdıklarını işin içine katarak mı? Bu seçenekler elbette çoğaltılabilir. Karakter amacına ulaşmak için bu yollardan hangi birini seçerse seçsin bunun II. aktın başında gösterilmesi yerinde olur.

Ancak bazı durumlarda film, yol için kullanılacak elemanlarla başlayabilir. Örneğin filmin hemen başında bir karakteri silah alırken gösterir, bir süre sonra da amacının aslında intikam almak olduğunu anlarız. 90'lı yılların bir Fransız filminden örnek alalım: **Aux yeux du monde (Dünyanın gözünde)**'de baş karakter Bruno, küçük bir kasabada, ilkokul çocukları ile dolu bir otobüsü silahla kaçırır. Karakterin yolu belli olmuştur. Ancak amacı nedir? Para mı, şöhret mi, yoksa yalnızca sadizm mi? Hayır, hiçbiri değil... Bruno, bu eylemi sevdiği kız olan Juliette'e ulaşabilmek adına yapmıştır.

---

249) Jacques Scherrer: *La Dramaturgie classique en France*, Le Livre de Poche, Paris, 1986
250) Pierre Jenn: *Techniques du Scénario*, FEMIS, Paris, 1991

Eylemler Dizini (Peripesi)

İkinci aktın başından itibaren birbiri ardına gelen şaşırtıcı, gerilimli, ritimli eylemleri, eylemler dizini veya peripesi *(peripetie)* şeklinde adlandırabiliriz. Seyircinin baş karakter için kaygılanmasını sağlamak için, eylemler arasında belli bir mantık dizini olması gerekmektedir. Bu anlamda peripesilerin oluşumunun önemi daha da artar.

Peripesi, aslında bu kitabın içinde verilen tüm dramatik elemanlar ve olay örgüsü tanımlarını içine alan eylemlerdir. Her şey karakterin amacının önüne çıkan engellerle başlar. Engellerin çeşitliliği, karakterin bu engelleri çözebilme gücü ve engellerin kreşendo biçiminde sunulması, peripesinin yapısını da belirlemiş olur. **To be or not to be (Olmak ya da olmamak)** ve **Some like it hot (Bazıları sıcak sever)** gibi, senaryo çevrelerinde önem taşıyan iki filmin en çok peripesi içeren öyküler olduğu unutulmamalıdır.

Linda Seger'in de kitabında belirttiği gibi; **Witness (Tanık)** filminin dinamizmi, peripesilerin arasındaki nedensellik zincirinin son derece başarılı kurulmuş olmasından kaynaklanır. Bu filmin peripesi dizininin nasıl ortaya çıktığını gözlemleyelim:[251]

-Küçük Samuel, katilin McFee olduğunu söyler.
-John Book, Paul'a giderek McFee'nin katil olduğunu söyler.
-John Book evine döner.
-Mc Fee'nin silahlı saldırısına uğrar.
-John Book, Paul'ün de işin içinde olduğunu anlar.
-John Elaine'in arabasını alarak kaçar. Yanına Rachel ve Samuel'i alarak Amish çiftliğine gider.
-John yaralarından dolayı bayılır.
-Amish'ler onu saklar.
-John'u saklamak Amish'ler arasında görüş ayrılığına neden olur.

Görüldüğü gibi, burada tek tek her sahne olaya yeni bir boyut katmakta, diğer sahnenin hazırlayıcısı olmaktadır. Filmin en başarılı senaryo ödülünün arkasında yatan gerçeklerden biri de bu peripesilerinin ritmidir.

Dönüşü Olmayan Nokta (Klimaks Medyan)

Bir uzun filmde baş karakter, amacına ulaşma yolunda ne kadar yalnız hareket ederse etsin, olay örgüsünün bir anında yardım istemek, paylaşmak veya bir şeylere karşı koymak için başkalarını da olaya katacaktır. Karakteri amacına ulaşmaktan alıkoyan engeller vardır ve bu engellerin arkasında da mutlaka birileri bulunmaktadır.

Seyirci, baş karakterin amacına ulaşmak için ne kadar kararlı olduğunu bilir ve film icabı da bunun asla geriye dönüşü olmadığının farkındadır. Zaten heyecan verici olan da budur. Ancak seyirci, karakteri kendiyle özdeşleştirdiği için, yine de bilinçaltında karakterin canı sıkılır, korkar veya çaresiz kalırsa bu amacından vazgeçeceği fikrini

---

251) Linda Seger:*Faire d'un bon scénario un scénario formidable*, DIXIT, Paris, 2005, sayfa84

taşımaktadır. Bu Buna karşılık, baş karakterin amacına ulaşmak için yaptığı çalışmalarda, arayışlarında, denemelerinde öyle bir an gelir ki engelleri oluşturan kötü niyetli karakterlerden bazıları baş karakterin amacından haberdar olur. İşte bu noktadan itibaren artık geriye dönüş yoktur. Zira baş karakter hipotetik olarak amacından vazgeçmiş olsa dahi, artık kötü niyetli karakterler onu bırakmayacaklar ve cezalandıracaklardır. İşte filmin bu noktasına dönüşü olmayan nokta veya antik Yunan'daki adıyla klimaks medyan denir. Anglo-sakson terminolojisinde buna karşılık gelen sözcük Mid-act Climax'tır. Çünkü bazı teorisyenler bu noktanın, ikinci aktın tam ortasında geldiğine inanmaktadırlar. Dönüşü olmayan noktanın filmin neresinde ortaya çıktığı konusunda net bir rakam söylemek doğru olmaz ama aşağı yukarı filmin 2/3'lük bölümüne karşılık geldiği bilinmektedir. Yine bu nokta için first culmination terimi de kullanılır. Filmin ilk can alıcı noktası olduğu için tercih edilen bu terim, olay örgüsünün doğal kurgusunu değiştiren ilk olaydır.

Dönüşü olmayan nokta, karakterin kendi çaresizliğini ve çatışmalarını ifade etmesi açısından da önemlidir. **Fargo**'da borçlara boğulmuş bir araba satıcısı olan baş karakter Jerry (William H. Macy), iki sıradan suçlu bularak karısını kaçırtma planı yapar. Amacı, anonim bir isimle zengin kayın pederinden fidye alabilmektir. Olayın işleyişi sırasında iki adam Jerry'nin karısını kaçırırlar ancak yolları üzerine çıkan pek çok kişiyi de öldürürler. Polis peşlerindedir ve olay spiral gibi dolanmaya başlar. Bu noktadan sonra, karakter kendi istese dahi geriye dönemeyecektir.


Fargo

Yumuşak Karın Bölgesi

Engelleri anlatırken, yumuşak karın konusundan bahsetmiştim. Ancak filmin II. aktının kurgusunda önemli bir yer tuttuğu için bir kez daha tekrarlamak yerinde olacaktır. Filmin ortalarına doğru, gerilimin düştüğü, ritmin yavaşladığı, engellerin oluşturduğu kreşendoya ve gereklilik konusuna önem verilmemesinden dolayı filmin dengesinin bozulduğunun hissedildiği bölüme yumuşak karın denilmektedir.

Senaristin, öyküde yumuşak karın oluşturma yanlışının altında yatan bazı nedenler vardır:

-Senarist, birinci aktı yazarken tamamen özgürdür. Özellikle ilk sekansta, neyi nasıl yapacağı, hangi karakteri ne şekilde sunacağı tamamen kendi seçimine kalmıştır. Ancak bu özgürlüğün aslında görece olduğu ikinci aktı yazım aşamasında ortaya çıkar. Senarist, aslında yalnızca ilk sekansın sunumunda tamamıyla özgürdür. Bundan sonraki sahnelerde, olay örgüsü için gerekli elemanları senaryosuna yerleştirmek ve bilgilendirmeyi dikkatli yapmakla yükümlüdür. Nitekim ilk aktın eksik ve hataları ikinci aktın içinde ortaya çıkmaya başlar. Örneğin, karakterin amacını gerçekleştirmek için ne kadar motive olduğu ilk aktta verilmezse karakterin daha sonraki çabalarının nedeni anlaşılmayabilir.

-Senarist, baş karakterinin amacının önündeki engelleri iyi belirlememiş ya da bunların birbirleri arasındaki ilişkiyi yeterince geliştirmemiştir. Bu engellerin küçükten büyüğe doğru, ayrıca çabuk çözülebilir olandan daha zor başarılacak olana doğru sıralanması gerekir. Eğer senaryoya, filmin başından itibaren fazlasıyla nefes kesici engellerle giriş yapmışsak bu seviyeyi ve bu ritmi aynı kuvvette tutmak, bir yandan da olayı daha da dallanıp budaklandırmak gerekir. Nitekim, bazı çevrelerde **Raiders of the lost ark (Kutsal hazine avcıları)** ya da **Indiana Jones and the last crusade (İndiana Jones ve son macera)** türü filmlerin büyük başarısının altında, filmin içindeki unutulmaz özel efektler olduğu söylenmesine karşın, aslında engellerin ritminin olağanüstü bir canlılıkla sergilenmesi, seyircinin ilgisinin ana nedenlerinden biridir.

-İlk akttaki engel duvarını çok yüksek, karakterin bunu çözebilme gücünü de çok sınırlı verirsek, ister istemez ritm düşecektir. Zira, bundan sonra yeni engeller bulmak demek, ilk akttaki engellerden daha yükseklerine, daha zorlarına sahip olmak demektir.

-Bazen senarist, I. aktı yeterince ilgi çekici kurmasına rağmen, kararsızlık, acemilik gibi nedenlerle bundan sonrasında olay örgüsünün ritmini kaybedebilir. Fransız yönetmen Cedric Klapisch'in ilk dönem filmlerinden **Chacun cherche son chat (Herkes kedisini arıyor)**'da baş karakter genç kız çok sevdiği kedisinin evden kaçtığını fark eder ve aramaya girişir. İlginç bir ritmle başlayan filmin aynı şekilde devam edeceğini sananlar yanılırlar, zira bundan sonra film Paris'in Bastille semtinin adeta bir panoramasını veren *(acemice yapılmış)* bir yarı belgesele dönüşür.



Chacun cherche son chat (Herkes kedisini arıyor)

-Filmin ritmi, konusu hatta olay örgüsünün uygulaması ne şekilde olursa olsun hiçbir zaman terk etmemek gereken tek ve çok önemli bir eleman vardır. Tabii ki baş karakter... Baş karakteri anlatırken filmin başında doğru bir baş karakter seçememek, amacı doğru belirleyememek ya da motivasyonun yeterli açıklıkta ortaya konulamaması gibi sorunlar üzerinde durmuştum. Ancak bazı filmlerde baş karakter seçimi doğru yapıldığı halde, öykünün belli bir bölümünde *(sonradan tekrar geri alınmak üzere)* baş karakterin terk edildiği görülebilir. Yönetmenin/Senaristin kompakt bir olay örgüsü kurmak yerine kendi fantezilerine teslim olduğu bazı filmlerde bu durum yumuşak karına neden olmaktadır. Kendi hesabıma, oldukça büyülü bir atmosferde başlayan bir Nagisa Oshima filminde [**Tabou (Tabu)**] olaydaki baş karakter Hijikata'nın düşüncelerinden uzaklaştığımızda, baş karakterimizi kaybettiğimizi ve bir yumuşak karın yaşadığımızı hatırlıyorum.

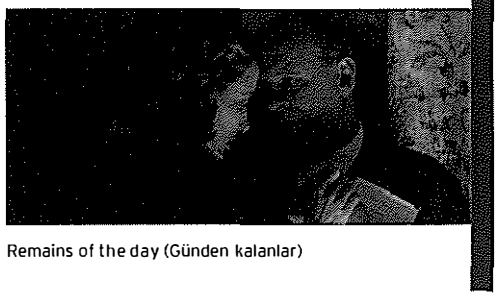
-Filmin ani bir aks değişimine uğraması ya da önemli karakterlerden birinin ölümü, filmin kalanında sarkmaya neden olabilir. Seyirciyi kaybetmemek için dengeleri iyi kurmak gerekir. **Masumiyet**'in baş karakteri Yusuf (Güven Kıraç) hapisten çıktıktan sonra tutunacağı bir insan veya bir eylem arayışını Bekir (Haluk Bilginer)'de bulur. Gittikçe

yükselen, açılan bu ilişki Bekir'in ölümüyle kaybolur. Bu olay, filmin temposunu da bir anda düşürür. Bu noktada hayatının merkezi haline gelen bir adamı kaybeden Yusuf ne yapacaktır? Seyircinin merakı Yusuf'un eylemsizliği ve başıboşluğu ile çabucak sıkıntıya dönüşebilir.

Klimaks ve dramatik sonuç

Klimaksın bir anlamda filmin bitişini ifade ettiği unutulmamalıdır. Yani tüm dramatik tansiyon, klimakstan hemen önceki sahnede doruğuna ulaşır ve klimaksla birlikte de sona erer. Baş karakter, klimaks sekansında antagonist ile fizik olarak karşı karşıya gelir. Burada antagonist kavramı ile yalnızca filmin kötü adamı değil baş karakterin amacı karşısındaki engellerin en büyüğü kastedilir. İşte, filmin II. aktının sona erdiği ve dramatik sonucun alındığı sahneden hemen önceki bu karşılaşmaya zorunlu sahne denir. Zorunlu sahne gerçekten de küçük çatışmalar sonrasında kaçınılmaz olan karşılaşmadır. Amaç kırılması gibi bazı durumlarda bu sahne filmin ortasında olabildiği gibi filmin iki ayrı zorunlu sahnesi de olabilir. Tematik değişimlerde de bazen bu karşılaşma filmin sonlarından daha önce ortaya çıkabilir. Nadir de olsa, bazı filmlerde zorunlu sahne filmin ortalarında gerçekleşir ama gereken sonuç alınmadığı için ikinci bir zorunlu sahne beklentisi oluşturabilir ya da tematik bir sonuç alındığı düşünülür.

The Remains of the day (Günden kalanlar) filminde seyircinin baştan itibaren beklediği sahne, uşak Stevens'la (Anthony Hopkins) hizmetçi Mrs. Kenton'ın (Emma Thompson) aşk yaşamasıdır. Stevens kitap okurken, odasına gelen Mrs. Kenton'la yalnız kaldığı sahne, seyircinin filmin başından beri beklediği andır. Ama sonuç, birleşme bekleyenler için hayal kırıklığıdır.

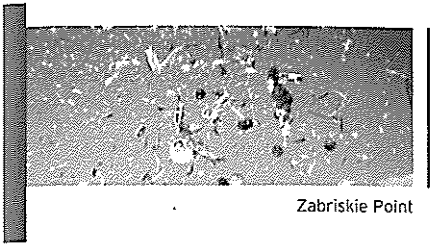


Remains of the day (Günden kalanlar)

Klimaks, bir filmin son noktası olabildiği gibi yalnızca II.aktın sonunda da gelebilir. Ancak her durumda, sinemadan çıkan seyircilerin aralarında konuştukları son sahnedir. Dramatik cevabın verildiği yerdir. O halde iyi hazırlanmış, özenilmiş bir klimaks yaratmak önemli bir hale gelir. Özenilmiş demek, mutlaka nefes nefese kovalamacalar veya patlamalarla, gösteri boyutu yüksek bir son *(her ne kadar böyle bir seçim de yapılabilir olsa da)* demek değildir. Öncelikle klimaksın ne kadar güçlü olacağı olayın hazırlanışı ile ilgilidir. Bir çiftin dramı doğru çatışmalarla sunulursa, ayrılık veya mutluluk seyirci gözünde çok daha iyi bir yere oturacaktır. Örneğin **A.R.O.G.**'da sondaki kavuşma, hazırlanmamış olduğu için, güçlü niteliğine rağmen seyirciye çok fazla tat vermez. Buna karşılık **Issız adam**'daki ayrılık, biraz paldır küldür olmasına rağmen seyirci nezdinde kabul görür. Zira baş karakterin kendini sorgulaması, kararsızlığı, güçsüzlüğü daha önceki sahnelerde seyirciye hissettirilmiştir.

Baş karakterin amacına ulaşmasını engelleyen en önemli neden tabii ki karakterin ölümüdür. Seyirci baş karakterin ölmeyeceğine dair sezgisel bir inanış taşır. Ancak

filmin sonuna doğru gelindikçe bu inanış bir soru işaretine dönüşür. O yüzden, son sekansa kadar filmi iyi getiren, çatışmaları, hazırlıkları ve engelleri kuran bir senarist, bu bölümde iyi veya kötü bir sonla bitirmekte nispeten özgürdür. Zira bu sahne filmin sonudur ve hiç bir ödemesi yoktur. O halde baş karakterin hazin ve umutsuz ölümü **[Children of men (Son umut)]** ya da intihar **[Germania anno zero (Almanya sıfır yılı)]** sahneleri şeklinde verilen klimakslar biraz da yazarın sorunsalını belirleme şeklinden kaynaklanır.



Zabriskie Point

Ancak yalnızca içerik açısından değil, görsel açıdan da dramatik cevap sekansının filmin en yoğun sahnesi olması tercih edilir. Patlama **[Zabriskie Point, Arlington Road (Korkunç politika)]** ya da savaş meydanı **(Gallipoli)** gibi.

III. AKT

Filmin sonuna gelene kadar neler olacağından genel hatlarıyla söz ettik. Öncelikle senaryo çevrelerinde çok sözü edilen bir konudan bahsedelim. Bir senaryoda yapıyı kurmaya başlarken başı ve sonunda ne olacağını çok iyi bilmek gerekir. Gerçekten öyle mi? Filmin başı için evet. Ama sonunun sadece genel hatlarıyla bilinmesi, yani ne tarz bir son istendiğinin öngörülmesi yeterlidir. İtalyan senarist Vincenzo Cerami öykünün yapısının filmin sonunu hazırladığını savunmaktadır: *"Özel bir kural yok, bana final bölümlerini çözümlemem için çok senaryo geliyor. Ve hep tekrar ediyorum: İlk sahneye bakın, sonunu göreceksiniz. Yalnızca son sahnelere bakarak filmin sonunu bulamazsınız. Senaryonun sonu, bize bu sonu getirecek birçok olay örgüsü yani metonimilerin yeniden kurgulanması ile oluşturulur. Bir süre geçtikten sonra anladım ki sinemada her yöne açık sonlar çok zor kabul görmekte. Dramatik olarak işlemesi için filmin kapanması gerek. Sinemada lafazanlık ister istemez değerini yitiriyor, zira bir öykü sonuca varmalı, halbuki hayatta öyküler hep devam ediyor."*[252] Roman Polanski'nin sadık senaristi Gerard Brach daha da ileri giderek yazarken yalnızca filmin sonunda ne olacağını değil, bir sonraki sahnede dahi neler geçeceğini bilmeden yola çıktığını söylemektedir. Yoksa kendini bir cendereye sıkılmış gibi hissedeceğini özellikle belirtir Brach.[253]

III. Aktın işlevi

III. akt, karakterin amacını gerçekleştirme konusunda başarıya ulaşıp ulaşmadığının anlaşılmasından sonraki tüm sahneleri içine alır. Çok genel bir dramatik şablonda düşünüldüğünde bu akt; olayın sonuçlandığı, çatışmaların sona erdiği, karakterin çatışmalar sonrası huzurlu *(veya mutsuz)* yaşamının kısaca gösterildiği bir bölüm olarak düşünülür. Klimaks bittikten ve dramatik sonuç alındıktan sonra, baş karakterin ve belki

252) Marie-Christine Questerbert: *Les Scénaristes Italiennes*, 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 170
253) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, 5 Continents, Renens, 1981, sayfa 38

de diğer yan karakterlerin şimdiki durumlarını görme ihtiyacımıza karşılık gelir. Ancak III. akt işlevsel olarak gerçekten bu kadar durağan bir aşama olarak düşünülebilir mi? Bunu biraz açmak gerekir.

Acı veya neşeli bir son da olsa, çatışmalar sonrası bir dönemden bahsedilmektedir. Ancak aynı nedenle, bu aktın uzatılmaması gerekir. Çatışma yoktur, her şey bitmiştir, sonuçta bir sunum sahnesidir ve oldukça atıldır. Bu aktın ideal süresi 45 saniye ile 2 dakika arasıdır. Sahnenin iki dakikadan daha uzun olması seyredenleri sıkabileceği gibi, başka bir şeyler olacağı konusunda beklenti de yaratabilir.

Buraya kadar anlattığımız modele göre III. akt gerçekten gerekli midir? Veya bir başka deyişle eğer III. aktı kaldırırsak öyküde ne değişecektir? Aslında bazı filmlerde klimaksın bittiği ve dramatik sonucun alındığı sahnelerde, filmin bittiği ve sahnenin üzerinde final jeneriğinin geçtiği görülmektedir. O halde bir final seçiminin yapıldığı filmlerde III. aktın nerede olduğuna dair uzun araştırmalar yapmak gereksizdir. Bölümün başında da belirttiğimiz gibi, bu tip filmlerde III. akt yoktur.

İdeal kullanımda II. aktın sonunda dramatik sonuç verilmesinden sonra, III. aktta tematik gelişme ile ilgilenilir. Yani karakterin ilişkisi sonucu yaşadığı değişimin nasıl olacağı verilir. Böylece II. aktın sonunda dramatik sonuç, III. aktın bitimi ile de tematik sonuç verilmiş olur.

İlginç III. Akt örnekleri

60'lı yıllardan başlayarak, III. akt üzerine daha fazla kafa yormaya başlanmış, onun nasıl daha aktif hale getirilebileceği ile ilgili çalışmalara ağırlık verilmiştir. Klasik kurgunun dışına çıkan ve biraz uzun tutulan III. akt örnekleri üzerinde duralım.

To Kill a mockingbird (Tarla kuşunu öldürmek) filminin II. aktı 97. dakikada sona erdikten sonra yaklaşık 25 dakika süren bir III. akt vardır ve çok uzundur. Tematik değişim doğrudan baş karaktere değil, çocuklarına ait olduğu için gereksizdir. **Billy Elliot**'ta küçük Billy'nin o kadar uğraştan sonra bale akademisine kabul edildiği nokta II. aktın sonudur. Elbette ki film orada bitebilir. Ancak tam da o uğraşların ve çatışmaların derecesinin kuvveti nedeniyle III. akt uzun tutulmuştur. Babası coşkuyla arkadaşlarına gider ama onların derdi başkadır, grev başarıya ulaşmamıştır. Billy, eski bale hocasına gider. Sonra bir elipsle aradan birkaç yıl geçer. Baba ve ağabeyi Billy'yi seyretmeye gelir. John Frankenheimer'in ünlü politik filmi **Seven days in may (Mayısta yedi gün)**'de askeriyenin içinde namuslu bir albay olan baş karakter Jiggs (Kirk Douglas)'in amacı, söylentileri ortalıkta dolaşan askeri darbe olasılığı varsa bunu yetkililere bildirmektir. Filmin son 15 dakikasına kadar bunun doğru olup olmadığı sürekli olarak sürüncemede bırakılmıştır. Bu durum ortaya çıktığında Jiggs amacına ulaşır ve II. akt biter. Ancak bu durumun ortaya çıkardığı sonuçlar iyi veya kötü olarak Jiggs'in askeri geleceğini etkileyecektir.



Seven days in may (Mayısta yedi gün)

Tematik Sonuç ve III. Akt

Buraya kadar, lineer dramatik sonuçlu filmlerde III. aktın ne şekilde ortaya konulacağı üzerinde durdum. Ancak daha önceki bölümlerden biliyoruz ki filmlerin çoğunluğunda dramatik yapının yanında bir alt metin gibi ilerleyen tematik yapı çizgisi bulunmaktadır. Bu tematik yapı, dramatik yapının baskın olduğu filmlerde karakterin değişimini temsil eder. O halde dramatik yapı ile tematik yapıyı iki lineer çizgi gibi düşünürsek bunların farklı zamanlarda sona ereceği düşünülebilir. Bunların bitiş zamanları da sırasıyla klimaks *(II. aktın sonu)* ve III. aktın sonunu oluşturur.

ŞOK

Şok, filmin o ana kadar oluşmamış olan dramatik akışını oluşturacak, değiştirecek veya filmin en son sekansında, her şeyi farklılaştırarak dramatik bir dönüşümle taçlandırarak bitirecek büyük sürprize denir. Thomas Winterberg'in senaryosu **Festen (Şölen)**'de ana karakter Christian, babasının doğum günü için hazırlanan şölen sofrasına davetlidir. Filmin o anına kadar sempatik bir karakter portresi çizen Christian'ın sofrada herkesi susturarak, şerefine doğum günü kutlaması yapılan babasının aslında küçükken kendisini taciz ettiğini söylemesi tam bir ŞOK'tur.

Şok ve Büyük Sürpriz Farkı

Şok, sürprizin büyüğüdür, ancak sürprize göre çok daha sarsıcı ve filmin içindeki işlevi de yine sürprize oranla çok daha önemli olmalıdır. Aynı tip kullanımın şok veya sürpriz olup olmayacağını iki örnek dahilinde inceleyelim: **The Crying game (Ağlatan oyun)**'de IRA silahlı kurtuluş örgütü üyesi militan Fergus, esir aldıkları Jody adında İngiliz bir askerle arkadaşlık kurmaya başlar. Joey, bir kaçış denemesinde ölür ama ölmeden önce Fergus'a resmini verdiği kız arkadaşı Dil'e göz kulak olmasını söyler. Olaydan sonra Dil'i bulan Fergus bu uzun boylu, siyahi, vahşi hatlı güzel kadından etkilenir. Aralarında yakınlaşma olur ve seviştikleri sırada Fergus *(ve onunla birlikte seyirci de!)* hayatının şokunu yaşar. *(Film artık bir klasik olduğu ve çoğu kimse seyrettiği için bu örneği veriyorum ama hala seyretmemiş olanlar bundan sonraki cümleyi okumayabilirler.)* Dil aslında erkektir ve Fergus'la birlikte seyirci de bunu Dil'in çıplak vücudunda yukarıdan aşağıya doğru yapılan bir kamera hareketi ile öğrenir. Bu olaydan sonra Fergus'un Dil'le olan ilişkisi tamamen değişecektir, hatta bitecektir. Her ne kadar aralarındaki ilişki filmin ilerleyen bölümlerinde yeniden kurulacak da olsa bu şokla birlikte ilişkilerinin yapısı değişmiş ve bunun filmin akışına da etkisi olmuştur. Halbuki Frank Pierson'un **Dog day afternoon (Köpeklerin günü)** filminde aynı tip sayılabilecek bir örnek farklı işlevle karşımıza çıkar. İki genç adamın bir bankayı soymaya girişip, içeridekileri rehin almasını konu edinen filmde, bu iki soyguncudan daha baskın olan Sonny (Al Pacino) dışarıda kendilerini çevrelemiş olan polislerle yaptıkları pazarlığı yönetmektedir. Polisleri rehinelere zarar vermekle tehdit ederek onlardan karısını bulmalarını, karısı ile konuşmak istediğini söyler. Uzun uğraşlardan sonra aranan kişi bulunur. Ama büyük bir sürpriz! Soyguncunun karım dediği aslında bir erkektir. Sony eşcinseldir ve bu adamla yaşamaktadır. İşte bu filmdeki örnek büyük bir sürprizdir ama şok sayılabilecek bir ele-

man değildir. Zira Sonny'nin birlikte olduğu insanın kadın değil de bir erkek olması, olay örgüsünün içinde, diğer karakterlerin baş karakterle olan ilişkisini değiştirmemekte veya olay akışına sekte vurmamaktadır. Karakter hakkında biraz daha fikir veren bir özgünlüktür.

Şok ve Kırmızı Ringa Bir Arada

Bir önceki bölümde açıkladığım kırmızı ringa kullanımı, daha önce oluşturulmuş olan dramatik yapıyı ve olay örgüsünü tamamen değiştirerek filme farklı bir şekilde *(farklı bir baş karakter, farklı bir yapı, farklı amaç)* tekrar başlamayı gerektiren bir dramatik elemandır. kırmızı ringanın sürekli büyük bir şok sonucu oluşuyor olması, sahnenin bir kırmızı ringa mı yoksa şok sahnesi mi olduğu konusunda bir kafa karışıklığı yaratabilir. Ancak gerçekte, kırmızı ringa yalnızca kullanımın adıdır. Bu kullanımın oluşması için ise her zaman bir şok gerekmektedir. Kırmızı ringa kuralının anlam kazanması, oluşturulduğu öngörülen dramatik kurgunun, beklenmedik bir anda gelen şokla tamamen değişmesidir. Her şok bir kırmızı ringa değildir. Ancak her kırmızı ringa sahnesi şokludur. John Irvin'in önemli filmlerinden **City of industry (Hırs tuzağı)**, dört karakterin bir soygun tasarlaması ile başlar. Plan yapılır, soyguna girişilir ve başarı! Karakterler arasındaki uyum o denli iyidir ki seyirci filmin bundan sonrasının karakterlerle onların peşine düşen polisler arasında geçeceğine neredeyse ikna olmuş gibidir. Ancak birden içlerinden biri, Skip, diğer üç ortağını vurur ve soygunun parasıyla ortadan kaybolur. ŞOK VE KIRMIZI RİNGA... Baş karakterimiz kim olacaktır? İçlerinden Roy Egan (Harvey Keitel) ölmemiştir ve filmin kalan bölümü onun Skip'i bulup öç alma öyküsü olarak devam edecektir. Bir önceki bölümde, kırmızı ringa kullanımının çoğunlukla filmlerin başlarında ya da ortalarına doğru olduğunu [**Psycho (Sapık), The Crying Game (Ağlatan Oyun)**], bunun da nedeninin, bu kullanım ile birlikte baş karakteri ve amacı değiştirerek filmi yeniden yapılandırmak olduğunu söylemiştim. Çok nadir ve istisnai de olsa bu kullanım filmin sonlarında da yer bulabilir.

Sonlardaki şoklar, bazen baş karakter hakkında verdiğimiz yargının ya da inandığımız gerçeğin tamamen farklı olduğunu göstermenin ötesinde, filmi yeniden yapılandırarak devam etmeyi gerektirebilir. Örneğin **Secret window (Gizli pencere)**'de baş karakterimiz yazar Mort Rainey (Jonny Depp) Shoother adında biri tarafından, romanını çaldığı iddiasıyla tehdit edilmektedir. Adama romanı iddia ettiği tarihten önce yazdığını ispatlamak için öyküsünün yayınlandığı derginin postalanmasını ister. Mektubu açtığında söz konusu sayfaların yırtıldığını görür. Bunu kendisinden başka hiç kimsenin yapamayacağına ikna olur ve kendisiyle konuşmaya başlar. Bu şekilde gerçekten de böyle bir karakterin var olmadığı, bunun yazarın kötü tarafını ortaya çıkaran hayali bir karakter olduğu ortaya çıkar. Ancak film orada sonuçlanmaz. Çok küçük bir zaman dilimi için dahi olsa filmi yeniden kurgulamak gerekecektir. Aslına bakarsanız, filmin bu noktasından sonra geçenlerin inandırıcılığını ve dengesini oturtmak son derece zor bir alıştırmadır. Nitekim filmde de bu durum açıkça bellidir.

Öykü İçinde Şok Üstüne Şok

Bazı senaryolar şokun etki gücünden yararlanmakla kalmayıp, bir sekanstan diğerine arka arkaya kurulan büyük sürprizlerle özel bir dil yaratmayı denemişlerdir.


Malice

Harold Becker'in dramatik elemanlarla süslü filmi **Malice** arka arkaya şok kullanımına dayanmaktadır. Mutlu bir evliliği olan Safian'ın karısı hamiledir. Ancak başka bir nedenle doktora giden Safian kısır olduğunu öğrenir. ŞOK... Daha sonra olacak tüm olayların düğmesine basan küçük çocuğun bunları pencereden gördüğü savunulmaktadır. Ancak filmin ilerleyen bölümlerinde çocuğun kör olduğu anlaşılır! ŞOK... Bu tip bir dil kullanımı olan filmlerde seyirci sürekli bir beklenti halindedir.

Şok üstüne şok, filmin III. aktında olabildiği gibi tüm film, yapı olarak bunun üzerine kurulmuş da olabilir. Senarist Stephen Peters, **Wild things (Vahşi şeyler)** adlı filmini tıpkı **Malice** gibi bir şoklar yumağı şeklinde yapmıştır. Kısaca özetleyelim: Filmde dört karakter vardır. Genç öğretmen Lombardo, zengin aile kızı Kelly, asi genç kız Suzie ve dedektif Duquette... Filmin başında Lombardo; Kelly ve Suzie adlı iki genç kız tarafından tecavüzle suçlanır. Ancak mahkemede bu olayın iki genç kızın tezgâhı olduğu anlaşılır. Olayda belli bir beklenti olduğu için bunu şoktan çok, bir sürpriz sayabiliriz. Mahkeme davayı düşürüp Lombardo'yu serbest bırakır, genç kızlar da tazminat ödemeye mahkûm edilir. Olaydan sonra bu üçlüyü yatakta sevişirken görürüz. Üçlü bir ilişkileri vardır ve Kelly'nin ailesinden gelecek tazminat parasını paylaşmak üzere anlaşmışlardır. (ŞOK) Ancak aralarında bir anlaşmazlık çıkar ve çıkan arbedede Lombardo Suzie'yi öldürür. Dedektif Duquette tüm bu olanlardan kuşkulanmaktadır ve bir gün Kelly'nin evine giderek onu itirafa zorlar. Kelly kendini öldürür. Gerek Suzie'nin gerekse Kelly'nin ölümleri sürprizdir ancak şok değildir. Fakat Kelly'nin ölümünden sonra aslında Lombardo ve Duquette'in de ortak hareket ettiği anlaşılır. (ŞOK) İkisi ortaktır ve tam paranın paylaşılması sırasında Lombardo, Duquette'i öldürür. Bunu da büyük bir sürpriz sayabiliriz. Ancak tüm bu olanlardan sonra, Suzie'nin hayatta olduğu ve Lombardo'nun hem ortağı hem de sevgilisi olduğu anlaşılır. (ŞOK) Birlikte denize açılırlar ve Suzie denizin ortasında zehirle Lombardo'yu öldürür. Dur durak bilmeyen bu kadar olaydan sonra son iki karakter arasında artık yeni bir sürpriz olmayacağı inancına daha yakın olduğumuz için bu son cinayeti de bir ŞOK sayabiliriz. Yine **Double jeopardy (Çifte tehlike)** adındaki Amerikan filminde senaristler David Weisberg ve Douglas S. Cook arka arkaya şoklar yaratarak olay örgüsünün tüm dönüm noktalarını bunlar üstüne kurmuşlardır. Libby Parsons (Ashley Judd) kocası ile çıktığı bir yat gezisinde uykudan kanlar içinde uyanır. Kocası kaybolmuştur. (1. ŞOK) Sahil polisi önce durumundan şüphelenir, sonra onu cinayetle suçlar. Hapise giren Libby, oradan evindeki çocuğuna telefon ettiğinde telefonu kocası açar. (2. ŞOK)

Yukarıda örneğini verdiğim üç film, şoklar yoluyla belli bir dil oluşturmuş öykülerdir. Konuları hiç de derinlikli sayılmayacak bu filmler, çıktıkları dönemde seyircinin gözünde önem kazanmış, konuşulmuştur. Arka arkaya şok yaratmak belli bir çalışma gerektirir, ama karşılığını da seyirciden alacaktır. Woody Allen'ın

Manhattan murder mystery (Bir cinayet sırrı) filminde de cinayet filmlerine özgü ancak komedi öğelerinin de unutulmadığı oldukça etkili, arka arkaya kullanılmış şoklar vardır. Carol (Diane Keaton) ve kocası Larry (Woody Allen), yaşlı, tonton ve mutlu bir çift olan komşuları Mr. ve Mrs. House'u bir akşam ziyarete gider. Oldukça samimi geçen akşamdan bir gün sonra yaşlı Mrs. House'un kalp krizinden öldüğünü öğrenirler. Carol,



Manhattan murder mystery (Bir cinayet sırrı)

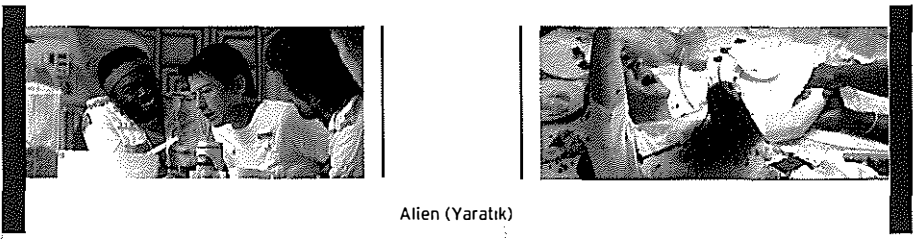
Mr. House'un karısını öldürdüğünden şüphelenmektedir. Hatta kocası Larry'nin itirazlarına rağmen gizlice evlerini incelemeye dahi gider. Ve bir gün araştırmalarına devam ederken... ŞOK... Mrs. House'u, yani öldüğü zannedilen kadını bir otobüste görür. Takip eder. Bir otelde olduğunu tespit eder. Ancak ikinci ŞOK... Mrs. House, geldiği otel odasında öldürülmüş, yerde yatmaktadır. Carol panikle çıkarak polislere haber verir. Onlarla birlikte otel odasına geri döndüğünde ŞOK... Ceset kaybolmuştur.

Şok Kullanımı

Filmin başında henüz hazırlık objeleri ve karakterleri yerleştirilmemiş olduğu için şok yaratmak oldukça zordur. Buna karşılık filmin ilk aktında kırmızı ringa kullanımının aynı zamanda bir şok olduğu daha önce belirtilmiştir. Şokun kullanımı üç ayrı şekilde incelenebilir.

a) Filmin İçinde

Genellikle II. aktın içinde kullanılan şoklar, hazırlanmış elemanların farklı şekilde ortaya çıkması ya da seyiciye anonsu yapılmış ancak ne olduğu belirtilmemiş bazı sahnelerin ilgi çekici biçimde yapılması ile oluşur. Bu ikinci tip şoklar genellikle korku filmlerinin beslendiği sürprizlerdir. Örneğin **Alien (Yaratık)**'ta filmin ilk yarım saatinden itibaren grubun bir yaratık tehdidi ile karşı karşıya olduğu seyirciye hissettirilir. Filmdeki karakterler bir şeyler görmüşlerdir ancak henüz canavarın varlığından tamamen habersizdirler. Seyirci ise haberlidir ancak nereden geleceğini bilmez. İşte bu noktada seyirciyi de klasik bir korku filminin tipik canavar saldırılarından çok daha sürprizli, gösteri boyu-



Alien (Yaratık)

tu çok daha yüksek olan bir sahne ile şaşırtmak yerinde olur. Tüm grup toplanmış yemek yerken grubun içinden biri *(Kane)* öğürmeye başlar. Seyirci de dahil herkes karakterin yediği bir şey nedeniyle böyle davrandığını düşünür. Daha doğrusu seyirci bir şeyler olacağını sezmektedir ama ne olacağını bilmez. Birden, karakterin içinden bir yaratık çıkar. Herhalde bu noktada en son beklediğimiz şey budur.

b) Klimaks'ta

Filmin II. aktı bir şok ile sonlandırılabilir yani klimaks ve şok sahnesi üstüste bindirilmiş olur. Bu sürprizin sonucu genellikle gösterilmez. Seyirciye bundan sonra olacakları tasarlama payı bırakılır. Canavarlarla boğuşan baş karakter veya ana karakterlerden birinin hiç beklenmedik bir şekilde canavara dönüştüğü **Body snatchers (Beden kemiriciler), Le Bal des vampires (Vampirlerin dansı)** gibi filmlerde seyirci bundan sonra olacakların karamsarlığı içinde bırakılır. Bu tip örneklerin en ilginçlerinden biri **Dawn of the dead (Ölülerin şafağı)**'dır. Zira bu filmde karakterler, filmin sonunda tekneyle açılarak zombilerden kurtulmayı başarırlar. Jenerik çıkar ve seyirci rahatlar. Ancak jeneriğin arasına giren görüntülerden teknenin içine de zombilerin girdiğini anlarmakta gecikmeyiz. Buna karşılık, şok yaratımının gösteri boyutunun yüksek olması hiç de gerekli değildir. 70'lerin başarılı Fransız filmi **Le Chat (Kedi)**'de, klimaksta çok duygusal ve özgün bir şok örneği vardır. İletişimlerini tamamen kaybetmiş yaşlı çift Clemence (Simone Signoret) ve Julien (Jean Gabin), Julien'in kedisinin Clemence tarafından öldürülmesi ile birbirlerinden iyice nefret etmeye başlar. Bu gerilim, kreşendo biçimde yükseltilir. Ancak sonlarda Clemence ölünce, Julien'in de intihar etmesi seyirci için çok önemli bir şok niteliği taşır.

Şokun klimaksta olması, III. akttan tamamen vazgeçilmesi demek değildir. Hatta olaylar bir şokla bittikten sonra karakterlerin olaya yaptıkları yorumların yer aldığı ufak bir III. akt ilginç de olabilir. Zira bir şokun üzerine hemen filmi bitirmek ve jenerik yazılarının çıkması, özellikle baş karakterin üstün olduğu durumlarda seyircide yarım kalmış bir tat bırakabilir. Seyirciler bu şok sonucunda ortaya çıkan alternatif durum hakkında filmdeki karakterlerin ne düşündüklerini merak etmektedir. Nitekim **The Sting (Üçkağıtçılar)**'da Henry Gondorff (Paul Newman) ve Johnny Hooker (Robert Redford) Doyle Lonnegan'ı (Robert Shaw) güzel bir tezgâhtan sonra alt ederler ve parasını alırlar. Olay tamamlandıktan sonra yani klimaks sonrasında, Gondorff ve Hooker'ı bir arada görmek isteriz.

c) III. Akt'ta

II. aktın sonunda dramatik sonuç alınmalıdır. Dramatik yapılı filmlerde III. aktın çatışmasız olması nedeniyle son derece kısa sürmesi gerektiğinden bahsetmiştim. Ancak bu aktı daha hareketli, daha aktif kılmak, yani seyircide tekrar özdeşleşme uyandıracak bir konuma getirebilmek için şok kullanımı en etkili, hatta biricik yöntemdir. Baş karakter, karşısındaki kötü niyetli kişiden kurtulduğunda dramatik sonuç alınmış olur ama kötü adam belki de ölmemiştir. Nitekim tam her şeyin iyi sonuçlanmasının mutluluğu yaşanırken, kötü adamın birdenbire ortaya çıkması, en klasik şok yöntemidir. III. aktta şok kullanımı ile, bu aktın süresi uzar, olaya tekrar heyecan katılmış olur. Ancak en önemlisi,

tıpkı klimaks ve II. aktın sonuçlanması gibi III. aktın da bir sonu ve buna bağlı olarak dramatik sonucu vardır. Öyleyse şoklu filmlerde hem II. aktın, hem de III. aktın sonunda iki ayrı dramatik sonuç verilecektir. Bu dramatik sonuçlar birbirinin aynı olabileceği gibi, tamamen ters de olabilir.

Bazı filmlerde II. ve III. akt bittikten sonra senarist, en son sahneyi şok bir görüntü ile bitirebilir. Bunun nedeni klimakstaki şoklarda olduğu gibi, seyircinin bundan sonra olacakları filmin sonundan sonra kafasında tasarlaması değil, yalnızca filmin atmosferini taçlandırmaktır.

II. VE III. AKT DRAMATİK SONUÇLARI

II. ve III. aktların sonuçlarının ne tip varyasyonlar göstereceği üzerinde duralım:

a) Birbirinden Farklı İki Dramatik Sonuç

II. aktın yani klimaksın sonundaki dramatik sonuç evet veya hayır olabilir. III. aktın sonunda verilen dramatik sonuç tersine dönebilir.

-II. aktın sonunda hayır olan dramatik sonucun III. aktın sonunda evet'e dönüşmesi: Baş karakter II. aktın sonunda amacını sonuçlandırır ancak sonuç olumsuz olur, yani başaramaz. Ondan sonra III. aktta birden çözüm bulunur ve dramatik sonuç değişir. George Cukor'un **Adam's rib (Adem'in kaburga kemiği)** filminde baş karakter savcı Adam Bonner (Spencer Tracy), antagonist pozisyonundaki avukat karısı Amanda'ya karşı inatlaştıkları bir davayı kaybeder. Bu dava evliliklerini yıkar ve dramatik cevap olumsuzdur ancak III. aktta Adam karısına bir oyun yaparak arayı düzeltir. Dramatik cevap evete döner.

-II. aktın sonunda evet olan dramatik sonucun III. aktın sonunda hayıra dönüşmesi:

II. aktın mutlulukla, yani baş karakterin dramatik amacına ulaşmasıyla bittiği durumlarda, III. akt açılımından sonra mutsuzluğa yani olumsuz bir dramatik sonuca bağlanabilir. Bunun önemli örneklerinden biri **Les Enfants du Paradis (Cennetin çocukları)**'dır.[254] Filmde Baptiste, sevdiği kadın Garance'ın aşkını elde eder. Ancak diğer kadın Nathalie ortaya çıkınca Garance Baptiste'i terk eder ve kaybolur. Film olumsuz bir dramatik cevapla biter. Yine özellikle kimliğini ya da yaptığı yanlışlıkları film boyunca saklayan karakterler II. aktın sonunda başarmış gibi görünebilir ancak III. aktta onları tanıyan birileri çıkar. [**Talented Mr. Ripley (Yetenekli Bay Ripley)**]

b) Birbirinin Eşi İki Dramatik Sonuç

II. ve III. aktların sonunda verilen dramatik sonuçların ikisi de evet ya da ikisi de hayır olabilir.

-Dramatik sonucun II. ve III. aktların sonucunda hayır olması: Bu tip durumlarda karakter başarıya ulaşamaz. James Foley'in **At close range (Yakından)** filminde baş karakter Brad'in (Sena Penn) amacı sevdiği kız Terry ile mutlu bir yuva kurmaktır. Ancak

254) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 145

II. aktın sonunda Terry, Brad'in psikopat babası tarafından öldürülür. III. akt ise Terry'nin intikamına ayrılmıştır. Ancak sonuç yine hayır olacaktır.

-Dramatik sonucun II. ve III. aktların sonucunda evet olması: Bu kullanım *"Meğer kötü adam ölmemiştir"*e karşılık gelir. Baş karakter klimaksta amacına ulaşır ancak birdenbire aynı sorunun uzantıları ya da yeni bir sorun ortaya çıkar. Karakterimiz III. akttaki mücadelesini yeniden kazanır. Örneğin **Alien (Yaratık)**'ta baş karakter canavarı yok eder ya da yok ettiğine inanır. Tabii ki biz de öyle! Ancak ölmemiştir, bir kez daha karşısına çıkar. Mücadele yeniden başlar ve bir kez daha galip gelinir.

c)Arka Arkaya Şoklar

Dramatik sonuca varana kadar kötü adamın dönüşü defalarca tekrar edilebilir. **Cape fear (Korku burnu)** filminde Atlanta'lı avukat Sam Bowden (Nick Nolte) ve ailesine hayatı zindan eden Max Cady (Robert De Niro) filmin sonunda cezasını bulur. Ancak sonunda kaybedene kadar tekrar tekrar geri dönecektir.

Açık Son

Açık son, seyircide olayın devamını görme isteği uyandıran özel bir şekilde düğümlenmiş çatışmalara verilen addır. Sonuna kadar getirilmiş ama çözülememiş çatışma şeklinde ortaya çıkan bu kavram için anglo-saksonlar *"cliff-hanger"*terimini kullanır. Çizgi romanlar tamamen bu prensip üzerine kurulmuştur. Bunun seyircinin ilgisini ayakta tutmak gibi ekonomik bir nedeni vardır. Gösteri sanatlarında özellikle televizyon dizileri ve radyo piyeslerinde çok kullanılır. Türkiye'de radyo piyeslerinin *"Arkası yarın"* olarak anıldığını biliyoruz.

Sinemada, açık son uygulaması filmin sonunun gösterilmeyip gelecek programa, diziye veya filmin diğer bölümüne bırakılması şeklinde ortaya çıkar. Ancak ertesi bölümde gerçekleşecek olan finalin, yeni engellere açık olması da gerekir. Olay örgüsünü, bir kadınla, bir adamın buluşmalarına kadar kurup, birdenbire kesmek, açık son yaratmak demek değildir. Açık son aslında olay bittikten, yani klimaks ve dramatik sonuçtan sonra ortaya çıkar. Bu noktada karakter aslında yanıldığını ya da her şeyin sandığı gibi olmadığını fark eder. Bunu bir daha ki filmde ele alırız. Eğer bu bir dizi ise o zaman her epizodun sonunda yeni bir kurgu düzenlemek gerekir. Bu uygulamayı bir anlamda klimaksta yapılan ve karakterin başına iş açan bir şok olarak düşünebiliriz. Ancak açık son şoklu olduğu kadar bir beklenti de içermelidir. Karakterin bundan sonraki hamlelerine ve olası eylemlerine olanak tanıyan bir şekilde sunulmalıdır.

B) ALTERNATİF YAPI MODELLERİ

Dramatik kurguya esas teşkil eden yapı modellerini ve aktları gördükten sonra bunların hangi yöntemlerle farklı hale getirileceğini görmek gerekir. Anlatım modelleri her senarist için zaten birbirlerinden farklıdır. Bununla birlikte senarist, kendi matematiğine ve seçtiği dramatik dile göre çok daha alternatif yapı modellerine yönelebilir. Bunları en klasik şekilde geriye dönüş ve ileri gidiş uygulamalarından, daha farklı parçalı kurgu modellerine kadar götürebiliriz. Şimdi tüm alternatif modeller üzerinde örneklerle durmayı deneyelim:

GERİYE DÖNÜŞ (FLASH-BACK) VE İLERİ GİDİŞ (FLASH-FORWARD) UYGULAMALARI

Filmin öyküsü içinde yer alan, ancak başlangıçtaki anlatım zamanına göre daha geride *(geriye gidiş)* veya daha ilerideki *(ileri gidiş)* bir olayı dramatik akışı ve olay örgüsünü keserek onların arasına yerleştirmeye dayanan uygulamalardır.

Geriye Dönüş (Flash-back)

Filmin doğal anlatım zamanından daha önce yaşanmış olayları göstermeye geriye dönüş *(flash-back)* denilmektedir. Sinema tarihindeki ilk geriye dönüş uygulaması 1933'te senaryosunu Preston Sturges'in yazdığı **The Power and the glory (Güç ve zafer)** filminde yapılmıştır. Filmin öyküsünün anlatımını yaparken doğrudan anlatmak varken neden geriye-dönüş uygulanır? Anne Roche ve Marie-Claude Taranger bunu açıklamayı denerler: *"Geriye dönüşler motive etmesi kolay elemanlardır. Anlatımın içinde de olsa (***Titanic***'in başında olduğu gibi), hatıralar şeklinde de olsa [***Le Jour se lève (Gün doğuyor)***'un başında Jean Gabin hatırlıyor, biz de onun geriye dönüşüne ortak oluyoruz.] anlatım ve hatıralar hayatta da sıkça karşımıza çıktığı için geriye dönüşlerin gerçekçi görünmesi hiç de zor değildir."*[255] Acaba özdeşleşme bekleyen seyirciyi geriye dönüşlerle motive etmek bu kadar kolay mıdır?



Le Jour se léve (Gün doğuyor)

Bir filmin geriye dönüş sahneleri seyircinin en çok aklında kalanlar olabilir. Ancak en çok akılda kalması demek en başarılı olması demek değildir. Bilakis, senaryo çevrelerinde, drama yazarlarının en çok eleştirdikleri ve uygulamaktan çekindikleri yöntemleden biri geriye dönüştür. Çoğunlukla bunun, yazarların yaratıcılık eksiklikleri sonucu başvurdukları bir kullanım olduğu savunulur.[256] Böyle düşünülmesinin aslında çok basit bir nedeni vardır. Geriye dönüş dramatik akışı kesmekte, hazırlıklarla oluşturulmuş kurguyu sekteye uğratmaktadır. Önemli olan da sahnenin kendi içindeki başarısının ötesinde, filmin bütünü içinde kapladığı yer ve dramatik kurguya yaptığı hizmettir. Örneğin bir karakterin şu an neden bir takım saplantıları olduğunu küçüklüğündeki bir olayla açıklamaya çalışmak için geriye dönüşten yararlanmak uygun bir yol olabilir. Ancak unutulmamalıdır ki seyirci bu nedenin kendisine açık seçik açıklanması için delice bir istek duymamaktadır. Hatta karakterin neden böyle olduğunu sezinlerse bundan sonra gelen bütün açıklayıcı sahneler onun için sıkıcı hale gelir. Bu yüzden de ideal yöntem, seyirciyi kendi tahminini ken-

255) Anne Roche- Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario: Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 123

256) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 283

disinin yapacağı bir mecraya taşıyabilmektir.

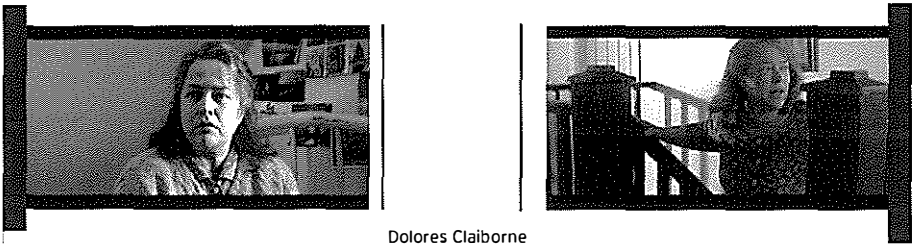
Senaristler, geriye dönüş uygulamalarını genellikle bir olayın geçmişten gelen nedenini göstermek, kronolojik olarak ileri giden kurgunun arasında nedensellik açısından boşlukta kalan bir yeri doldurmak ya da filmin karakteri hakkında geçmişe dayanan detaylı bilgiler vermek amacıyla kullanırlar. Brian De Palma'nın **Blow out (Patlama)** filminde, baş karakter Jack, filmin başlangıcından hemen sonra, polisliği neden bıraktığını geriye dönüş yoluyla anlatır.

Geriye dönüşler şahsa özgüdür ve her zaman bir karakterin hatırladığı veya düşündüğü olaylardan meydana gelir. Yani bir geriye dönüşün kime ait olduğu, o karakterin dış sesini vermek, görüntüsünün üstünde kalmak, gözlerinin yakın planını göstermek gibi çeşitli yöntemlerle verilir. Ancak karakterin bir şeyleri hatırladığını gösteriyorsak ancak onun hatırlayabileceği görüntüleri anlatmaya çok dikkat etmemiz gerekir. Bazen karakter kendi dışındaki bir kişinin yalnız başına yaptığı eylemleri hatırlar. Eğer onun yanında değilse nasıl hatırlamaktadır? Ona da biri mi anlatmıştır? Lois Peyser ve John W. Bloch, kitaplarında, **Citizen Kane (Yurttaş Kane)** ile ilgili ilginç bir detaya yer vermişlerdir. Filmde, Kane üzerine anket yapan genç gazeteci yaşlı Leland'a Kane'in ABD başkanının yeğeni ile yaptığı evlilik hakkındaki fikirlerini sorar. Adam *"Bütün evlilikler gibi!"* dedikten sonra anlatmaya girişir. Geriye dönüş, Kane'in karısıyla çok mutlu oldukları , hemen arkasından da evliliklerinin ileri safhalarında, birbirlerine neredeyse iki yabancı oldukları bir kahvaltı gösterilir. Leland'ın bu kadar detayı nasıl olup da bildiği seyircide soru işareti yaratır. Sonuçta bu olaylar olurken onların yanında değildir. Gerçekten de bu bir senaryo zayıflığı olarak düşünülebilir. Ancak bu sahnenin yapısı gereği gerçek üstü nitelikler taşıdığını ve bunun anlatıcının kafasında da gelişmiş olabileceği duygusunu ön plana çıkartırsak seyirci bu sahneyi rahatlıkla kabul edebilir.[257] Görüldüğü gibi, geriye dönüş uygulaması kadar onun ne şekilde uygulanacağı da önem taşır. Yönetmenler, senaristlerin aksine, çoğunlukla geriye dönüş uygulamalarını severler. Bunun en önemli nedenlerinden biri, yönetmenlerin olayın dramatik bütünlüğünden çok, estetik veya görsel yanını öne çıkarmak istemeleridir. Bu durum, bazen senarist ile yönetmen arasında ciddi karşıtlıklara da neden olabilirr. **Saikaku ichidai onna (Fahişe O'Haru'nun yaşamı)** filminde yönetmen Kenji Mizoguchi, baş karakteri O'Haru'nun yaşamını anlatan uzun geriye dönüş sahnesini senaryoda olmamasına rağmen ve senaristi Yoda Yoshikata ile arasını bozmak pahasına, filme koymayı yeğlemiştir. Bu geriye dönüş, filmin dramatik temposunu sekteye uğrattığı gibi, ona dramatik olarak hazırlanmamış, gereksiz bir duygusallık yükler ancak yönetmene göre filmin en iyi sahnelerinden biridir.

Geriye dönüş uygulaması, dramatik tansiyonu kestiği ya da sekteye uğrattığı için bu tür sahnelerde, filmin diğer bölümlerine oranla daha kuvvetli müzik, daha çarpıcı görüntüler ve efektler kullanılması tavsiye edilir. Belki de yönetmenleri baştan çıkaran, geriye dönüşün bu kullanım şeklidir. Aslında tam da bu yüzden, geriye dönüşlerde, içerik yönünden olduğu kadar biçimsel olarak da farklı denemelere girişmek gerekebilir. Çocukluğumda gördüğüm belgesel-kurmaca bir dizi olan **The Life of Leonardo Da Vinci (Leonardo Da Vinci'nin hayatı)**'nda olay, tarihi bir dönemde devam ederken dış sesin sahibi olan anlatıcının aralarda bugünkü şekli ve kıyafetleriyle dekora girerek, seyirciye döndüğünü, olaylar hakkında yorum verdiğini hatırlıyorum. Naratif anlatım ve görsel'in birbiri ile içiçe geçtiği bu yöntem, daha sonra birçok

257) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 303

filmde kullanılmıştır. Örneğin **Dolores Claiborne**'da bugün ve geçmiş aynı kadraj içinde gösterilir. Geriye dönüşe konu olan baş karakterler veya diğer karakterlerin fiziki özellikleri *(yaşlanma, değişim)* farklılaştırılmadan dahi bu tip örnekler kullanılabilir. Woody Allen, film-



Dolores Claiborne

lerinde o andaki fizik özellikleri ile geçmişe, örneğin anne-babasının yanına doğrudan geçiş yapabilir. Yönetmenin, **Annie Hall** filminde yaptığı bu tip bir geriye dönüş uygulaması ilginçtir. Filmin baş karakteri Alvy Singer (Woody Allen), geçmişte yaşanan bir sahneye şu andaki fizik görüntüsü ile ortak olur, yorumlar, tartışmalar yapar.

Genel hatlarıyla, bir filmdeki geriye dönüş kullanımlarını şöyle sınıflandırabiliriz:

a) Lokal Geriye Dönüş Kullanımı

Dramatik yapı içinde sahnelerin aralarına giren geriye dönüşlere denir.

1) FİLMİN BAŞI: Filmin başında yapılan geriye dönüş uygulamalarında seyircinin kafasında sorduğu ilk soru neden ekranda böyle bir sahne ile karşı karşıya kaldığıdır. Henüz hiçbir hazırlık yapılmamıştır ve karakterler hakkında bir fikir yoktur. Oliver Stone'un **Talk radio (Sırdaş radyo)**'su geriye dönüş kullanımının gerekli olup olmadığı hakkında bizi düşünmeye iter. Film başladıktan 15 dakika sonra uzun bir geriye dönüş sahnesi vardır. Radyoda VJ olarak çalışan Barry'nin programı ile başlayan film, geriye dönüş sahnesinde onun nasıl ünlü olduğunu anlatmaktadır. Eğer herşey bu kadar açık ve net olarak söylenecekse geriye dönüş yapmaya ne lüzum vardır? Olayların neden doğal sırasında gitmemesi gerektiği hiçbir şekilde anlaşılmamaktadır. O halde lokal geriye dönüş kullanımının, mutlak surette filmin ilk aktını geçtikten, hatta mümkünse ortasına geldikten sonra yapılması daha uygun olacaktır.

1+2+3+4+5+..... şeklindeki sahne sıralamasının; *2+1+3+4+5.....* şekline getirilmesine gerek yoktur. Olayların gidişatını hemen öğrenmemiz gerekiyorsa, doğal sırasında bırakmak daha uygundur. Çünkü zaten filmin başı olduğu için, bu tip ortaya çıkışların sürpriz etkisi de fazla değildir. Yine de bu tip bir kullanımın iki istisnası vardır.

-Anlatan kişi yalan söylüyorsa...

1+2+3+4+5..... yerine 2+1+3+4+5.....

...kullanılabilir. Ancak bu durumda, anlatıcının yalan söylediğini bizim de ilk sahneden biliyor olmamız gerekir. Zira yalancı geriye dönüşler son derece risklidir.

-Anlatılan olay çok geçmişte kaldıysa da...

1+2+3+4+5..... yerine 2+1+3+4+5..... kullanılabilir. Böyle bir kullanım, geriye dönüş sahnesinin gerçek bir dramatik gereklilikten çok, bir fantezi veya bir tanıtım öğesi olarak ortaya çıkmasını gerektirecektir.

2) FİLMİN ORTASI: Filmin ortasında, hem bundan önce olanların nedenlerini veya karakterler arasındaki ilişkiyi açıklayan, hem de bundan sonra olacaklar hakkında bir

açılım sağlayan geriye dönüş sahneleri olabilir. Tek kullanımdır. Bu yüzden biçimsel olarak, son derece klasik bir geriye dönüş yapılacaktır. **Casablanca**'da Rick (Humprey Bogart)'in, İlsa (Ingrid Bergman) ile aşkını anlattığı ünlü geriye dönüş sahnesi, filmin ortasında ve tek kullanımlıdır.

Yalancı geriye dönüşler filmin başı dışında bir fantezidir ve bunun yalancı bir geriye dönüş olduğunun seyirciye çok net olarak belirtilmesi gerekir. Seyirci bu şekilde aldatılmayı sevmez ve filme olan ilgisini azaltır. Buna karşılık istisnai olarak, tüm film bu geriye dönüşlerin gerçek mi yalan mı olduğu üzerine kurulmuş olabilir. **Hoax (Hile)** filminde baş karakter, umutsuz yazar Clifford Irving (Richard Gere), yerini gizleyen Howard Hughes adlı çok ünlü bir zenginin kendisiyle ilişki kurup biyografisini yazmasını istediğini anlatarak herkesi kandırır. Yayın şirketindeki toplantıda Hughes'la yaptığı uyduruk karşılaşmayı geriye dönüşlerle izleriz.

3) FİLMİN SONU: Film, normal akışında devam ettikten sonra sonunda verilen tek bir geriye dönüşle filmin içinde gizlenen bir olayın, esrarın ya da *"Kim Yaptı?"* kurgusu cevabının ortaya çıkarılması sağlanır. Sergio Leone, *spagetti western* türü filmlerinde çoğunlukla bu geriye dönüş kurgusunu esas almıştır. Örneğin **Per qualche dollaro in piu (Bir avuç dolar için)** filminde, karakterlerin arasındaki takibin nedeni olan müzikli cep saatinin sırrı, filmin en sonundaki ünlü üçlü düello sahnesinde ortaya çıkar.

b) Çoklu Lokal Kullanım Modeli

Geriye dönüşlerin dramatik kurgu içinde birkaç defa kullanılması şeklidir. Bu tip geriye dönüşler belli sorulara cevap vermek kadar görsel bir dil oluşturmak için de önem taşır.

1) SERPİŞTİRİLEN GERİYE DÖNÜŞLER: Lokal geriye dönüş kullanımları, bazen filmin içinde değişik zamanlarda kullanılır. Filmin içine serpiştirilmiş geriye dönüş kullanımları, ne kadar özgün bir dile sahip olursa o kadar akılda kalıcı olur. Bu tip geriye dönüş uygulamaları filmin başında verilmek istenmeyen bir sırrın yavaş yavaş ortaya çıkarılması için de idealdir. **Ordinary people (Sıradan insanlar),** sevecen babasının yardım etmeye çalıştığı ancak annesi ile hiç anlaşamayan Conrad adındaki gencin psikolojik sıkıntılarını anlatarak başlar. Serpiştirilen geriye dönüşlerle çocuğun bu durumunun nedeninin, ağabeyinin kaza sonucu ölümünden kendisini sorumlu tutması olduğunu anlarız. Serpiştirilen geriye dönüşler, senaristin bir görsel dil oluşturabilmesi, yani yaratıcılığını ortaya koyabilmesi açısından da idealdir. Bunlar kimi zaman **Beat the devil (Sarışın şeytan/Şeytana uyma)**'nın başında olduğu gibi, arka arkaya sunulmuş olabilir.

2) SERPİŞTİRİLEN FARKLI NİTELİKTE GERİYE DÖNÜŞLER: Serpiştirilen geriye dönüşlerde, geriye dönüşün niteliğine göre birçok farklı çeşit denenebilir. Lokal geriye dönüşleri sessiz, konuşmalı, gerçek dışı ya da hayâl gibi çeşitli bölümlere ayırabiliriz. Claude Sautet'nin **Les Choses de la vie (Hayat bağları)** filminde senarist, tek bir kullanım yerine, bahsettiğimiz tüm modelleri deneme yöntemini tercih etmiştir. Nitekim, baş karakter Pierre'in, korkunç bir araba kazası geçirdikten sonra gözünün önüne gelen hatıraları konu edinen film, sesli ve konuşmalı çeşitli geriye dönüşlerden sonra genç adamın yakınları ile büyük bir kır masasında eğlendiği sahneyi de resmeder. Bu sahne konuşmasız ancak müzik eşliğindedir. Filmin geneline göre farklı bir renkle sunulmuş, ayrıca öykünün iç gerçekliğine göre birbirleriyle karşılaşması zor karakterler aynı masada gösterilmiştir. Bunun bir çeşit sayıklama, hayal olduğu açıktır.

c) Geriye Dönüş'lü Film Modeli

Bu modelde, film büyük bir geriye dönüşten oluşuyor olabilir. Bu geriye dönüş, tüm filmi kapsayan tek bir bölüm olabildiği gibi, geçmişin değişik dönemlerini kapsayan geniş bir yapı içeriyor da olabilir. Büyük geriye dönüş, genellikle başlarda yapılır ve tek bir bloktur. Bununla birlikte ara ara verilen belli uzunluktaki bölümler şeklinde de kurgulanmış olabilir. Burada önemli olan nokta, filmin başında, geriye dönüşten önce günümüzde geçen sahnenin veya yine aralarda günümüze yapılan dönüşlerin fazla kapsamlı olmaması, önemli olayların geçmemesi gerektiğidir. Filmin öyküsü ve olay örgüsü geçmişte geçer ve bugüne fazla takılmamak gerekir.

The Barefoot contessa (Çıplak ayaklı kontes), bir önceki bölümde saydığımız filmlere benzer görünmekle birlikte aslında oldukça büyük bir fark içermektedir. Film, Torlato-Favrini kontesinin cenazesi için yağmur altında toplanan kalabalığın görüntüsü ile başlar. Daha sonra İspanyol asıllı Maria Vargas'ın, (Ava Gardner) genç bir kabare dansözlüğünden kontesliğe kadar nasıl yükseldiği, cenazeye gelenlerin geriye dönüş sahneleri ile anlatılmıştır. Her karakterin yaşadığı geriye dönüş, bize Maria Vargas'ın yaşamından bir kesit sunmakta ve bu kesitler kronolojik bir sırayla ele alınmaktadır. Görüldüğü gibi, bu filmde, geriye dönüş uygulaması, filmin neredeyse tamamını içine alır. Anlatılacak olan periyodun kimin düşüncesi olduğunu göstermek için birkaç defa cenazeye geri dönülür. Ancak şimdiki zamana yaptığımız dönüşlerde sahnede çok uzun kalmamamız gerektiği açıktır. Bunun nedeni, yukarıdaki örneklerde belirttiğim gibi, şimdiki zamanda karakterlerin herhangi bir amaçlarının bulunmaması ve bu sahnelerin herhangi bir çatışma yaratmaya açık olmamasıdır. Joseph L. Mankiewicz'in bir başka önemli filmi **All about Eve (Perde açılıyor)** da neredeyse tamamen aynı prensipten hareket eder. Burada da tiyatro aktrisi Eve Harrington (Anne Baxter) bir oyunu için ödül alırken onu alkışlamaya gelenlerin hatıraları, geriye dönüş uygulaması olarak kullanılmıştır. Eve'in, ününü kaybetmekte olan Margo Channing adında yaşlı bir aktrisle tanışmasından itibaren nasıl yükseldiğini anlatan öyküde günümüzde geçen sahneler de vardır ancak uzun tutulmaz.

Bazı filmlerde karakter, filmin hemen başında kendi öyküsünü anlatmaya girişir. **Little big man (Küçük dev adam)**, 101 yaşındaki baş karakter Jack Crabb (Dustin Hoffman)'in ara ara dönüşlerle kendi hayat öyküsünü anlatarak genel tarih hakkında da bir fikir verir. Yine, Brian De Palma'nın **Carlito's way (Carlito'nun yolu)** filmi, vurulmuş ve ölmek üzere olan Carlito Brigante (Al Pacino)'nin görüntüsü ve dış sesi ile başlar. Sonra büyük bir geriye dönüş yaşanır. Aynı tip bir geriye dönüş **Le Jour se lève (Gün doğuyor)**'da da vardır. Baş karakter François (Jean Gabin), ölmek üzere olduğu yatakta, onu bu hale getiren olaylar zincirini hatırlamaya başlar. Claude Sautet'nin **Les Choses de la vie (Hayat bağları)** filminde kırklı yaşlarda bir mimar olan Pierre ciddi bir kaza geçirir. Ölmek üzeredir ve kırlarda, kanlar içinde yatarken, hatıraları gözünün önünde canlanmaya başlar. Tam bir kronoloji içermeyen bu hatıralar, genç adamı bu noktaya neyin getirdiğini anlamamıza da yardımcı olacaktır. Claude Sautet'nin senaristi Jean-Loup Dabadie, yönetmenin bir sonraki filmi **Max et les ferrailleurs (Polis Max)**'ın senaryo çalışmalarında, en baştaki geriye dönüşü teklif eder. Max'ın öyküsünün, onun bir polis arkadaşı tarafından başkasına anlatılmasını içeren filmde bu geriye dönüş, senaryoda her şey bittikten sonra eklenmiştir. Aynı senaristin François Truffaut ile yaptığı **Une**

Belle fille comme moi (Genç ve güzel)'de, Camille Bliss adında suçlu bir kadın üzerine araştırma yapan bir sosyoloğun araştırmasını komik geriye dönüşlerle anlatmaktadır.

d) Paralel Yapı Modeli

Aslında bu tip kullanım, geriye dönüşün atıl etkisini yok etmek için uygundur. Zira sahnelere ve sekanslara bağlı periyodik geriye dönüş kullanımları yoktur. Filmin iki farklı zamanda geçtiği düşünülür. Geçmiş, çoğunlukla ana omurgayı oluşturur. Ancak şimdiki zamanda geçen olaylarda da belli bir öykü vardır. **Citizen Kane (Yurttaş Kane), Usual suspects (Olağan şüpheliler), Immortal beloved (Ölümsüz sevgi)** gibi filmler bu yapı içinde düşünülebilir. Bu filmlerin hepsinde uzun süreli geriye dönüşler vardır. Ancak onları gerçek anlamda birbirine bağlayan özellik, hepsinin geçmişte ve günümüzde geçen öykülerinde birer baş karakter ve bu baş karakterinde bir amacının olması, ayrıca bu amaçlarında organik olarak birbirlerine bağlanmasıdır.

Immortal beloved (Ölümsüz sevgi) filminin baş karakteri Schindler adında bir kişidir ve Ludwig Van Beethoven'ın ölmeden önce yazdığı son mektubu göndermiş olduğu kadını aramaktadır. Bu mektupta Beethoven, mirasını kime bıraktığını açıklamıştır. Görüldüğü gibi, film bu haliyle dramatik bir konuya sahiptir ve pekâlâ bir arayış macerası gibi tasarlanabilir. Ancak senaryoyu da yazan yönetmen Bernard Rose, oldukça uzun geriye dönüşlerle Beethoven'ın yaşamından parçalar vermeyi yeğlemiştir. Böylesi bir tercih, sunum sahnelerinden sonra ister istemez Beethoven'a da bir amaç belirlemek ihtiyacını doğurmuştur. **Usual suspects (Olağan şüpheliler)**'de hem geçmişte hem de bugünde geçen bir olay vardır. Bugünün öyküsünün baş karakteri Verbal Fink (Kevin Spicey), komiser tarafından silah dolu kamyon olayı nedeniyle sorguya çekilmektedir. Fink'in amacı kendini aklamak, soruşturmayı sona erdirmek ve gitmektir. Sorgu sırasında anlatılan öyküde de bir dramatik kurgu mevcuttur. Geçmişteki bu öykünün baş karakteri eski bir suçlu olan Keaton (Gabriel Byrne) ise sevdiği kadın ile hapisten, suçlardan ve kargaşadan uzak bir yaşamı oluşturmayı amaçlamaktadır.

e) Çoklu Paralel Yapı Modeli


Slumdog millionnaire (Varoş milyoneri)

Paralel yapı modeli iki ayrı zaman diliminden oluşabileceği gibi, üçlü bir zaman sırası da benimsenmiş olabilir. *(Uzak Geçmiş- Yakın Geçmiş- Şimdiki zaman)* **Slumdog millionnaire (Varoş milyoneri),** Hindistan'da *"Kim 500 bin ister?"* türü bir yarışmada sonuncudan önceki tüm soruları bildiği için polis tarafından sorgulamaya alınan bir varoş gencinin öyküsünü anlatır. Hem sorguyu *(Şimdiki Zaman)*, hem gencin yarışmasının kaydedilmiş görüntülerini *(Yakın Geçmiş)*, hem de teker teker her soruda çocukluğundan itibaren yaşadıklarını *(Uzak Geçmiş)* görürüz. Uzak geçmişte geçen öyküyü lokal amaçlı bir yapı olarak düşünebiliriz. Her aşama sonucu baş karakter Jamal (Dev

Patel) biraz daha olgunlaşır. Yakın geçmişteki yarışma dramatik amaçlı bir yapıdır. Ancak sonucu bildiğimiz için ne olacağı değil, bunu nasıl *(hangi sorulara cevap vererek)* yapacağı önem taşır. Şimdiki zaman ise geçmişteki öykü ortaya çıktıkça şekillenir. Bu tip bir üçlü kurguda, filmin üç zamanını mutlaka buluşturmak gerekir. Nitekim baş karakter, geçmişinde aşık olduğu kızı bulmaya çalışmaktadır. Polisler öyküsüne inanır, onu serbest bırakır ve Jamal, son soruyu cevaplamak için tekrar stüdyoya döner.

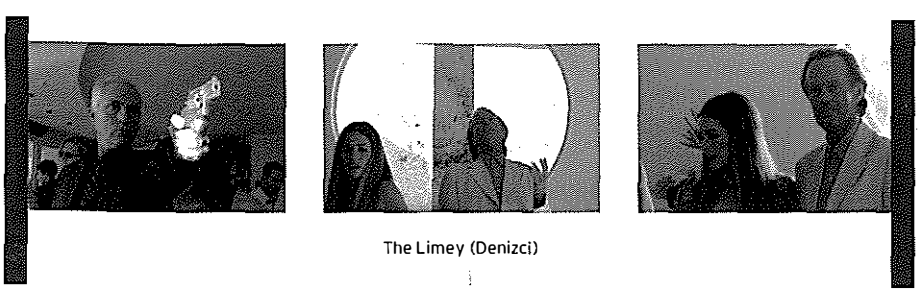
f) Parçalı Geriye Dönüş Modeli

Bir karakterin veya diğer karakterlerin filmin kahramanı üzerine konuşmaları ya da hatıralarını anlatmaları geriye dönüş modelini oluşturur. Ancak eğer bu geriye dönüşler, filmin önemli bir bölümünde yer aldıktan sonra yerini bugünkü zamana bırakıyorsa film ikiye bölünmüş demektir. Örneğin **Bitter moon (Acı ay)**, balayı gezisindeki bir çiftin orta yaşlı ve kötürüm bir adamla karşılaşması ile başlar. Adam, nasıl bu hale geldiğini uzun bir geriye dönüşle anlatmaya başlayınca "geriye-dönüşlü yapı" modelinde bir film göreceğimizi düşünebiliriz. Ancak film, sonlara doğru fizyonomi değiştirerek şu andaki öyküyü aktif hale sokar. Filmin önemli bölümü geriye dönüşte geçmiştir. Ancak şu andaki öyküde de kısa da olsa dramatik bir bütünlük oluşacaktır.

İleri Gidiş (Flash-forward)

Öykü içinde henüz gerçekleşmemiş olayları önceden göstererek seyircide daha sonra neler olacağına dair fikir oluşturma yöntemine ileri gidiş *(Flash-forward)* denir. Bunlar gerçekleşmesi muhtemel veya gerçekten olacak sahnelerden kurulmuş olabileceği gibi, karakterin mentalinde oluşan ve belki de hiç gerçekleşmeyecek düşünceler, kuruntular, affabülasyonlar şeklinde de verilebilir.

Tüm bir filmin yapısını ileri gidişler üzerine kurmak mümkün değildir. Ancak bu alan halen bakirdir ve değişik karakterlerin ileri gidişlerle olası fikirlerini anlatarak karşılaştırma yaptıkları bir yapı modeli denenmeye açıktır. Sinemada zaten çok nadir örnekleri bulunan ileri gidişin kullanım alanı genellikle lokal sahnelerdir. Steven Soderbergh, senaristi Lem Dobbs'un **The Limey (Denizci)** senaryosunu okuduktan sonra çok ilginç ileri gidiş örneklemeleri geliştirmiştir. Kızının katilini bulmak için İngiltere'den ABD'ye gelen bir adamın öyküsünü anlatan filmde, hem naratif yapının içinde hem de adamın düşüncelerinde ileri gidiş yaratma yolu denenmiştir. Filmin baştaki kurgusunun belki fazla klasik olduğunu düşünen yönetmen, ilk sekansta karakter etrafında bir esrar yaratabilmek için bu yöntemi kullanır. Filmin öyküsünün klasik işleyişi



The Limey (Denizci)

- Babanın ABD'ye gelmesi - Kızının bir dostu olan Eduardo'yu bulması - Adamın evinde olayları dinlemesi - Onunla birlikte kızının yaşadığı yerlere gitmesi - Yine Eduardo tarafından kızını öldürdüğüne inanılan adamın gösterilmesi - iken, Soderbergh normal bir sırayla çektiği sekansları, kurgu sırasında her sekanstan parçalar alıp serpiştirme yöntemiyle yeniden yapılandırmıştır. Örneğin otel odasında gördüğümüz babanın, bir sonraki sahnede kapıyı çalarak kızın arkadaşıyla karşılaşması, ardından iki adamın arabayla bir yere gitmeleri, sonra olanlar hakkında konuşmaları, bir sonraki sahnede gittikleri yerin gösterilmesi ve tekrar arabada bir yere giderken gösterilmeleri ve burada da geçmişte olanlar hakkında konuşmaya devam etmeleri. Böyle küçük nokta ileri gidişleriyle oluşturulmuş bir kurgu, başta bize anlamsız görünebilir. Ancak böyle bir kurgu, seyircinin ilk sekansları kafasında yapılandırmasına olanak tanımaktadır. Böylece son derece klasik devam etmesi muhtemel olan bir film başlangıcı çok daha çekici hale getirilir. Steven Soderbergh'in ileri gidiş kullanımı yalnızca filmin yapısına özgü, yani normal sırayla çekilen sahneleri farklı bir şekilde kurgulamaktan ibaret değildir. Kızının muhtemel katili olan zengin bir adamın evinde verilen partiye kendilerini gizlice davet ettirdikten sonra, baş karakter olan baba, adama doğru ilerler, silahını kaldırır ve onu vurur. Ancak hemen bir sonraki sahnede partinin aynı şekilde devam ettiğini, hepsinin aynı yerde durduklarını, yani bu saldırının bir hayalden ibaret olduğunu görürüz. Ve bu durum biraz sonra bir kez daha tekrarlanır. Gerçeklere değil, babanın hayallerine dayanan, kendini tutmasına rağmen adamı nasıl vurmak istediğini ifade eden bu tür ileri gidişler karakterin düşüncelerini bize anlatmak için etkilidir. Bu tip bir kullanım hem edebi anlamda yani düşüncelere dayanan karakter yaratımına sinemanın ortak olmasını sağlar, hem de henüz gerçekleşmemiş belki de hiç gerçekleşmeyecek olaylardan bahsettiği için, geriye dönüşlerin dramatik anlatımı kesen, geçmişi açıklayıcı özelliğini engellemiş olur. İleri gidişlerin rüyalardan farkı, ileri gidişte karakterin yakın gelecekte yapması muhtemel olayların gösterilmesinden gelir. Örneğin James Ivory'nin **Quartet** filminde baş karakter Marya'yı (Isabelle Adjani) hemen sonra gerçekleşebilecek olaylar sırasında intihar ederken görürüz. Ancak bu bir hayaldir. Böyle bir ileri gidiş, baş karakterin ölümü ile birlikte kendini öksüz hisseden seyirci için tatlı bir sürprizdir ve filme tekrar tutunmasını sağlar.

İleri gidiş *(Flash-forward)*'ler, genel olarak karakterlerin duygu ve düşüncelerinin görselleştirilmesinden ortaya çıkmaktadır. Zira geçmiş, yaşanmıştır ve gerçektir. Ancak gelecek henüz yaşanmamıştır. Nitekim **Dolores Claiborne** filminde de baş karakter Dolores'in fantezilerinden oluşan ileri gidişler geriye dönüş sahnelerine yedirilerek, bu sahnelerin içinde verilmiştir. Martin Scorsese'nin **Kundun** filminde Dalai-Lama'nın geleceğe yaptığı göndermeler, yine düşüncelerin karaktere ait olduğu anlaşılan görsel yöntemlerle sunulur. **The Eyes of Laura Mars (Laura Mars'ın gözleri)** ve **Dead zone (Ölüm bölgesi)** gibi filmler, ileri gidiş uygulamalarını, baş karakterin ileride olacakları görebilme gibi paranormal bir özelliği olması ile bağdaştırmaktadır. Birinci filmde baş karakter olan fotoğrafçı kadın (Faye Dunaway) karşılaştığı insanların başlarına neler gelebileceğini hissettiğini keşfederken, ikinci örnekte baş karakter Johnny Smith (Christopher Walken) elleriyle dokunduğu kişilerin geçmişi ve geleceğini gören bir karakter olarak sunulmuştur. Elbette bu durum, bazı görülmemesi gereken olayları hissetmeleri nedeniyle tehlikeleri de beraberinde getirir. Bu tip ileri gidiş uygulamaları, karakterlerin özelliğinden dolayı neredeyse bir Uyarı (Advertising) olarak da algılanabilir. Zira

karakterlerin gördüğü olayların gerçekleşme olasılığının çok yüksek olduğunu bilmekteyiz. Çok daha ilginç bir ileri gidiş uygulaması ise **Run Lola run (Koş Lola koş)** filminde yapılmıştır. Bu filmdeki ileri gidiş örnekleri naratif yapıya veya sahnelerin kendi içindeki hazırlığına hiçbir katkıda bulunmaz, ancak yine de çok ilginç bir stil olarak tanımlanabilir. Lola, arkadaşına 20 dakika içinde para bulmak zorundadır ve sokaklarda koşarken yanlışlıkla bazı insanlara çarpar. Onlar da kıza arkasından bakar veya küfür ederler. Her çarpılan karakterden sonra o karakterin ilerideki yaşamının kronolojisinin tahmini olarak neler olabileceği, her biri 1-2 saniyelik çok seri fotoğraflarla verilmiştir.

FARKLI KURGULU SENARYOLAR

Özellikle son yıllarda senaristler, filmlerin genel dramatik kurgu yapılarını, sahnelerin zamansal ve işlevsel akışını sorgulayan, değiştiren senaryolar yazmaya başlamışlardır. Önceleri sadece farklı bir stil olarak algılanan bu akım, şimdilerde deneysel kimliğinden sıyrılarak, çok sayıda gişe filmi de üretmiştir. Buna klasik bir dramatik yapının yeniden şekillendirilmesi de diyebiliriz.

Aslında farklı kurgulu senaryolarda, düşünülenin aksine son derece lineer yapıda bir öyküye mutlak surette ihtiyaç vardır. Yani öykü neredeyse matematik derecede iyi kurgulanabilir olmalıdır. Ancak bu noktadan itibaren gerçekten istenilen bölümlerin yeri değiştirilebilecek, fragmanların tekrar farklı şekilde bir araya getirilmeleri mümkün olacaktır. Farklı kurgulu senaryo demek kurgusuz senaryo demek değildir. Aslında lineer bir yapısı olan öyküyü alıp organize bir şekilde değiştirerek kurgulamak seyircinin merakına da doğrudan etki yapmaktır. Klasik bir dramatik yapıda, önemli bir şey geçmeyen filmlerde ilk beş dakikada sıkılan seyirci, farklı kurgulu senaryolarda kaybolmamak için belki daha uzunca bir süre direnecek, öykünün yeniden yapılandırılmasına iştirak edecek ve taşları kendi kendine yerine oturtmaya gayret gösterecektir.

Farklı kurgulu bir senaryo oluştururken senarist, ya klasik lineer yapıyı, ya filmdeki zamansal kronolojiyi değiştirecek, ya da karakterlerin öykülerini fragmansal kurgulayarak birbirine geçişli hale getirecektir. Şimdi bunların hangi farklı modellerde sunulduğu üzerinde duralım:

a) Artık Sahne

Görsel öğelerin sese oranla hafızada depolamaya çok daha elverişli olduğunu biliyoruz. Filmin başında gördüğümüz bir objeyi, sahneyi veya karakteri daha sonra tekrar gördüğümüzde hatırlamaktayız. Bu görsel hafızayı kullanabilmek adına bazı filmlerde, öykünün içinde geçen bir sahne başta gösterilebilir. O sahne, en başta görüldüğünde belki de seyirci için fazla bir anlam taşımayacaktır. Ancak daha sonra tekrar edilmesi filmin bütünlüğüne katkı yapar. Bu özellik, seyircinin filme bağlanması, amacın netleşmesi gibi yönlerden önem taşımaktadır.

Bu kullanımın en klasik şekli, öykünün içinde göreceğimiz kısa bir sahnenin filmin başında, jenerik öncesinde verilmesidir. **Goodfellas (Sıkı dostlar)**'da, filmin başında, *"New York, 1970"* yazısı belirir. Öyküye konu olacak üç gangsteri geceleyin arabada, yolda giderken görürüz. Arabanın arkasından gelen seslerle irkilir ve arabayı durdururlar. Sonra bagajı açtıklarında, bağlanmış, kanlar içindeki bir adamın çırpındığı görülür.

"Bu herif hâlâ ölmemiş" diyerek silahlarını adamın üstüne boşaltır ve bagaj kapağını kapatırlar. Jenerikten sonra ekranda *"1955"* yazısı görülür ve başta gördüğümüz üç karakterden biri olan genç Henry dış sesle, çocukluktan başlayarak, mafya ile yakınlaşmasını ve onlardan biri olmasını anlatır. Filmin 58. dakikasında, jenerikten önce gördüğümüz sahne geri döner. Martin Scorsese, mafyanın içindeki bu adamların yaşam tarzını seyirciye hemen gösterebilmek adına bu öldürme sekansı ile başlamak istemiştir. Bunu çekimde değil kurguda gerçekleştiren yönetmen, yalnızca ortadan bir sahne alıp başa koyduğunu anlatmıştır.

Martin Scorsese'in artık sahnesi aslında filmin dönüm noktası olabilir. Zira üç gangster, gereksiz bir tartışma sonucu, yer altı dünyasında ismi olan birini öldürmüşlerdir. Bu noktadan sonra işler onlar için sarpa saracaktır. Ancak Scorsese, bu belayı daha da derinleştirmek yerine, Henry'nin anlatısına devam etmiş, bu olay film içinde neredeyse unutulmuştur. Halbuki artık sahne yaratmanın başka türlü amaçları vardır. Artık sahne çoğunlukla dönüşü olmayan nokta *(klimaks medyan)* sekansına karşılık gelir. Filmin başında bu sekansı göstermenin en önemli nedeni, o noktadan sonra filmin tekrar lanse edilmiş olmasıdır. Örneğin **Michael Clayton**, baş karakter avukat Michael Clayton'ın (George Clooney) bir müvekkile gittikten hemen sonra arabasının havaya uçurulması ile başlar. Avukat, bu sabotajdan kılpayı kurtulur. Sonra ekranda *"4 gün önce"* yazısı belirir ve film normal akışından başlar. Başta gösterilen sahne, Michael Clayton'un tehdide uğramaya başladığı, artık geriye dönüşünün olamayacağı sahnedir.

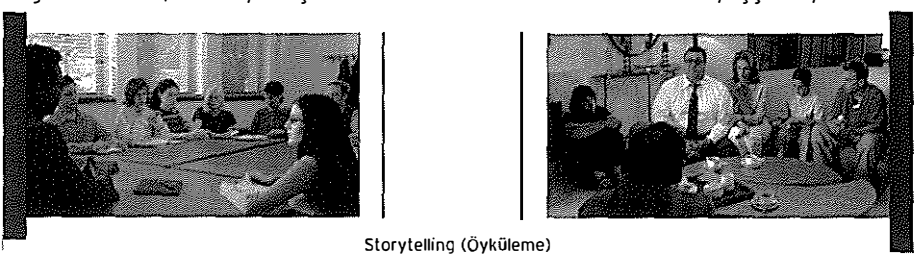
Artık sahne olarak filmin hemen başlarında yer alan bir sahne verilirse, bu durum sahnenin görsel değeri dışında yapı için fazla bir anlam ifade etmez. Yine, dönüşü olmayan noktadan çok daha sonra, neredeyse filmin sonlarında olan bir sahneyi artık sahne olarak filmin başında gösterirsek olay örgüsü hakkında gereksiz yere fazla ipucu vermiş olabiliriz. Bu tip kullanımlarda özgün bir anlatım dili denemek faydalı olabilir. **The Constant gardener (Arka bahçe)**, özgün bir artık sahne kullanımı sunmaktadır. Filmde şu an geçen sahneler *(Justin'in karısı Tessa'yı uğurlaması, Tessa'nın ölüm haberinin gelmesi, morg sahnesi)* ile geçmişte yaşanan sahneler *(Justin'le Tessa'nın tanışması, Justin'in Tessa'yı Afrika'ya götürmesi, Afrika'daki yaşam)* birbiriyle paralel kurgulanmıştır. Ancak geçmiş olayların üzerinde çok daha fazla durulmakta, çok daha uzun gösterilmektedir. Geçmişten günümüze vardığımızda, daha önce gördüğümüz sahneler bir kez daha ama bu kez çok daha kısa, ana hatlarıyla gösterilir. Bu tip kurgu, seyircide "film yeniden başlıyor" duygusunu uyandırmak için yapılmıştır.

b) Ayrı Bölümlü Filmler

Dramatik öykülü bir filmin uzunluğunu, engellerin sayısı, işlevi ve karakterin bunları çözme gücü belirlemektedir. Engellerin çoğaltılmadığı, çabuk lanse edilip çabuk sonuçlanan öyküler ise orta uzunlukta filmleri oluşturur. Kimi zaman ticari kaygılarla orta uzunlukta bir kaç öykü birleştirilerek bir uzun metraj yaratılır. Ancak film bir bütündür ve bu bütünün tüm farklı öykülerinin ortak bir noktada birleşmeleri gerekmektedir. Bu ortak nokta, içerikle ilintili olabildiği gibi tematik şekilde de ortaya çıkabilir.

Tematik İlişki

Filmin farklı iki veya daha fazla bölümü hakkında içeriksel değil, tematik ilişki kurulmasıdır. Bizim sinemamızda da özellikle son dönemlerde ayrı bölümlü film denemeleri yapılmıştır. **Yazı tura**, isminden de anlaşılacağı üzere iki ayrı öyküyü aynı temada birleştirir. Filmin yazarı ve yönetmeni Uğur Yücel, terhis olduktan sonra biri köyündeki yaşama, öbürü de kentine dönen iki gencin öyküsünü yazı ve tura olarak adlandırarak güneydoğudaki kirli savaşın hem kırsal kesimde, hem de şehir yaşamında nasıl sonuçlara yol açabileceğini göstermek istemiştir. Bir filmin sorunsalı eğer bu kadar netse, artık bu iki öyküde gerek içerik gerekse tematik anlamda nasıl bir simetri oluşturabileceğimizin aramasına geçmemiz gerekir. Halbuki filmin çok başarılı ilk bölümü ile oldukça didaktik ve karmaşık ikinci bölümü arasında herhangi bir ortaklık bulmak güçtür. Yalnızca, en son sahnede, söz konusu iki gencin aynı bölükte askerlik yaptıklarını anlıyoruz. Amerikalı bağımsız yönetmen Todd Solondz da **Storytelling (Öyküleme)** ile iki bölümlü film yapmayı denemiştir. Ancak bölümlerin uzunluğu Uğur Yücel'in filminde olduğu gibi simetrik değildir. Aksine, filmin yaklaşık 20 dakikalık ilk bölümü kendisinden yaşça büyük domi-



Storytelling (Öyküleme)

nant edebiyat hocasına ilgi duyan bir kızın öyküsünü anlatır ve ardından da tüm ikinci bölümde, bir ailenin yaşamı ve ilişkilerini anlatmaya başlar. Burada kabaca Amerikan rüyasının eleştirisi olarak özetleyebileceğimiz ortak bir tema vardır. Bölümlerden birinin kısa, diğerinin uzun olması, başta, dramatik mantığa uygun görünmeyebilir. Ancak yönetmenin, ikinci bölümde kapsamlı bir biçimde açtığı tema, seyirciyi, küçük bir giriş gibi görünen birinci bölümü düşünmeye itecektir. Solondz, seyircinin ilki bölüm arasında paralel dramatik karşılaştırmalar yapmasını değil, yalnızca tema ile ilgilenmesini istemiştir

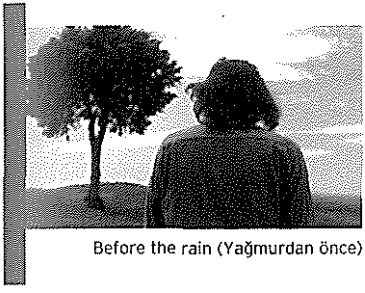
Aralarında tematik ilişki bulunan ayrı bölümlü filmler, yalnızca iki değil, birkaç ayrı bölümden oluşmuş olabilir. Bu filmler çoğunlukla çok genel bir tema ile bağlanmış kısa filmlerdir. Taviani Kardeşler'in ünlü **Kaos** filmi, uçan bir karganın gözünden dört ayrı öyküyü anlatır. Burada, seyirci birbirine nispeten yakın mekânlarda, karganın havalanmasıyla bir öyküden diğerine geçmektedir. Pier Paolo Pasolini'nin **Il Decameron** filmi, yönetmenin Boccacio'dan yaptığı uyarlamadır. Salgın bir hastalıktan kurtulmak için dağa çıkan birkaç gencin bu zorunlu sürgün sırasında birbirlerine anlattıkları müstehcen öykülerden oluşan eser, Pasolini tarafından aynı mantıkla uyarlanma yoluna gidilmiş, bu şekilde, küçük öykücükler anlatılan kısa filmlerden oluşmuş bir uzun metrajlı film haline gelmiştir. Bazen tek bir tema seçilerek birçok yönetmenin o tema üzerine yaptığı kısa filmlerden bir film oluşturulabilir. **11 September (11 Eylül)** filmi, o gün yaşananlar hakkında bazı yönetmenlerin kısa filmlerinden oluşur. **New York stories (New York öyküleri)**, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola ve Woody Allen'ın New York üzerine

yaptığı üç kısa filmdir. **Two evil eyes (İki şeytani göz)**, Amerika'nın ve Avrupa'nın en ünlü korku filmi yönetmenlerinin (George Romero ve Dario Argento), Edgar Allen Poe'nun birer öyküsünü kendilerine göre nasıl uyarlayacakları fikrinden yola çıkmıştır. İki orta metrajlı filmden oluşmaktadır. Aynı mantık, Roger Vadim, Louis Malle ve Federico Fellini'nin Poe'dan yaptığı orta metrajlı birer uyarlamayı birleştiren **Spirits of the dead (Şeytanın kurbanları)** için de geçerlidir. David W. Griffith'in **Intolerance (Hoşgörüsüzlük)** filmi gibi örneklerde, aynı temalı dört farklı öykü dört ayrı tarih diliminde anlatılmıştır. Fritz Lang'ın **Der Müde Tod (Üç ışık)** filminde de aynı mantık uygulanmış, üç ayrı öykü birbiri ardına anlatılmıştır.

İçerik İlişkisi

Bir filmin içinde yer alan birkaç ayrı öykünün oluşturduğu ayrı bölümlü filmler içeriksel olarak da bağlanmış olabilir. Bu ilişki, bir öyküdeki karakterin diğerine sarkması şeklinde olabileceği gibi, öykülerin zamansal olarak içiçe geçmesi şekli ile de gerçekleşebilir. Anne Roche ve Marie-Claude Taranger, ayrı bölümlü filmler'den örnek verirken, özellikle Max Ophuls'ün **La Ronde (Aşk zinciri)** filmi üzerinde durmaktadırlar.[258] Gerçekten bir aşk atlı karıncası gibi kurulmuş olan eserin filmin üç öyküsünden her biri birbirinden bağımsızdır, ancak her öyküdeki partnerlerden biri diğerine sarkmaktadır. Bu anlamda, film içiçe geçmiş bir aşk teması üzerine kurulmuştur.

Makedon filmi **Before the rain (Yağmurdan önce)**'de birbirinden farklı iki mekânda geçen üç öykü vardır. Bu öykülerden birindeki baş karakter diğerine veya diğerlerine yan karakter olarak sarkar. Birinci öykü Makedonya'da geçer. Arnavutlar ile Sırplar arasındaki etnik ayrılık mahallelerin ayrılmasına kadar gitmiştir. Bu sırada bir kiliseye sığınan bir Arnavut kız, genç ve çekingen rahip tarafından saklanır. Kız, kendisini kovalayan Sırp milislerden kaçmaktadır. Rahiple kız arasında bir aşk alevlenir. Ancak Sırplar'a olmazsa Arnavutlar'a yakalanmaları kaçınılmazdır. İkinci öykü tamamen farklı bir yerde başlar. Londra'da bir gazeteci kadın ile, orta yaşlı Makedon fotoğrafçı, Alex arasındaki aşkı görürüz. Kadının kafa karışıklığı sonucu Alex yurduna dönmeye karar verir. Üçüncü öykünün baş karakteri bu defa Alex'tir. Makedonya'dadır ve ailesine gider. Ailesi ise ilk öyküde Arnavut kızın peşindeki milislerdir. Öykü sırasında Alex'in kuzeni öldürülür ve bunun suçunun küçük Arnavut kızda olduğu yayılır. Alex kızı korumaya çalışınca kendi akrabaları tarafından vurulur. Kız kaçar ve kiliseye sığınır. Öykünün başına döneriz. Buradaki zaman/anlatım şeması aşağıdaki gibidir



Before the rain (Yağmurdan önce)

Anlatım:	1.ÖYKÜ -	2.ÖYKÜ -	3.ÖYKÜ
Zaman:	2. ÖYKÜ -	3.ÖYKÜ -	1. ÖYKÜ

258) Anne Roche - Marie - Claude Taranger: *L'Atelier de scénario: Eléments d'analyse filmique*, Dunod, Paris, 1999, sayfa 58

İlk bakışta şema açıktır. Senarist ve yönetmen Milcho Manchevski'nin ilk öyküsü filmin öyküsü gibidir ve diğer öyküler bir anlamda geriye dönüş sekansları sayılabilir. Ancak bu olayların düzeni ile ilgili karmaşa yaratmak amacıyla yönetmen 2. öykünün içinde 1. öyküde yani kendinden sonra, geçen bir olayın resmini koymuştur. Bu anlamda 2. öykünün içinde iki farklı zaman bulunduğu düşünülebilir. Böylesi kurgularda bu tip gerçeklik kaygılarına çok fazla takılmamak yerinde olur.

c) Tek Zamanlı Öyküler

Bazı film kurgularında birbirine paralel birkaç öykü veya birbiriyle ilişkileri olan karakterlerin aynı zaman diliminde yaşadıkları farklı öyküleri anlatmak amaçlanmış olabilir. Burada zaman tüm karakterler için tam bir kesişme noktası oluşturmaktadır. Örneğin Jim Jarmusch'un **Mystery train (Gizem treni)** filmi böyle bir istekten doğmuştur. Filmde ilginç olan şey, aynı zaman diliminin dışında aynı mekânın da seçilmiş olmasıdır. Bir otelin değişik odalarına yerleşen üç çiftin bir geceden sabaha kadar geçen zamanda yaşadıklarının anlatıldığı filmde sabah duyulan silah sesi, öykünün ortak noktasını oluşturmaktadır. Tek zamanlı öykülerde, farklı mekânlarda bulunn kişlerin aynı zaman diliminde olduklarını seyirciye hissettirebilmek mutlak zorunluluktur. Bunun için de ortak bir sahne, obje veya olay gereklidir. Bu tip kurgulu filmler, öykü veya karakterler üzerine değil, daha çok ilişkiler veya konsepte ağırlık veren tematik yapıtlarda ortaya çıkmaktadır.

Mike Figgis, **Time code** filminde yalnızca diejetik zamanı anlatım zamanına eşit bir öykü kurmakla kalmamış, bu kurgunun içindeki dört farklı öyküyü ekranı dörde bölerek dört ayrı plan-sekansta anlatmıştır. Bu dört öykü aynı yerde durmaktadır. Yani aynı zaman dilimi içinde geçmektedir. Burada olaylardan çok karakterler arasındaki ilişkiler ve duygular önem taşıdığı için, onlar arasındaki basit karşılaşmalar, telefon konuşmaları çok önem kazanmakta, filmin can alıcı noktalarını oluşturmaktadır. Mike Figgis bu tip bir görsel tercihin, filmin öyküsü ve karakterler üzerine oluşturduğu birçok bilgiyi farklı şekilde organize edebilmek arzusuyla ortaya çıktığını söylemiştir. Ancak burada zaman ve mekân bakımından filmin seyirciyi çok daha başka bir boyuta yönelttiği kesindir. Genellikle André Téchiné ile çalışan Fransız senarist Gilles Taurand, kendi filmlerinden yola çıkarak buna şöyle bir açıklama getirmektedir: *"Sinemada genellikle tiyatrodan gelen bir gelenekle bütün karakterlerin krizi aynı anda yaşadığını farz ederiz. Etkili ama tartışmalıdır. Zira gerçek hayatta hiç kimse yanındakiyle aynı anda veya aynı mekânda harekket etmemektedir."*[259]

Türkiye'de bu tip bir kurgunun önemli örneklerinden **Anlat İstanbul**, aynı filmin içinde beş ayrı öyküyü anlatırken, ortak temayı İstanbul olarak belirlemiştir. Her öykünün içindeki bir olay, zamansal olarak diğer öyküyle çakışmakta, böylelikle öyküler birbirine teğet geçmektedir. Ancak bir yandan da İstanbul şehri, örneğin bir otele veya apartmana göre çok daha büyük bir mekândır ve buna bağlı olarak, filmde mekânsal veya tematik birlikten bahsetmek oldukça zordur.

---

259) La Gazette des Scénaristes: *Gilles Taurand: Le Puzzle n'est intéressant que s'il manque une pièce*, Sayı:21, Mayıs 2004, sayfa 62

d) Tekrarlı Öyküler

Aynı öykünün, aynı karakterlerle farklı şekillerde verilmesi, bu şekilde de seyirciye aynı olayın birden fazla açılımının gösterilmesi tekrarlı öyküleri oluşturur. Bu tip yapıya sahip filmler, hemen herkesin merakını cezbeden *"Öyle değil de şöyle olsaydı nasıl olurdu?"* şeklindeki soruya karşılık gelir. Filmin içindeki her öykünün başlangıç noktası aynı olmalıdır. Krzystof Kieslowski'nin yönettiği **Przypadek (Kör talih)** filmi tekrar kullanımı açısından ilgi çekicidir. Baş karakter Witek'in yaşamı sürekli aynı şekilde garda başlayıp farklı alternatiflerle devam eden üç öykü şeklinde sunulur: Witek Varşova'ya giden treni yakalarsa, yakalayamaz ve istasyondaki polisler ile kavga edip hapse düşerse ya da yakalayamaz ve hapise düşmezse ne olacaktır? Filmde üç durumu da izleyebilirsiniz. Bu filmden yıllar sonra Amerika'da yapılan **Sliding doors (Rastlantının böylesi)** de aynı prensipten yararlanmıştır. Londra'da yaşayan halkla ilişkiler uzmanı Helen'in evine dönerken treni yakalaması ve kaçırması arasında yalnızca 1 saniye vardır. Ancak bu saniye nelere mal olabilir, iki alternatifli bir film görürüz.

Bu yapı modelinin en ilginç örneklerinden biri hiç kuşkusuz Tom Tykwer'in **Run Lola run (Koş Lola koş)** filmidir. Lola'nın sevgilisi Manni'yi ölüm tehditinden kurtarabilmek için 20 dakikada para bulmaya çalışmasını konu edinen filmin özelliği, tıpkı Kieslowski'nin yukarıda bahsettiğimiz filmi gibi aynı olayın üç defa tekrar edilmesidir. Üç başlangıç da birbirinin aynıdır. Lola'nın koşusu sırasında olaylar değişkenlik göstermeye başlar ve üçü de bambaşka sonlarla biter. *(1-Lola ölür, 2-Manni ölür, 3-Para bulunur)*

e) Aynı Olay-Farklı Görüş

Tekrarlı öykü modelinin iki veya üç farklı modele göre değil, farklı kişiler tarafından faklı görüşlere dayanılarak anlatılması yeni bir model oluşturur. Tekrarlı anlatım senaristin tasarrufu iken, *"aynı olay-farklı görüş"* modeli filmin içindeki çeşitli kişilerin olayı gördüğü şekilde ya da öznel değer yargılarıyla yorumlamasıdır. Bu modelde çoğunlukla bir tek gerçek vardır. Ancak hangi anlatıcının doğru söylediğini ya da olaya ne kadar hakim olduğunu anlamak gerekir.

Sinema tarihinin en önemli tekrarlı öykülerinden biri hiç kuşkusuz Akira Kurosawa'nın **Rashomon** filmidir. 60'lı yılların İtalyan filmi **La Commare secca (Korkunç orakçı)**'da da aynı yöntem kullanılmıştır. Birbirini takip eden sekanslarda her karakter, parkta işlenen bir cinayetin sanığı olarak karakola getirilir ve herkes olayı kendine göre yorumlar. Parkta görülen karakterler herkese göre farklı bir şekilde anlatılacaktır. Amerikan filmi **Vantage point (Bakış açısı)**'nda ana hatlarıyla tek olay vardır. Amerikan başkanı İspanya'da Salamanca şehrinde terör karşıtı konuşma yapacaktır. Olaylar konuşmanın hemen öncesinde başlar. Başkan konuşurken vurulur ve birkaç dakika sonra da aynı meydanda büyük bir bomba patlar. Bu olaylardan sonra her



La Commare secca (Korkunç orakçı)

şey geriye sarılır ve aynı olay, oradaki bir başka kişinin gözünden anlatılır. Bu şekilde aynı öykü sekiz defa verilirken, her anlatımda patlama sonrası olaylar biraz daha ileri gider. Gerçekler ortaya çıkana kadar.

f) İlişkiler Yumağı

Çok sayıda baş karakterin farklı öykücüklerle aynı film öyküsünün içinde organik olarak birleştirilmesi şeklinde ortaya çıkan yöntem ilişkiler yumağıdır. Bu karakterler aynı dramatik amaca yönelmemişlerdir. Yine de içlerinden biri veya ikisi ön plana çıkacaktır. Burada önemli olan nokta, bu çok sayıda karakterin öykülerinin nerede ve nasıl kesişeceğidir. **Magnolia (Manolya)** filminde başlangıçta birçok karakterin öyküleri teker teker takip edilmektedir. Televizyon sunucusu Frank, polis Jim, dul Linda, hastabakıcı Phil ve genç Claudia. Bir süre sonra bu karakterlerin gerek kişisel ilişki, gerekse de eylem yönünden kesiştikleri görülecektir.

İlişkiler yumağı şeklindeki filmlerde birçok karakter ve birçok ayrı öykücük olduğu için, seyirci filmin başından itibaren sezgisel olarak bu karakterlerin bir yerde kesişeceğini düşünmektedir. Sabırlıdır, ancak bu kesişmenin sinyallerinin de en fazla ilk 20-25 dakika içinde verilmesi gerekir. Çok karakterli öykü anlatmak son derece marifetli bir iştir. Zaten bunu yapan yönetmenlerin tamamının başarılı mı olduğu ya da başarılı olanların gerçekten bilinçli olarak mı bunu yaptığı tartışma konusudur. Amerikalı yönetmen Robert Altman, 90'lı yıllarda yaptığı **The Player (Oyuncu)**, **Pret à porter (Hazır giyim)** veya **Short cuts (Kısa sahneler)** filmlerinde birçok karakterin öyküsünü parçalı olarak, ilişkiler yumağı şeklinde anlatmayı seçmiştir. Karakterlerin neredeyse her birinin kronik sayılabilecek basit öykülerinin teker teker sunulup filmin ortalarına doğru aralarındaki ilişkinin ortaya konulması ilgi çekicidir. Altman, iyi öyküler yazabileceğine hiçbir zaman inanmadığı için böylesi kronikler yaptığını savunmuştur. İtalyan senarist Rodolfo Sonego, Altman hakkındaki gözlemlerini şöyle aktarır: *"Bana kendisi için bir takım konular bulmamı, öyküler anlatmamı istediğinde ona böyle bir şeye ihtiyacı olmadığını söyledim. Çünkü tıpkı İtalya'da Fellini gibi freskler yaptığını, kurmacaya, anlatıma veya öyküye fazla ihtiyacı olmayan bir tablo yarattığını belirttim. Bana dedi ki: 'Filmlerimde çok fazla öykü yok, çünkü nasıl yazacağımı bilmiyorum.' Bu doğru muydu yoksa aramızdaki ilişkiyi kurmak için aristokratik bir metot muydu bilmiyorum. Aslında onunla çalışırken organik bir öykü kurmakta ne kadar zorlandığını anladım. Son derece kırılgan öyküleri olan bazı filmlerinin iş yapmamasının nedeni de büyük ihtimalle budur."*[260]

g) Naratif Kaos

Bazı filmlerde kurgu yapısı klasik dramatik mantığa göre değil, ana öykünün farklı zamana denk gelen bölümlerini anlatacak şekilde kurulmuş olabilir. Ana öykünün neresinde olduğumuzu karakterlerin o anlarındaki konumuna göre anlarız. Gaspar Noe böylesi bir kurgu yapısı için *"..sanki geçmişte çektirdiğiniz fotoğraflarınızın olduğu bir*

260) Marie-Christine Questerbert: *Les Scénaristes Italiennes*, 5 Continents, Renens, 1988, sayfa 150

çekmeceyi açmışsınız gibi." der. *"4, 30, 12 yaşlarınızın fotoğrafları ve sırasında değil..."*[261]

Quentin Tarantino'nun **Pulp fiction (Ucuz roman)** filminde anlatılan öykülerde filmin neresinde olduğumuz neredeyse önemli değildir. Öykülerin kendi içinde bütünlükleri vardır. Bize zamanla ilgili ipuçları veren birkaç olayı aklımızda tutarız. Bunlardan biri tuvalette öldürülen John Travolta'yı hemen sonra tekrar görmemizdir. Ayrıca filmin sonu da başlangıcındaki olaya dönmektedir. Böylece tematik olarak tüm yaşananların sırasını seyirci kafasında belirlemektedir. Yine Luis Bunuel'in **La Voie lactée (Samanyolu)** filminde, başta klasik geriye dönüşler kullanılır gibidir. Ancak, filmin ilerleyen bölümlerinde, tüm tarihi dönemler birbirine karışır. Karakterler şu andaki halleriyle, eski dönemlere, örneğin orta çağa giriş yapar, orada görünürler.

h) Tümevarım

Gerçek bir naratif puzzle kurgusudur. Birbirinden bağımsız görünen karakterleri birleştiren büyük olay (big event) vardır. Böylesi bir kurguda olayın ne olduğu ancak filmin sonunda açıklanır. Son sekansa kadar da gerek karakterlerin birbirleriyle ilişkileri gerekse olay örgüsü içindeki konumları yavaş yavaş ortaya çıkarılır. Atom Egoyan'ın **Exotica** filminde, birbirinden bağımsız tanıtılan karakterleri birleştiren tek bir mekân vardır: *"Exotica"* adındaki striptiz kulübü. Kulübün işletmecisi hamile Zoé, animatör Eric, striptizci Christina, cinsel kimliğini çok belli etmeyen müşteri Thomas ve yine müşterilerden, kaybettiği kızının hatırasını bu barda unutmaya çalışan Francis gibi ana karakterler seyirciye tanıtıldıktan sonra tek mekânda geçen bir öykü oluşturulabilir. Ancak Egoyan, bu karakterlerin çoğuna geçmişten gelen bir sır yükleyerek, bunların ortaya çıkma sürecini tıpkı bir puzzle gibi işlemiştir. Sırlar ortaya çıktıkça karakterler arasındaki ilişkiler de yeni bir konum kazanmaya başlayacaktır.



Exotica

i) Tümdengelim

Tümdengelim şeklindeki kurgu yapısı ilişkiler yumağı veya tümevarım ile benzerlikler taşır. Ancak burada tümevarımdaki büyük olay (big event) *(kaza, saldırı, ölüm, vs.)* filmin başlarındadır. Bu olaydan etkilenmiş belli sayıda insan grubunun öyküsü anlatılır. Tüm sahneler bir puzzle gibi oluşmuş olabilir. Ancak tüm karakterleri bir noktada birleştiren büyük olay (big event) ortaya çıktığında bu bir son değil, belki naratif yapı içinde yeni bir başlangıç oluşturacaktır. Alejandro Gonzales Inarritu'nun Guillermo Arriaga'nın senaryosundan yaptığı **21 grams (21 gram)** filmindeki kaza herkesin yaşamını değiştirecektir. Burada kazada kocasını ve iki kızını kaybeden bir

261) La Gazette des Scénaristes: *Gaspar Noé: Je suis un paranoïaque volontariste*, sayı:21, mayıs 2004, sayfa 38

kadın, kendi doğum günü için evine dönerken kazayı yapan ve kaçan inançlı bir adam, üçüncü olarak da ölen adamın kalbiyle yaşama dönen bir başka adam vardır. Film aslında kazada ailesini kaybeden kadının kazayı yapan kişiden intikam alma öyküsü kadar ölen kocasının kalbini alan adama aşık olması ve onu bu intikam işine sürüklemesini de konu edinir. O halde bunu doğrudan vermek varken senarist neden tümdengelim denemiştir? Çünkü bu öykü lineer bir yapı şeklinde sunulursa karakterlerin bireysel öykülerinin bütünlükleri bozulabilir. Yine Arriaga'nın yazdığı **Babel (Babil)** filminde de aynı ana olaydan yola çıkan dört paralel öykü vardır. Filmin başında Fas'ın fakir bir köyünde babalarının silahıyla oynayan iki küçük erkek kardeşten biri yanlışlıkla bir turist otobüsünü ve içindeki Amerikalı kadını vurur. Burada Arriaga, dört öykünün bağlantısı olarak filmin başında el değiştiren tüfeği göstermiştir. Böylece bir obje tüm olayların başlangıç noktası olacak, Japonya, Meksika, Fas'ta geçen dört öykünün ortak noktası olarak görünecektir.

j) Geriye Sayma

Son yıllarda yapılan naratif kurgu denemelerinde kuşkusuz en çok öne çıkanlardan biri geriye sayma yöntemidir. Öykudeki akışın sekans, sahne veya olaylara bağlı olarak geriye doğru gitmesidir. Bir başka deyişle öykünün sondan başlayıp başa doğru gelmesidir. Ancak bu tip denemeleri çeşitlendirmek güç olabilir. Özellikle **Memento (Akıl defteri) ve Irreversible (Dönüş yok)** gibi filmlerden sonra bu tip bir kurgu yaptığımızda derhal bu filmlere gönderme yapılacaktır. Belki hem geriye dönüş hem de naratif kaosun kokteyl biçiminde kullanılmasıyla yeni bir dil oluşturulabilir.

Irreversible (Dönüş yok) için filmin yönetmeni Gaspar Noé, eğer normal bir sırayla sunulmuş olsaydı filmin brutal yapısına rağmen son derece sıradan bir melodram haline dönüşeceğini söylemiştir. Hatta çok özgün bir öykü olmamasının ötesinde çok fazla hazırlık sahnesi veya diyalog da olmadığı için filmin senaryosu birkaç sayfalık bir özetten oluşmaktadır. Artık dost olduğu eski erkek arkadaşı ve yeni sevgilisi ile bir gece partisine giden genç bir kadın, partiden çıktıktan sonra alt geçitte tecavüze uğrar. Eski ve yeni aşığı öç almak için birlikte bunu yapanları araştırmaya başlar. Ancak böylesi klasik sayılabilecek bir konuya sahip olan film, bir bardan yorgun ve yıpranmış bir şekilde çıkan üzgün bir adam *(eski sevgili)* ve ambulans tarafından sedyeyle çıkarılan genç bir adam *(genç sevgili)* ile başladığında neler olacağını tahmin dahi edemiyoruz. Şartlanmış bir saat kurgusuna sahip olduğumuz için sadece belli bir süre sonra ters bir kurgunun varlığını saptamamız mümkün olacaktır. İnsan algısı her gördüğünü düz kurguya göre sıraya koymaktadır. Kısaca burada algının tersine işleyen bir yapı vardır. Gaspar Noé filminin seyircilere nasıl bir çalışma yaptırdığını şu sözlerle anlatır: "***Irreversible (Dönüş yok)***, *faşist eğilimli bir dramatik yapıya sahip. İşin doğasına karşı bir mekanik empoze ediyoruz. Halbuki idrak, bu şekilde işlememekte... Şimdiki zamandan başlayıp geçmişe gitmez.*



Irreversible (Dönüş yok)

Görüntüde, bir gün zamanın doğrultusunda geçer, ancak idrağın çalıştırılması ile geçen zamanın sırasını karıştırmaya başlarız."[262]

k) Sarkık Kurgu

Çoğunlukla birbirlerine paralel giden iki ayrı öykülü veya bölümlü filmlerden birinin diğerine göre zaman açısından biraz daha ileride ya da geride olmasıdır. Bunu ileri gidiş veya geriye dönüş uygulamaları ile karıştırmamak gerekir. Sarkık kurguda iki öykü birbirlerinden çok kısa zaman dilimleriyle ayrılmışlardır. Ayrıca geri veya ileri gidiş, öykünün içindeki bir karakterin anlatımı değil, senaristin seçimidir. Ayrıca bu iki öykü, tematik veya içeriksel açıdan mutlaka birleşmelidir. Birleşme veya kesişme filmin sonunda olabileceği gibi, herhangi bir anında da ortaya çıkabilir.



Regarde les hommes tomber (Düşen adamlara bak)

Regarde les hommes tomber (Düşen adamlara bak) filminde bir gezgin satıcı, en iyi arkadaşı olan polis müfettişini öldüren garip ikilinin peşine düşer. Yaşlı, titiz, kumarbaz bir katil ve yanında genç, saf, dengesiz arkadaşı... Jacques Audiard ikilinin yaşadıkları ile takip eden satıcının adamları bulmak için yaptığı araştırmayı paralel sekanslarla verir. Ancak paralel iki öykü aynı zaman diliminde değildir. Satıcının yaşadıkları, diğer iki adamın yaşadıklarından daha önce geçmektedir. filmin uzunluğu içinde bu sekanslardaki zaman eşitlenir ve bir süre sonra karşılaşmaları kaçınılmaz olacaktır.

l) Gerçeküstücülük (Sürrealizm), Quirck ve Yeni Diller

Gerçek üstü kurgu, dramatik işleyişin rüya, fantezi ya da hayallerle ortaya çıkan elemanlar üstüne kurulmasıdır. Gerçeküstücü akımda, klasik dramatik kurguyu değiştirmek ya da yok etmek gibi nihai bir amaç söz konusu değildir. Burada dramatik yapı, gerçek üstü elemanların kullanıldığı sahneler ya da eylemler içeren fantezilere uygun bir esneklik barındırır. Luis Bunuel'in **Cet obscur objet du desir (Arzunun o belirsiz nesnesi)** filminde ateşli İspanyol hemşiresi Conchita'yı aynı filmin içinde iki ayrı oyuncu *(Carole Bouquet, Angela Molina)* oynar. Film hiç kuşkusuz rüyalardaki karakter değişimine gönderme yapmaktadır. Aynı prensip, Todd Solondz'un **Palindromes (Palindrom)** filminde de geçerlidir. Filmde aynı rol her sekansta fiziksel olarak tamamen farklı bir oyuncu tarafından oynanır.

Vanilla sky (Vanilya gökyüzü)'nde baş karakter David Aames'in (Tom Cruise) hareketli yaşamı ve başına gelen kaza ile ortaya konan sürecin gerçek mi yoksa rüya mı olduğu soru işaretidir. Bu durum rüya ile gerçek veya bir diğer ifadeyle karakterin iki durumu arasında iki ayrı olay örgüsü yaratır. Hangisi gerçektir? Ira Glass gibi radyo şovmenleri, Jonathan Safran Foer gibi genç yazarlar ve Michel Gondry **[Eternal sunshine of the spotless mind (Sil**

262) La Gazette des Scénaristes: *Gaspar Noé: Je suis un paranoïaque volontariste*, sayı: 21, Mayıs 2004, sayfa 38

baştan)], Wes Anderson **[The Royal Tenenbaums (Tenenbaum ailesi)]** gibi sinemacılar eliyle ortaya çıkan Quirck *(Garip)* akımı da yeni bir dil olarak düşünülebilir. İlk olarak *The Atlantic Monthly* dergisinde Michael Hirschorn tarafından ortaya atılan bu terim, sinemada her şeyden biraz alarak hiçbir şeye benzemeyen eksantrik ve şık görsel kontrastlara dayanan bir stil oluşturur. Dramatik açıdan filmlerin happy few *(yarı mutlu)* karakterleri belli bir amaca sahiptir ancak dramatik yapı ısrarlı detay ve tekrarlarla kesintiye uğrayabilir.

C) DRAMATİK İRONİ KURGUSU

Hemen hemen tüm senaryo kitaplarında, Alfred Hitchcock'un François Truffaut ile yaptığı röportajında, seyirciyi eyleme ortak etmek veya sahnede gerilim yaratmak için verdiği *"Şimdi, konuştuğumuz masanın altına bomba yerleştirilmiş olsun, seyirci bilsin, biz bilmeyelim."* örneğini bulabilirsiniz. Bu örnek tipik bir dramatik ironi kullanımını yansıtmaktadır. İşin doğrusu, dramatik ironinin gösteri sanatlarının en önemli öğesi olduğunu bilmek için Hitchcock'un örneğini beklememiz gerekmemiştir. Zira antik Yunan'dan beri oyundaki baş karakter veya karakterlerden bazılarının seyircinin gözü önünde kurban durumuna düşmesi, sahne sanatlarının en çok kullandığı elemanlardan biridir.

Ortaya çıkarıldığında karakterlerde ve seyircide çatışma yaratacak derecede önemli bilgilerin seyirci tarafından bilinip, baş karakter veya diğer karakterler tarafından bilinmemesine dramatik ironi diyoruz. İngilizce *dramatic irony* terimi ilk olarak Edward Mabley tarafından *"Dramatic Construction"* kitabında kullanılmış, daha sonra öğrencisi Yves Lavandier tarafından Fransızca'ya da *ironie dramatique* olarak geçirilmiştir. Lavandier, kitabında *ironi* kelimesinin İngilizce'deki anlamı için Webster'ın verdiği tanımlamayı seçmiştir: *Bir dramatik eserde geliştirilen bir olay ile oyundaki karakterlerin bilmeyip seyircinin bildiği eylem ve sözler arasındaki fark. 'Dramatik ironi' veya 'Trajik ironi' olarak da adlandırılabilir."*[263] Kelime, dilimizde de İngilizce'deki anlamında kullanıldığı için terimin Türkçeye *Dramatik İroni* şeklinde çevrilmesini uygun gördüm.

Filmin içindeki sahnelerde gerilim unsuru olarak kullanılan dramatik ironiler için Amerikalılar, plajda sakince oturan çiftin arkasından sessizce yaklaşan ayıya gönderme yaparak *"Bear on the beach (Plajdaki ayı)"* terimini kullanırlar. Çiftin tabii ki bundan haberi yoktur. Önce çifti, sonra ayıyı, sonra tekrar çifti gösterdiğimizde, çiftin hareketleri tamamen aynı kalmasına rağmen, seyircinin bu çifte bakışı değişir. Aynı kavram için Fransızlar *"Le revolver dans le tiroir"* yani *"çekmecedeki tabanca"* terimini tercih etmişlerdi. Sinema tarihinde dramatik ironiyi ilk kullanan eser yine Lumière kardeşlerin **L'Arroseur arrosé (Sulanan bahçıvan)** filmiydi. İlk sinema gösterisinden üç gün sonra, 28 Aralık 1895'te Grand Café'de paralı gösteri olarak halka sunulan film, 17 metre ve 49 saniyeydi. Filmin konusunu kısaca şöyle özetleyebiliriz: Bir bahçıvan bahçe sularken arkadan dolanan bir adam hortuma basıyor. Biz bunu görüyoruz, bahçıvan görmüyor ve neden kesildiğini gözlemlemek için hortumun içine bakıyor. Bu sırada arkadaki adam ayağını çekiyor ve bahçıvan da baştan aşağı ıslanıyor. Bunun üzerine kızgınlığını şakacıdan çıkarmak için kovalıyor.

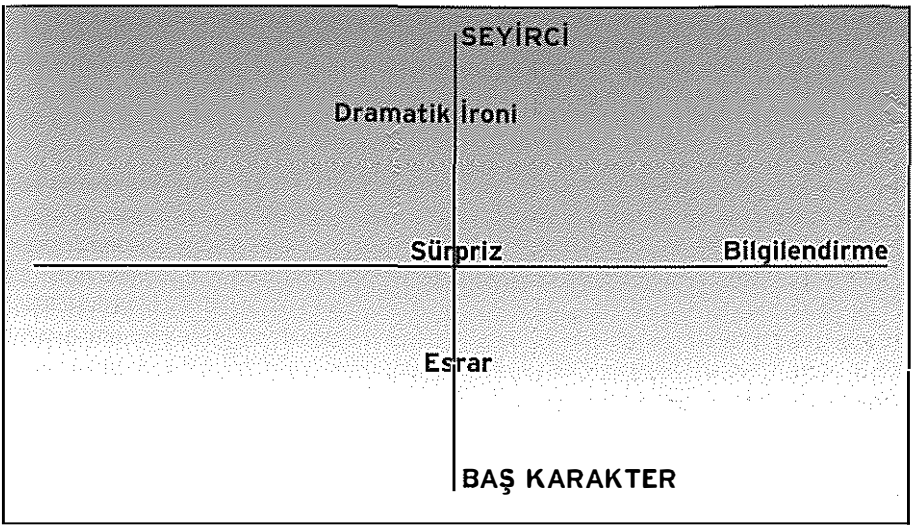
Alfred Hitchcock dramatik ironide seyircinin duyduğu kaygının yalnızca iyi karakterlere değil, kötü adamlara da olduğunu özellikle her röportajında belirtmiş, bunu basit örneklerle

263) Yves Lavandier: *La Dramaturgie,* Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 222-223

sunarak birçok kişinin anlamasını sağlamıştır. Ortada bir bomba olduğu zaman kurban durumunda olan kişi Hitler olsa dahi seyircinin tepkisi adamın parçalanmasını görmek yerine insiyaki olarak onu uyarmak, evrak çantasında gizlenen bir bomba olduğunu duyurmak şeklindedir. Zira bombanın nesne olarak değil, yaratacağı etki ile verdiği korku, karakterlere duyulan sempati ya da nefret duygularına oranla çok daha kuvvetlidir. Ancak bununla birlikte kurban olan kişi Hitler değil de filmin olumlu bir karakteri olursa seyircinin sempatisinin daha da artacağı açıktır.[264] Dramatik ironinin gücü, seyirciyi, filmde kurban durumunda olan yani olan biteni bilmeyen karaktere göre çok daha konforlu bir konuma sokmasından gelir. Gerçekten de insan, hayatında hiçbir zaman bu olanağı bulamayacağını çok iyi bilmektedir. Beş dakika sonra ne olacağını kestirmek son derece güç olduğuna göre senaristle birlikte filmin karakterlerinin önünde bir yolculuğa çıkmak hiç de fena olmayabilir. Ancak unutmamak gerekir ki konfor ve özdeşleşme aynı şey değildir. Aksine, dramatik ironi, seyirciyi özdeşleşmeden uzaklaştırır. Özdeşleşme seyircinin baş karakterin başına gelen olayları onunla birlikte öğrendiği durumlarda geçerli olacaktır.

Seyirciye bilginin ne zaman verileceği büyük önem taşımakla birlikte, daha da önemlisi seyircinin sahip olduğu bilgi ile baş karakterin sahip olduğu bilgiyi karşılaştırmaktır. Zira bunların birbirlerine göre konumları dramatik ironi, sürpriz ve esrar kullanımını belirler.

Sürpriz, seyirci ve baş karakterin eşit sayıda bilgiye sahip olduğu, seyircinin de her yeni bilgiyi baş karakterle birlikte keşfettiği durumdur. Bir anlamda her şey seyirci için de sürprizdir. Esrar ise baş karakterin seyirciden daha fazla bilgiye sahip olmasıdır ve seyirci için uzun vadede rahatsız edici, sinir bozucu bir durum haline dönüşebilir. Hem sürpriz hem de esrar üzerinde bölümün sonlarına doğru daha uzunca duracağım. Şimdi bunları bir şemayla görelim:



264) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 67

Dramatik İroni'de Taraflar

Dramatik ironinin ana iki tarafının seyirci ve baş karakter olduğunu biliyoruz. Bunun dışındaki diğer tarafları baş karakter dışındaki diğer tüm karakterler ya da baş karaktere yakın bazı karakterler olarak belirleyebiliriz. Bu noktada karşımıza çıkan değişik dramatik ironi versiyonlarını örneklerle inceleyelim:

a) İki Karşıt Ana Karakterden Birinin Bilip Diğerinin Bilmediği Bir Olayı Seyircinin Bilmesi -Protagonist/Antagonist Modeli

Özellikle katilin veya suçlunun baştan itibaren seyirciye gösterildiği filmlerde, anketi yapan komiser ve suçlu karşı karşıyadır. Diğer karakterlerin çok da önemi yoktur. Çocukluğumda seyrettiğim **Columbo** TV dizisi tamamen bu prensibe dayanmıştır. Ancak yine bu tip dizilerde suçlu ve komiser, dizinin belli bölümlerinde alternatif olarak baş karakter konumuna gelmektedir. Ortada saklanan bir gerçek vardır. Suçlunun onu ne yollarla sakladığı kadar, komiserin hangi yöntemlerle gerçeğe ulaşacağı da önemlidir.

b) Baş Karakterin de Seyircinin de Bildiği Bir Olayı Diğer Tüm Karakterlerin Bilmemesi

Sinemanın en büyük gücü, filmin karakterlerini bir ayna karşısındaymış gibi bize sunması, onların yalnız başınayken yaptıklarına seyircinin ortak olmasını sağlayabilmesidir. Burada karakterin diğer tüm insanlardan sakladığı olaylar, sırlar öne çıkar. İşte bu sırların ortaya çıkması veya diğer karakterler tarafından anlaşılması süreci filmin yapısını oluşturur. Örneğin **Plein soleil (Kızgın güneş)** veya sonra yapılan Amerikan versiyonu **Talented Mr. Ripley (Yetenekli Bay Ripley)**'de baş karakter eşcinsel ilgi duyduğu arkadaşını öldürür ve bunu yalnızca biz biliriz. Bu olay filmin ortalarından sonra gerçekleşir ancak eğer başlarında olsaydı da yapı olarak fazla bir şey değişmezdi. Burada cinayetten habersiz diğer tüm karakterlerin bunu öğrenme süreci filmi oluşturacaktır.

c) Baş Karakterin de Seyircinin de Bildiği Bir Olayı Baş Karaktere Yakın Bazı Karakterlerin Bilip Bazılarının da Bilmemesi

Baş karakter bazen sırrını bazı arkadaşlarına belki kendi isteğiyle belki de mecburiyetten açıklamak durumunda kalabilir. **Tootsie**'de çalışabilmek için kadın kılığına giren baş karakter, sırrını yine de bir arkadaşı ile paylaşmaktadır. Arada bir ona gelerek olaylar hakkında yorum yapar, fikir alır. Baş karakterin çevresindeki bir veya birkaç arkadaşının olaydan haberdar olması dramatik ironinin açılımı için önemlidir. Öncelikle baş karakterin başına gelenler hakkında yorum yapabilmesini sağladığı gibi, bu karakterler aktif olarak da dramatik yapının içine girip dramatik ironinin kullanım aşamasına katkıda bulunabilirler. **Tootsie**'de her ne kadar bu olayı geliştirmemiş olsa da baş karakterin sırrını bilen diğer bir karakter bunu gizlice başkasına söyleyebilir, yeni öğrenen şantaj yapabilir, bunun üzerine baş karakter şantaj yapana karşı harekete geçebilir, kısacası genel dramatik ironi'nin kullanım aşaması çeşitlendirilebilir. **Hoax (Hile)**'de, başarısız yazar Clifford Irving (Richard Gere), dünyanın en zengin ve ünlü adamı Howard Hughes'un biyografisini yazması için saklandığı yerden kendisiyle bağlantı kurduğu yalanını uydurup, kitap haline getirdiği söyleşiler dizisini bir yayınevine satar. Bu işte ken-

disine karısı ve çok samimi bir arkadaşı yardım etmektedir. Bu iki karakterin olayı bilmesi hem doğaldır hem de bazı belgelere ulaşabilmek ve sorunları çözebilmek için de önemlidir. Üstelik yan karakterlerin öykudeki sırrı bilmesi, olayın ortaya çıkması ile ilgili bir gerilim unsuru olarak da kullanılabilir. Nitekim Clifford, sırrını, karısı ve arkadaşı dışında, sevgilisine de söylemek durumunda kalınca iki kadın arasındaki rekabeti düşünerek olacaklar için endişelenmeye başlarız.

d) Baş Karakterin, Baş Kötü Adamın ve Seyircinin Bildiği Bir Olayı Diğer Karakterlerin Bilmemesi

Bir olaydan bazı karakterlerin haberinin olup, bazılarının olmaması genellikle olay örgüsünü çeşitlendiren elemanları kolaylıkla bulmamızı sağlayabilir. **Hacivat Karagöz neden öldürüldü?** filminde din, rüşvet, çıkar gibi önemli sorunsalların ötesinde olayı tetikleyen yegâne unsur, hatta belki de filmin isminde verilen soruya cevap, Kadı Pervane'nin yaptığı dolandırıcılığı saklayabilme çabasıdır. Pervane, Süleymanoğlu beyliğinin dostluk kurmak adına Tatarlara gönderdiği mektubu değiştirir, elması da cebine atar. Bu durumdan sadece ulak Hacivat'ın haberi vardır. Canını Tatarlardan son anda kurtaran Hacivat Bursa'ya geldiğinde kadı'nın bu kötülüğünü sultana haber vermek ister. Ancak yönetimde de elmasın talipleri çoktur.

e) Seyircinin ve Diğer Tüm Karakterlerin Bildiği Bir Olayı Baş Karakterin Bilmemesi

Baş karakterin bolca çatışma yaşaması ve aktif olmasının gerektiğini biliyoruz. Bu yüzden de sinemada baş karakterin diğerlerinin kurbanı pozisyonunda olduğu bir yapıya çok az rastlanır. **The Truman show** filminde baş karakter tüm kasaba sakinlerinin iştirak ettiği büyük bir manipülasyona uğramıştır. Elbette ki filmin belli bir bölümünde karakterimiz olan bitenin farkına varacaktır. Ancak eğer bu süreyi mümkün olduğunca uzun tutmak istiyorsak, öncelikle karakterin sıradan yaşamını uzunca göstermek yerine, onun şüphelerine ve gerçekten işin içinde bir şey olup olmadığı konusundaki araştırmalarına yer vermeliyiz. Böylece, baş karaktere yalnızca şüphelere dayalı da olsa bir amaç vermiş oluruz. Bu sayede böyle bir yapıyı, baş karakter ve diğer karakterler arasında geçen protagonist/antagonistli bir öykü haline dönüştürmüş oluruz.

f) Seyircinin, Baş Karakterin ve Diğer Tüm Karakterlerin Bildiği Bir Olayı Baş Kötü Adam *(Antagonist)*'in Bilmemesi

Bir önceki maddede belirttiğim modelin tersidir. Genellikle baş karakterin parasızlık, işsizlik gibi sorunlarla ya da verilen bir görev gereği, kimlik değiştirerek kötü adam veya adamların yuvasına girdiği öykülerde böyle bir modele rastlanabilir. Billy Ray'in **Breach (İhanet)** filminde FBI ajanları, kendi içlerindeki bir casusu yakalayabilmek için, Eric adında genç ve başarılı bir ajanı adamın sekreterliğine verirler. Amaçları adamın haberi olmadan bütün eylemleri hakkında fikir alabilmektir. Burada, kurban durumunda olan kişi aslında yakalanması gereken kötü adamdır. Böyle durumlarda seyirci normalin tersine kötü adamın gerçeği öğrenmesi sürecinin uzamasını ister, hatta onun bu gerçeği öğrenecek olmasından büyük korku duyar. Kötü adamın gerçek ile ilgili kuşku duyduğu durumlar en vurucu sahneler arasında yer alır. **Le dernier metro (Son metro)**'da

Nazilerden kaçan ve tiyatrosunun kilerine saklanan yönetmen Steiner (Gerard Depardieu), bir yandan da karısı Marion ile birlikte başarı kazanmak zorunda olan bir oyun sahnelemeye çalışmaktadır. Baş kötü adam, tiyatro eleştirmeni Daxiat tüm bunlardan habersizdir.

g) Seyircinin, Baş Karakterin ve Baş Karaktere Yakın Bazı Karakterlerin Bildiği Bir Olayı Dış Dünyanın Bilmemesi

Çok nadir de olsa en önemli kullanımlardan biridir. Burada, filmin sırrını seyirci ile birlikte filmdeki hemen her karakter bilir. Ancak toplumsal baskılar, korkular ya da cesaretsizlik gibi nedenlerle ortaya çıkarmak istemezler. Dramatik ironinin kurbanı durumunda olanların, soyut karakterler olduğunu dahi iddia edebiliriz. Mauro Bolognini'nin bir Pier Paolo Pasolini senaryosundan çektiği **İl bel Antonio (Acı nikâh)** filmi bu konu için harika bir örnek oluşturabilir. Filmin baş karakteri Antonio (Marcello Mastroianni) çok yakışıklı bir gençtir ve Roma'dan döndüğü baba ocağı Sicilya'da çapkınlığı hakkındaki söylentiler almış yürümüştür. Zengin bir kız olan Barbara (Claudia Cardinale) ile evlendirilir. Ancak evliliğin ilk günlerinde gerçek ortaya çıkar. Antonio iktidarsızdır. Boşanma işlemi hemen yapılır ve aile olayı mümkün olduğunca kapatmaya gayret eder. Antonio'ya gizlice aşık olan hizmetçi Santuzza, Antonio'nun kuzeninden hamile kalınca, aile bu çocuğun Antonio'dan olduğunu düşünür. *(Düşünmek ister!)* Evlilik hazırlıkları başlar. Antonio, bir gün kuzeninden telefon alır. Kuzeni onu evlilik ve çocuktan dolayı tebrik eder. Sahne çok dokunaklıdır. Zira gerçeği Antonio bilir, seyirci bilir, kuzen bilir, hizmetçi Santuzza bilir, aile bilir, çevresi bilir. Ancak işler yine de bir büyük yalanın etrafında gelişir.

GENEL DRAMATİK İRONİ

Yapı ile ilgili kısa sürede çözüm üretmek gerektiğinde genel bir dramatik ironi'ye yaslanmak uygun bir çözüm olabilir. Hatta daha da ileri giderek söylersek, genel dramatik ironi çok kısa sürede etkili film öyküleri üretmeye yardımcı olur. Emektar senarist Bülent Oran'ın anılarına başvuralım. Bir gün Ülkü Erakalın ve yapımcısı senarist Bülent Oran'a, İzzet Günay ve Fatma Girik'le anlaştıklarını söyleyerek beş gün içinde bir senaryo yazmasını isterler. Oran ise o gün gördüğü ve biri zengin, biri fakir, birbirlerine benzeyen iki çocuğun öyküsünü anlatan çocuk filminden etkilenerek *Tophaneli Osman* adında bir senaryo yazar. *"Çok çıtkırıldım bir adam, çok büyük bir miras meselesi var, birisi ölmek üzere. O da dışarıdan çağırılıyor. Çok da zarif. Bunu kafakola alıyorlar falan. Miras alacağı adamı öldürüyorlar ve bunun üstüne yıkıyorlar. Ve bu hapse düşüyor. Koğuşa giriyor. Herkes, abi bu ceket ne güzel tam da bana göre, diyor, bir başkası, aman tam da istediğim saat ver bakalım... Tam o anda bir ses bırakın! Diyor. Kamera pan yapıyor İzzet Günay'ın benzeri bıyıklı biri. Gel arkadaş, diyor, ayna gibi bana benziyorsun. Nedir suçun, niye düştün. Yok, diyor, böyle böyle. Vay anasını, sen merak etme ben bir hafta sonra çıkıyorum, sen bana evdekileri, evi anlat, ben sen diye eve gideceğim, diyor. O nazik adam yerine bir bela herif gidiyor, ortalığı dağıtıyor."*[265]

265) İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran*, Dergah, İstanbul, 2004, sayfa 189

Genel Dramatik İroni Kullanımı

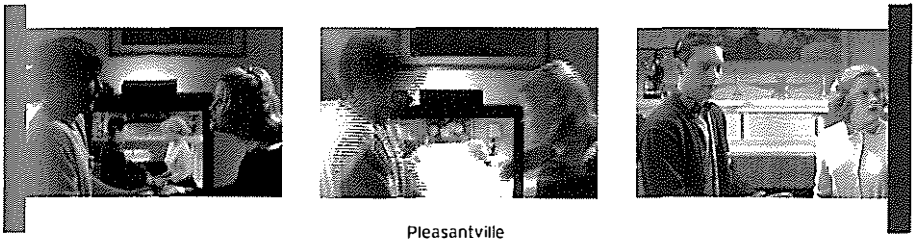
Komedi, dram ve korku filmlerinde genel dramatik ironi kullanımı, önemli bir yapı metodu haline gelebilir. Bu kullanım sırasında, çok değişik konular ve olay örgüleri üretilebilir. Filmlerde en sıklıkla görülen klasik konu örneklerini şöyle sınıflandırabiliriz:

a)Zamanda Yolculuk

Karakterlerin zamanda yolculuk yapmaları sonucunda kendilerinin ya da vardıkları yerdeki insanların bunun farkında olmamalarından kaynaklanan dramatik ironi şeklidir. Fransız yapımı **Les Visiteurs (Ziyaretçiler)**, yaklaşık 700 yıl atlayarak günümüze gelen ve kendi soylarından gelen aileye konuk olan iki Galyalı'nın öyküsünü anlatır. Böyle bir komedide yemek, tuvalet, görgü adetlerini karşılaştıracak her türlü veri elinizdedir.

b)Üç Boyutlu, Gezegenlerarası veya Paranormal Yolculuklar

Karakterlerin sinema perdesinin ya da televizyonun içine girmeleri, başka bir boyuta geçmeleri gibi fantastik öğelerin beslediği dramatik ironi kullanımına denir. Baş karakterler David ve Jennifer'ın 1950'lerin dizisini seyrederken dizinin içine girmelerini konu edinen **Pleasantville**'de üç boyutlu bir yolculuk anlatır.



Pleasantville

c) İkiz veya Benzerlerin Herkesi Aldatması



La Gueule de l'autre (Başkasının suratı)

Başkalarını kurban durumuna düşürmenin en klasik yöntemlerinden biri, filmdeki önemli bir karakterin yerine ikizini ya da çok benzerini geçirmektir. Bu durumdan doğan yanlış anlaşılmalar filmin özünü oluşturur. Başrollerinde Fransızların ünlü komik ikilisi Michel Serrault ve Jean Poiret'nin oynadığı, bu yüzden de bir hayli ünlenen **La Gueule de l'autre (Başkasının suratı)** filmi, ünlü bir politikacının yerine ona çok benzeyen vasıfsız bir akrabasının geçirilmesini konu alır.

d) Hafıza Kaybı

Geçici, sürekli veya yinelenen hafıza kaybı yaşadığı için sürekli kurban durumuna düşen karakterlerin oluşturduğu dramatik ironidir. **Bourne identity (Geçmişi olmayan adam)**'da bir balıkçı teknesinde uyanan Jason (Matt Damon) kim olduğunu ve oraya nasıl düştüğünü hatırlamamaktadır. Hafıza kaybı yüzünden hiç kimseyi tanımaz ama onu tanıyan birçok kişi vardır.

e) Kılık Değiştirme

Belli bir amaca varmak uğruna kılık değiştiren karakterleri anlatan filmlerin en önemlisi hiç kuşkusuz Ernst Lubitsch'in **To be or not to be (Olmak ya da olmamak)**'ıdır. Filmde, II. Dünya Savaşı sırasında Polonyalı bir tiyatro grubunun, Nazi askerleri kılığında rol yaparak arkadaşlarını kurtarmaları konu edilmektedir.

f)Cinsiyet Değiştirme

Ekonomik zorluklar veya tehdit gibi nedenlerle kendini kadın ya da erkek kılığına sokan karakterler dramatik ironi yaratırlar. Filmde kadın kılığına giren baş karakterin mümkünse en maço erkeklerden biri olmasının senaryoya getireceği yararlar çoktur. **Some like it hot (Bazıları sıcak sever)**'de kadın kılığına giren iki kahramanın çapkınlığa yatkın tipler olması, durumun gerilimini artırır. **Sylvia Scarlett**, babasının dolandırıcılıklarına ortak olmak için erkek kılığına giren genç Sylvia (Katherine Hepburn)'nın öyküsüdür. Ancak genç kız bir artiste aşık olunca işler karışır. **Yentl** filminde, yüzyıl başında, Polonya Yahudi azınlığında yaşayan baş karakter genç kız, eğitimine devam edebilmek için erkek kılığına girmek zorundadır.

g) Zorunlu Kimlik Değiştirme

Karakter ölüm, tehdit, toplum baskısı gibi nedenlerle kendi istemi dışında kimliğini saklamak ya da hayatına başka bir kimlik altında devam etmek zorunda kalabilir. Bu tür bir dramatik ironi, doğrudan çatışmadan doğduğu için önemlidir. **Va, vis et devlens (Bir şans daha)** Etiyopya'da her şeyini kaybeden hristiyan bir annenin, küçük oğlunu İsrail'in ülkesine alacağı 4000 siyah Etiyopyalı Yahudi'nin arasına karıştırmasını anlatır. Küçük baş karakter Chlomo, film boyunca önce uyumsuzluk yaşayacak, sonra bir aile tarafından evlat edinilecek ve büyüyecek, ancak sırrını sonuna kadar da saklayacaktır.





Va, vis et deviens (Bir şans daha)

Agnieszka Holland'ın **Europa, Europa (Avrupa, Avrupa)** filminin baş karakteri Jozsef ise 2. dünya savaşı sırasında kimliğini saklamak zorunda kalan bir Yahudi gençtir. Alman askerleri onu kendilerinden zanneder ve kader onu nazilerin tam içine sürükler. Sünnetli olduğunu saklama çabası, savaş öncesinden bir tanıdığa rastlama veya bir falso yapma korkusu, bunun sonucunda ortaya çıkacak muhtemel ceza ile doğru orantılıdır.

h) Bilinçli Kimlik Değiştirme

Bazı öykülerde karakter zorunlu olmamasına rağmen, kimlik bunalımı ya da kendi karakterinden hoşlanmama gibi öznel nedenlerle kimlik değiştirebilir. Michelangelo Antonioni'nin **Professione: Reporter (Yolcu)** filminde baş karakter David Locke (Jack Nicholson) çölün ortasındaki boş, köhne bir otelde ölen gazetecinin kendisine çok benzediğini fark eder ve onun kimliğini alır. Fransız senarist Jacques Audiard'ın **Un heros très discret (Farklı bir kahraman)** filmi, İkinci Dünya Savaşı yıllarında, hiç savaş yapmadığı halde, Nazilere karşı yapılan Fransız direniş hareketinin öncülerinden biri olduğuna etrafını inandıran Albert Dehousse (Mathieu Kassovitz)'un öyküsüdür. Bilinçli kimlik değiştirme bazı durumlarda bir güvenlik mensubu ya da polisin meslek bilinciyle gerçekleştirdiği bir durum da olabilir. **Max et les ferrailleurs (Polis Max)** filminde Max, küçük hırsızlıklarla geçinen bir dolandırıcı grubunu büyük bir banka soygunu yapmaya özendirip, onları suçüstü yakalamak istemektedir. Bunu gerçekleştirmek için, grubun başının sevgilisi olan genç bir fahişeyi kendisinin ünlü bir banker olduğuna ikna eder. Film bütün gerilimini bu dramatik ironiden alır. **Donnie Brasco**'da baş karakter Joe Pistone (Johnny Depp) altı yıl boyunca mücevher hırsızı Donnie Brasco kimliğiyle bir mafya babasının ininde yaşar. Amacı kaleyi içten fethetmektir.

i) Giz

Özellikle, baş karakterin veya karakterlerden birinin cinayet veya dolandırıcılık gibi büyük olaylara tanık olması ve bunu bir sır gibi saklamasının konu edildiği filmlerdir. Clint Eastwood'un **Absolute power (Mutlak güç)** filminde baş karakter Luther Whitney (Clint Eastwood) işin içine başkanın da karıştığı bir olayda, istemeden bir kızın öldürülmesine tanık olur. Olayda kullanılan silah kendisindedir. Bu yüzden de çok geçmeden katillerin hedefi haline gelecektir. Aynı şekilde **Witness (Tanık)**'da da küçük Amish çocuğu, filmin hemen başında tuvaletlerde, bir adamın öldürüldüğünü görür. Yine **The Client (Müşteri)**'de bir mafya avukatı ölmeden hemen önce arabada iki küçük çocuğa öldürülen bir politikacının cesedinin nereye gömüldüğünü söyler. İki çocuk, mafyanın kendilerini takip ettiği korkusuyla, iyi bir avukat bulana kadar bu sırrı hiç kimseye söylemezler. Bu tip filmlerde, dramatik ironiyi çok uzatmak mümkün değildir. Zira, tanık pozisyonundaki baş karakter, polise de gitse, saklansa da, önünde sonunda katillerin hedefi durumuna gelecektir. Dramatik yapı'nın esenliği için bu noktanın, filmin ilk 25 dakikasını geçmemesi yerinde olur.

j) Yalan ve Dolandırıcılık Öyküleri

Baş karakter kötü niyetli olamaz ama biraz üç kağıtçı olmasının *(en azından filmin başlarında)* bir sakıncası da yoktur. Dolandırıcılığın da doğasında dramatik ironi vardır.

Daha uç bir ülke sinemasından örnek verelim. Rumen filmi, Nae Caranfil'in **Filantiropica**'sında, orta yaşlı bir edebiyat öğretmeni olan baş karakter, sevdiği kadını elde etmek ve istediği yaşamı kendisine sağlamak için gerekli olan parayı nasıl elde edecektir? Filantiropia adındaki bir danışmanlık şirketinin başında olan karakter ona ilginç bir yöntem tavsiye eder. Yine şirketten bir kadınla restoranlara gidecek, orada ayarlanmış olan garsonun getirdiği hesabı ödeyemeyecekleri için olay çıkaracak ve kendilerini etrafa acındıracaklardır. Sonunda, etraftaki masalardan biri mutlaka hesabı ödeyecektir.

k) Doğruluk İçin Yalan Söyleme Eylemleri

Özellikle baskı rejiminin hakim olduğu toplumlardaki karakterlerin yaşamlarını anlatan filmlerde dramatik ironi hazırlayabilmek için doğal bir ortam oluşur. **Good bye Lenin (Elveda Lenin)**'de baş karakter olan delikanlı ve kız kardeşi uzun süre komada kalan annelerinin iyileşmesiyle büyük sevinç yaşar. Ancak bir yandan da önemli bir sorun karşısında kalırlar. Yaşlı kadın, iki Almanya'nın birleştiğini bilmemektedir. İki genç, olası bir şoku engellemek için, annelerinden bunu saklama yolunda her şeyi deneyeceklerdir. Aynı tip kurgu Gürcistan'da geçen Fransız filmi **Depuis qu'otar est parti (Otar gittiğinden beri)** için de geçerlidir. Kızı ve torunu ile birlikte Gürcistan'da yaşayan ve Fransa'daki oğlu Omar'a büyük bir tutkuyla bağlı olan, onun mektuplarını, telefonlarını dört gözle bekleyen yaşlı bir Gürcü kadın, küçük bir kalp spazmı geçirir. Aynı anda da kızı ve torunu, Omar'ın Fransa'da çalıştığı şantiyede düşüp öldüğü haberini alır. Bu haberi yaşlı kadından saklama çabası filmin büyük dramıdır. Doğu Almanya'da geçen bir başka Alman filmi **Das Leben Der Enderen (Başkalarının hayatı)**'nda baş karakter Wieser, rejim tarafından bir tiyatro yönetmeninin evini dinlemekle görevlendirilir. Filmin başlarında, gizlice evin her tarafına dinleme cihazları yerleştirildiği görülür. Ancak buradaki dramatik ironinin ilginçliği, karakterin değişime uğramasından gelmektedir. Karakter yönetmenin hayatına girdikçe, neyin doğru neyin yanlış olduğuna karar veremez bir hale gelir ve yavaş yavaş kamp değiştirmeye başlar. Bu sefer tiyatro yönetmeninin durumunu üstlerinden saklayacaktır.



Good bye Lenin (Elveda Lenin)

Dramatik ironi yapısı

Genel dramatik ironi kullanımı üç aşamada gerçekleşir:
Yerleştirme
Kullanım
Çözümleme
Bu üç aşama film öyküsünün içine yayılmışlardır. Seyircinin dramatik ironiyi rahatça algılayabilmesi için her aşamanın çok net bir şekilde gösterilmesi gerekir.

Yerleştirme

Film eğer genel bir dramatik ironiye dayanıyorsa öncelikle onu oluşturan nedenler gösterilmelidir. Daha sonra da dramatik ironi sahnesi oluşturulur. Eğer olay bir cinayetse, katilin cesedi sakladığı, kimlik değiştirmeyse bunu gerçekleştirdiği, yer değiştirmeyse yeni yere vardığı sahneler yerleştirme sahnelerinin sonudur. Genel dramatik ironide yerleştirme sahnesinin sonu 1. AKTIN SONU'na karşılık gelir.

Tootsie filmi, geçimsizliği nedeniyle ancak küçük roller bulabilen oyuncu Michael Dorsey'in (Dustin Hoffman) kadın kılığına girerek büyük bir rol kapmasına dayanan genel



Tootsie (Yerleştirme sahneleri)

bir dramatik ironi içermektedir. Filmin yerleştirme bölümü bu konunun en iyi uygulamalarından biridir. İlk sekansta, Michael Dorsey, kendisi gibi küçük rollerde sürünen kız arkadaşına ertesi gün seçmelerine gireceği bir TV dizisi baş rolü için yardımcı olur. Ona replik verir, güneyli aksanı taklit eder, sert oynaması için ikna etmeye çalışır. Ertesi gün, kız arkadaşına eşlik etmek için seçmelerin yapıldığı stüdyoya gider. Kız neredeyse hemen reddedilir. Ancak Michael daha bunun şokunu atlatamadan, tamamen rastlantı eseri, oradaki sekreterin ağzından diğer bir tiyatroda kendi oynadığı rolün başka birine verildiğini öğrenir. Kızgınlıkla menajerine koşup hesap sormaya başlar. Menajeri de ona son derece geçimsiz biri olduğunu ve bu kafayla hiçbir şehirde hiçbir iş bulamayacağını söyler. Son olarak Michael'ın *"Gerçekten hiç iş bulamayacağımı mı söylüyorsun?"* diyen görüntüsünde kalırız. Hemen arkasından gelen elipste Michael, kadın kılığında sokakta, insanların arasındadır. Gideceği yer de elbette ki daha önce kız arkadaşına eşlik etmek için gittiği seçmelerdir. Burada yönetmenle bir atışması olur, sert kadın karakteri ile ilgi çeker ve rolü kapar. Artık önemli bir TV dizisinin baş rolündedir. Tek sorun, en yakın arkadaşı dışında hiç kimsenin onun erkek olduğunu bilmemesidir. İşte tam burada, yani Michael Dorsey'in role sahip olduğu anda, filmin genel dramatik ironisinin yerleştirme bölümü ve buna bağlı olarak da 1. aktı sona erer.

Yukarıda verdiğim yerleştirme bölümünün önemli noktaları nelerdir? Bu sekansı ilginç kılan, hiç kuşkusuz, tüm detayların birbirine bağlı olması, dahası birbirlerini tamamlamasıdır. Kısaca görelim:

- Michael Dorsey, kız arkadaşına yardım ettiği için bir TV dizisinin baş rolüne güney aksanlı, sert mizaçlı, orta yaşlı bir kadın arandığını bilmektedir. Bu yüzden, kadın kılığına girmeye karar verdiğinde araştırma yapmasına gerek kalmaz.

- Sert mizaçlı, cana yakın ama gerektiğinde çaçaron olabilen bir kadın aranmaktadır. Tüm bunlar adeta Michael'in özeti gibidir. Yani tek sorun erkek olmasıdır.

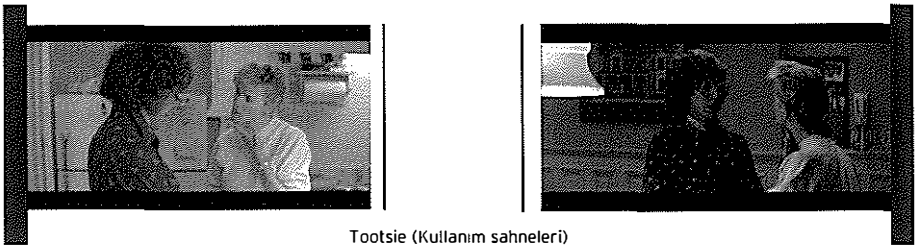
- Herne kadar karşı çıksa da menajerinin dedikleri doğrudur. Şehirde hatta ülkede hiç kimse Michael'a rol vermek istememektedir. O halde rol almak için yapılacak tek şey

kimliğini saklamaktır. Kadın kılığına girmek de bunun en kısa çözümüdür.

- Kadın kılığına girmek Michael için, kendisine hiçbir iş bulamayacağını söyleyenlere de bir karşı çıkış olmaktadır.

Kullanım

Dramatik ironinin kullanımını yaparken neyi kullanıp neyi kullanmamamız gerektiğini de çok iyi bilmeliyiz. Kullanım yapmak yalnızca bağımsız merak *(suspens)* sahnelerini uzatmak değil, dramatik ironiye bağımlı merak sahnelerini uzun bir şekilde kullanabilmektir. Yerleştirme bölümünde verdiğimiz **Tootsie** örneğinde filme genel bir dramatik ironi yerleştirilmiştir. Artık tüm kullanım sahneleri buna bağlı olmalıdır. Bundan sonra neler olabilir? Baş karakter Michael Dorsey veya yeni adıyla Dorothy Michaels, rol



Tootsie (Kullanım sahneleri)

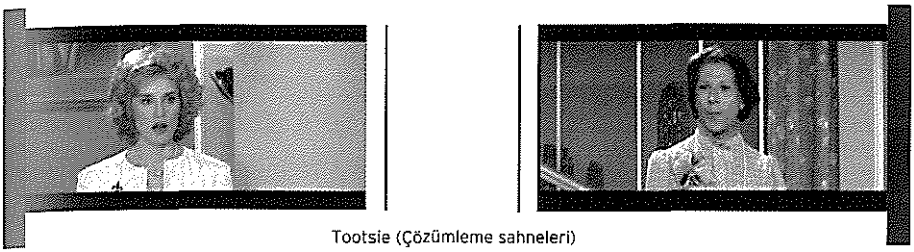
arkadaşı olan kadına aşık olabilir *(nitekim filmde de başrol oyuncusu Julie'ye aşık oluyor)*, eski kız arkadaşı bir şeylerden şüphelenip araştırma yapabilir *(filmde çok fazla üzerinde durulmamış)*, başka bir erkek ona aşık olabilir *(tabii ki filmde mevcut)*, gittikçe daha başarılı olduğu için rolünü kıskanan birileri, gizlice araştırmaya giderek onun hakkındaki bazı gerçekleri öğrenebilirler. Film, romantik komedi öğeleri içerdiği için dramatik ironi'nin aşk konusunda yarattığı karışıklıklara daha fazla yer verilmiştir.

Filmde, olay örgüsünü ilerleten unsurlar olarak görünen bazı sahneler kullanım elemanı olarak kullanılabilir. **Donnie Brasco**'da başka bir kimlikle mafyanın arasına sızan Joe, ayakkabılarına dinleyici çip yerleştirir. Elbette ki bu durumun ortaya çıkması yakalanması anlamına gelir. Ancak *(kader bu ya!)* grup, Japon restoranına gider ve restoran girişinde, Japon ananeleri gereği ayakkabıları çıkarmak gerekecektir. Bu tip elemanlar kullandığınızda, kullanım elemanı olarak elbette ki karakterin asla başına gelmemesi gereken sahneleri düşünmek yerinde olur. Nitekim, seyircide büyük gerilim yaratan bu sahne, dramatik ironi çözümleme sahnesinin bir tehtide dönüştüğü durumdur. Joe, kapıda olay çıkarır ve ayakkabılarını çıkarmayacağını söyler.

Çözümleme

Dramatik ironinin çözümlendiği, kurban pozisyonunda olan kişi veya kişilerin olayın gerçeğini öğrendiği sahne veya sekanslara denir. Yerleştirme ve kullanım bölümlerine göre çok daha kısa sürer. Kimi zaman bu çözümleme sahnesi, önceden aşamalarla hazırlanmış olabilir. *(Bir yakının kuşkulanması, sırrın saklanması)* Çözümleme bölümüne zorunlu sahne adı da verilebilir. Yani, dramatik ironi kullanımının açılımı yapıldıktan ve kurban belirlendikten sonra, bu operasyonun sonucunu boşlukta bırakmamak, karak-

terin gerçeği öğrenmesini sağlamak adına bir sahne konulur. Yine **Tootsie** ile devam edersek, çözümleme sahnesinde, kadın kılığındaki Michael Dorsay (Dustin Hoffman) dizinin tam ortasında ve televizyondaki binlerce izleyicinin de bakışları altında, sesini eski



Tootsie (Çözümleme sahneleri)

haline sokar, peruğunu ve elbiselerini çıkarır. Aslında erkek olduğunu, bunu iş sahibi olmak için yaptığını ancak şimdi aşkı için tekrar eski haline döndüğünü herkese haykırır. Burada görüldüğü gibi, çözümleme sahnesi veya zorunlu sahnenin gösteri boyutu yüksek olabilir. Bu durum, özellikle birçok önemli yan karakterin, filmin baş karakterinin gerçek kimliğini bilmediği ve hepsinin birden gerçeği öğrenmesinin gerekli olduğu durumlarda geçerli olabilir. İki karakter arasında geçen bir dramatik ironi uygulaması daha samimi, daha sıcak ve küçük bir sahne ile de çözülebilir.

Dramatik ironinin yerleştirme, kullanım ve çözümleme bölümleri birbirlerini tamamladıkları gibi, her biri diğerinden tamamen bağımsız yapılabilir. Bir başka ifadeyle, filmdeki genel dramatik ironinin yerleştirmesi çok iyi, kullanımı şöyle böyle, çözümlemesi ise çok başarısız olabilir. **Va, vis et deviens (Bir şans daha)**'da Chlomo, aslında bir Yahudi değil, hristiyan olduğunu yıllar boyu saklamıştır. Ancak çok sıkı bir Yahudi ailesinin kızı ile evlenir. Aile çocuğun siyah olduğunu bahane ederek kızı reddeder. Chlomo karısına her şeyi ilk gece itiraf edemez. Bir yıl geçer, kız hamile kalır ve itiraf gelir. Ancak bu itirafın neden filmin bu noktasında geldiği ciddi bir soru işareti olarak kalır, zira bu gecikmiş itiraf, bu çatışmalı durumdan azami yararlanmayı engellemektedir. Bazı durumlarda, çözümleme sahnesi, senaristin bilerek ve isteyerek atladığı, seyirciye bir mesaj verme ya da açık son bırakma gibi nedenlerle özellikle göstermediği bir duruma dönüşebilir.

Çok Sayıda Dramatik İroni

Filmin bütünlüğü tek bir dramatik ironiye bağlı olduğu gibi, öykünün içinde dramatik kurgu için çok önem taşıyan birçok dramatik ironi bulunabilir. Bir tek dramatik ironiyi film boyunca sürdürmek yerine birkaç dramatik ironi ile birkaç kurban oluşturmak mümkündür. Jules Dassin'in *"film noir"* tarzındaki önemli filmi **Night and the city (Gece ve şehir)**'i ele alalım. Filmde, küçük kirli işler yaparak kısa yoldan köşe dönmeye çalışan Harry (Richard Widmark) bir gece kulübünde çalışır. Patronu Phil'in karısı Helene ile ilişki yaşamaktadır. Kendi sevgilisi Mary'nin ve Phil'in bundan haberi yoktur. (1) Harry danışıklı güreş müsabakası işine girer. Parayı Helene'den alır. Phil bunu bilmez. (2) Harry'nin güreş yapmaya ikna ettiği eski güreşçi Gregorius, Harry'nin güreş sporunu gerçekten sevdiği için bu işe girdiğini zanneder. (3) Gregorius'un oğlu Cristo yer altı piyasasını elinde tutmak istemektedir. Harry'nin Gregorius ile güreş düzenlediğini bilmez. (4) Phil

karısı ile Harry'nin ilişkisini öğrenir. Ancak Harry'ye doğrudan saldırmak yerine ona işinde parasal yardım eder gibi görünüp batmasını sağlar. Harry'nin haberi yoktur. (5) Phil, Cristo ile arkadaştır. Ona herşeyi anlatır. Harry'nin bundan da haberi yoktur. (6) Güreş sırasında Gregorius ölür. Cristo, cezalandırmak için Harry'yi aramaya başlar. Harry, bir süre kalmak için arkadaşı Figler'e sığınır. Ancak Figler de Cristo'yu tanımaktadır ve Harry de bunu bilmez. (7) Ve kaçınılmaz son gelir. Burada görüldüğü gibi hemen herkesin birbirine göre bir sırrı vardır. Ancak her dramatik ironi yerleştirmesi ve her çözüm, olay örgüsünü biraz daha ileri götürmek için tasarlanmış gibidir. Bu örnekte, tüm filme yayılmış, çoklu dramatik ironi kullanımını görürken, bulvar komedileri gibi türlerde en kısa sürede ve en seri şekilde en fazla sayıda dramatik ironiyi üretmek doğrudur. Öyküyü kurarken, henüz en baştan rijid bir yapı oluşturmak yerine arka arkaya yapılan dramatik ironilerin senaryoyu sürüklediği yere doğru gitmek tercih edilir. Birbirini takip eden lokal sahneleri görelim:



Night and the city (Gece ve şehir)

-Bir kadın gece uyanır. Kocası yanında yoktur. Kadın yatakta bir not bulur. Notun üzerinde *"Ben gidiyorum. Bir gün bekleme!"* yazılıdır. Kadın hemen aşığına telefon açar. (1. Dr. İRONİ)

-Kocası aslında gecenin ortasında bir çiçekçi açtırmış, karsına çiçek almaktadır. Niyeti çiçekleri karısına onun tam doğum saati olan gece 03.00'da sunmaktır. (2. Dr. İRONİ)

-Kadının aşığı, telefondan sonra kadının evine gelmeyi kabul eder. Ancak o da karısına yalan söyler. (3. Dr. İRONİ)

-Aşığı kadın'ın evine geldiğinde, aslında kadının da aşığının evli olduğunu bilmediğini öğreniriz. (4. Dr. İRONİ)

-O sırada kapı açılır. Elinde çiçeklerle koca girer. Aşık da henüz gelmiş, neyse ki daha soyunmaya vakit bulamamıştır. Ancak adamın oradaki varlığı yine de bir soru işaretidir. Aşık, derhal bir çözüm üretmelidir. Bir anda aklına bir fikir gelir. Kendisinin polis olduğunu ve ev sahibi hakkında ihbar olduğunu karakola gitmeleri gerektiğini söyler (5. Dr. İRONİ)...

Dramatik İroni ve Amaç Kırılması

Amaç kırılması, genellikle baş karakterin araştırdığı ya da o ana kadar bilmediği bir olayın sonucunda yeni bir bilgiye sahip olması ile oluşur. Bu yeni bilgi çoğunlukla birden ortaya çıkmış bir şey değil, karakterin yeni öğrendiği bir durumdur. O zaman şimdiye kadar kurban durumunda olduğunu anlar. Kendini korumak, tehditten kurtulmak, öç almak benzeri yeni bir amaç sahibi olur. Bu noktada, seyirci olanları baş karakter ile aynı anda keşfetse dahi baş karakteri dramatik ironi kurbanı durumuna düşürmüş birileri vardır.

The Constant gardener (Arka bahçe) filminin ilk aktında seyirci, Justin ile karısı Tessa arasında baş karakterin kim olacağı konusunda gidip gelmektedir. Justin, karısının kendisini aldattığından şüphelenmeye başladığı andan itibaren belli bir amaca sahip olur

ve ona kendimizi daha yakın hissederiz. Hatta Tessa'nın ani ölümünden sonra bile Justin, dost çevresinde soruşturmaya devam eder. Ancak bazı bulguların sonucunda çok farklı bir gerçeğe ulaşır. Tessa, Afrika'ya ilaç gönderen bazı şirketlerin ipliğini pazara çıkaracak şeyler bilmektedir. Bu noktadan sonra, Justin karısının başlattığı araştırmayı devralacak, böylelikle amacı da değişecektir.

LOKAL DRAMATİK İRONİ

Amacın gerçekleşmesi, karakterin gelişimi açısından gerekli olan, dramatik gerilimi harekete geçiren ve genellikle çabuk çözülen dramatik ironi şeklidir. Genel kullanımın minyatürü olduğunu söyleyebilirim. Nitekim yerleştirme, kullanım ve çözüm aşamaları da mikro düzeyde yine kendini gösterecektir. Baş karakteri sahne sahne takip ettiğimiz, yani her sahnede baş karakteri gördüğümüz filmlerde onun karşılaştığı sürprizler bizim için de sürpriz olacaktır. Buna karşılık, baş karakterin dramatik ironinin kurbanı durumuna düştüğü sahneler oluşturabilmek için baş karakterin olmadığı, yani onun arkasından iş çevirildiği sahneler de göstermek gerekir.

Lokal Yerleştirme-Lokal Kullanım-Lokal Çözümleme

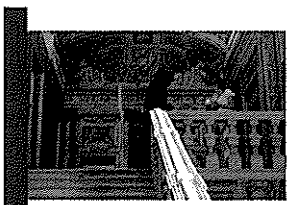
Lokal dramatik ironinin uygulaması da tıpkı genel dramatik ironide olduğu gibi yerleştirme, kullanım ve çözümleme aşamalarından oluşur. Lokal dramatik ironi, genel anlamda çabucak çözülmesi gereken bir ihtiyaç veya zorunluluk yüzünden oluştuğu için yerleştirme aşaması çabucak geçilebilir, hatta olmayabilir. Buna karşılık kullanım aşaması ise elden geldiğince uzun tutulmalıdır. Kullanımın birkaç dakika, hatta birkaç sahne boyunca sürmesi, dramatik ironinin genel niteliğini bozmayacaktır. Çözümleme ise genel kullanımda filmin sonlarına karşılık gelmekte iken, lokal dramatik ironide yeni bir açılım yaratır ve karakterleri başka denemelere iter. Sinemanın ilk dönemlerindeki bürlesk filmlerin yapısı bu tür lokal kullanımlara açıktır. *(Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Buster Keaton filmleri)*

Görsel çözümleme doğrudan verilecekse, genellikle kısa süren bir yapıda olmalıdır. Karakter, kurban durumunda olduğunun farkına varınca hemen onun yapacağı karşı hamle ile ilgilenmeye başlarız. Öyleyse farkına varma sürecini gösteren çözümleme sahnesi mümkün olduğunca seri ve gösteri boyutu yüksek tasarlanmış olmalıdır. Anglo-saksonlar özellikle komedi ve animasyon filmlerinde gecikmiş tepki *(double take)* adı verilen bir yöntemle karakterin bilmediği bir durumu ilk gördüğü sahneyi eylemli olarak taçlandırmak isterler. Bu yönteme göre karakter çok şaşırtıcı, korkunç bir şey görür ve sanki hiçbir şey olmamış gibi, yani en ufak bir şaşkınlık belirtisi göstermeden bakışlarını diğer tarafa çevirir. Ve birkaç saniye sonra gördüğünün öneminin farkına vararak bakışlarını tekrar, hızlı bir biçimde, hatta dehşet müziği eşliğinde o şaşırtıcı ve korkunç şeye döndürür.[266] Bu durum, karakterin bir diğer karakterle ya da herhangi bir objeyle karşılaşmasının mümkün olduğunca zorlaştırıldığı öykülerdeki buluşmalarda da kullanılabilir. **İklimler**'de Bahar, Doğu Beyazıt'ta bir film çekimindedir ve ayrıldığı sevgilisi

266) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 234

İsa'yı karşısında görmek herhalde en son tahmin edebileceği şeylerden biridir. Bir gülüşme esnasında gülerek buğulu camlardan bakar, döner ve tekrar ama bu sefer ciddi bir ifade ile, bakışlarını cama diker.

Dramatik ironi oluşturmak kadar, yerleştirme, kullanım ve çözümlemeye de gereken önemi vermek, bu üç aşamayı elden geldiğince net bir şekilde kullanmak önemlidir. Fransızların önemli yönetmenlerinden Jean-Pierre Melville'in **Le Doulos** adındaki bir filmini hatırlıyorum. Filmin baş karakterleri konumundaki Maurice (Serge Reggiani) ve Silien (Jean-Paul Belmondo) sayısız defa dramatik ironi uygulamış, bir o kadar da kurban durumuna düşmüşlerdir. Ancak gerek yerleştirmelerin oldukça karışık olması, gerekse kullanım sahnelerine yeterince önem verilmemesi filmin kolay anlaşılmasını engellemiştir. Bu noktada, lokal dramatik ironide yerleştirme, kullanım ve çözümlemenin uygulanmış olması, dramatik ironi kullanımının mutlaka başarılı olduğu anlamına gelmemektedir. Nasıl kullanıldıkları da önemlidir. Bir örnek vereyim: Taviani kardeşlerin **Allonsanfan**'ında baş karakter Fulvio hapisten çıkar ve ablasının ailesinin yanına gelir. Ancak birdenbire karşılarına çıkmaktan çekindiği için papaz kılığına girer. Yerleştirme yapılmıştır. Ablası ve ailesinin onu davet ettiği akşam yemeğinde cübbesini çıkarmaz. Masadakiler Fulvio'dan bahseder, ancak onun hakkında söyledikleri her şey olumludur. O halde neden saklanmaya devam etmek gerekir? Belki de utancı sürmektedir. Kabul edelim. Yemekten sonra Fulvio, kendisini papaz zanneden ev ahalisine Fulvio'nun hapiste





Allonsanfan

öldüğünü söyler. Neden? Sonra, daha da garip olan bir şey yapar ve başlığını birden açarak Fulvio'nun aslında kendisi olduğunu haykırır. Böylece çözümlemeyi yapmış olur. Filmdeki bu lokal dramatik ironi kullanımı beceriksiz bir uygulama karşısında olduğumuz izlenimini vermektedir. Dramatik ironiyi bir kere yerleştirdiğimizde onu gerçekten de anlamlı ve yararlı kılacak kullanım öğelerini de oluşturmamız gerekir. Yoksa bunu kullanmanın hiçbir anlamı kalmaz. Brian De Palma'nın **Blow out (Patlama)** filminde de doğru olmayan bir kullanım vardır. Filmdeki katil karakteri, öldürmek istediği ancak fiziğini bilmediği Sally'nin yerine yanlışlıkla ona benzeyen genç bir fahişeyi hedef alır ve öldürür. Burada katil bir dramatik ironi kurbanı durumundadır. Yerleştirme zaten hemen yapılmıştır. Çözümleme ise daha sonra yapılacaktır ancak zaten katil yanlış birini öldürdüğü ve büyük ihtimalle tekrar kurbanının peşine düşeceği için çözümün de uzun olmasına gerek yoktur. Kullanım ise; kurban durumundaki katilin bundan şüpheye düşeceği, öldüreceği insanın gerçekten doğru kişi olup olmadığı hakkında kafasında soru işaretleri oluşturacak elemanlar içermelidir. Halbuki De Palma, Hitchcockvari bir cinayet sahnesi yaratma eğilimi ile bu sahneyi oldukça uzun tutmuştur. Katil, kurban durumundadır, ancak hiç önemli değil zira ana karakterlerimiz uzaktadır, fahişeyi ise hiç tanımıyoruz, o yüzden çok büyük bir merak duymamız söz konusu değildir. Böylece

tamamen çözülmüş olan ve aslında hiç uzatılmaması, hatta elips ile geçilmesi gereken bir olayı uzatmış da uzatmıştır.

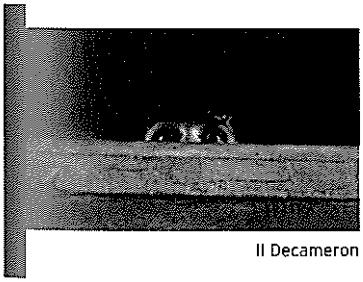
Bazı filmlerde, lokal dramatik ironi kullanımının çözümlemeleri baş karakteri veya genel anlamda filmin olay örgüsünü harekete geçirici bir boyut taşıyabilir. **Spartacus**'te baş karakter Spartacus (Kirk Douglas), sevdiği kızın Romalılar'a satıldığını bilmemektedir. Bunu öğrendiği sahnenin *(çözümleme sahnesi)* gösteri boyutu belki yüksek olmayabilir ama bu sahne ile birlikte karakter baş kaldırıya karar verir. Böylece dramatik ironinin çözümlemesi tetikleyici bir boyut kazanmış olur.

Kül Kedisi

Lokal dramatik ironi kullanımı, bazı kullanım öğelerini klasikleştirmiş, onları, kökenlerini masallarda bulan genel kurallar haline getirmiştir. Bu anlamda en klasik kullanımlardan biri külkedisidir. Zira körlük, sağırlık gibi konular, dramatik ironi kullanımına oldukça açıktır. Herhangi bir karakterin böyle bir eksikliğe sahip olduğu gösterilirse onu kurban durumuna düşürmekten de kaçınmamak gerekir. Kör olduğunu seyircinin bildiği, fakat bunu herkesten saklayan bir karakter de ilginçtir. **Dancer in the dark (Karanlıkta dans)** tamamen bu prensibe dayanır. Filmde görme özelliğini yitirmeye başlayan Selma (Björk) bunu kimseye belli etmemek için ne kadar çabalarsa çabalasın ister istemez bazı sakarlıklar da yapacaktır. İşte bu durumlarda diğer insanlardaki kuşkuyu ve filmin gerilimini artırmak için kalabalık sahnelere ağırlık vermek gerekir. Filmde Selma'nın da kurban durumuna düştüğü sahneler vardır. Komşusu Bill, Selma'nın evine girerek kapının arkasında saklanır. Böylece kör kadının birikmiş parasını nereye sakladığını görür. Bu şekilde parayı çalması da kolaylaşmış olur.

Truva Atı

Pastanın içindeki kız, dolabın içindeki aşık, arabanın içindeki ceset, sandığın içindeki mücevher. Kapalı bir objenin içine saklanmış bir kişi ya da bir başka objenin olduğu her durum, ünlü savaşa gönderme yaptığı için truva atı şeklinde adlandırılır ve dramatik ironi kurbanı yaratmaya uygundur. Objeyi saklayan karakter, içinde ne olduğunu bilmeyen diğer karakterlerin bunu öğrenmesini engellemeye çalışır. Truva atı kullanımının en önemli özelliklerinden biri, olayı daha vurucu hale sokabilmek için fazla uzatmamak, lokal kullanımla sınırlı kalmak ve çözümleme sahnesine önem vermektir. Masallardan veya öykülerden uyarlanan eserlerde, bu tip dramatik ironi kullanımları kurgunun en vurucu yanını oluşturur. Pier Paolo Pasolini'nin **Il Decameron** filminin ilk öyküsünde harika bir truva atı kullanımı vardır. Boccaccio'nun özgün öyküsünde, baş karakter Andreuccio, başına gelen birçok olaydan sonra kilisedeki taş mezarın içinde kapalı kalır. Bir süre sonra, birkaç hırsız, mezarın içindeki mücevherleri çalmak için kiliseye gelirler. Zar zor açtıkları kapağın altından önce seslerin gelmesi sonra da mücevherleri almaya inen hırsızlardan birine hareketli bir elin dokunması adamların apar topar



Il Decameron

kaçmalarına neden olur. Baş karakterimiz de açılan kapakla mezardan kurtulduğu gibi, mücevheri de elde eder. Aynı filmin bağımsız öykülerinden üçüncüsünde de önce aşığını sonra da kocasını saklayan kadının öyküsü tipik bir truva atı kullanımıdır.

Buna karşılık, sinema tarihinin belki de en ilgi çekici truva atı projesi Alfred Hitchcock'un sinemaya uyarladığı tiyatro piyesi **Rope (İp)**'tir. Filmin senaryosunun ustalığı öncelikle lokal bir kullanım alanı olan truva atını genel yani bütün filme yayılmış bir dramatik ironi gibi kullanabilmesindedir. İki genç, hocalarının üniversite yıllarında Nietzche'nin teorileri üzerine yaptığı konuşmalardan etkilenerek arkadaşlarını öldürür ve cesedi de evlerinin salonundaki sandığın içine saklarlar. Ancak daha şeytani olan plan, aynı gün eve öldürülen gencin ailesi ve kız arkadaşı ile kendilerine bu fikirleri aşılayan hocalarını davet etmeleridir. Yalnızca ne kadar soğuk kanlı ve ne kadar üstün olduklarını görebilmek için. Hele yemeklerin içinde ceset bulunan sandığın üstünde yenmesi fikri, öykünün en can alıcı noktasıdır.

Kurt Ağzı

Kurt ağzı terimi, *"Kırmızı Başlıklı Kız"* masalına referansla verilmiştir. Zira kötü adamın amacını gerçekleştirebilmek için iyi bir kılığa girdiği veya kendini iyi gibi gösterdiği örneklerin en temsili olanı, kurdun kırmızı başlıklı kıza söylediği meşhur repliklerdir. Ancak sinemada bu repliklerin *"-Dişlerin neden bu kadar büyük nineciğim - Seni daha iyi yiyebilmek için yavrucuğum!"* bölümü genellikle atlanır. Konuşmaların seyirciyi ilgilendiren kısmı, olayın hazırlandığı bölümdür.

Outbreak (Tehdit) filminde, tüm olay örgüsünü harekete geçiren virüs, bir maymun tarafından bulaştırılmaktadır. Seyircinin bildiği bu bilgi, maymunla oynamaya başlayan küçük kız tarafından bilinmez. **The Watcher (İzleyici)**'de tüm olayı yaratan kötü adam karakteri, herkes tarafından iyi bir insan olarak tanınmaktadır. **In the line on fire (Ateş hattında)**'da kötü adam Mitch Leary, amacını gerçekleştirmek için biletçi kıza kendini iyi bir adam olarak tanıtır. **Secret window (Gizli pencere)**'de yazar Mort Rainey (Johnny Depp), romanını çaldığı iddiasıyla kendisini tehdit eden Shoother adlı Mississipi'li karakteri aslında kendi dimağında yaratmıştır. Filmin sonlarında farkına vardığımız bu gerçek, baş karakteri antagonist konumuna sokar. Boşanmak üzere olduğu eski karısı ise tabii ki hiçbir şeyden şüphelenmeden, boşanma kağıtlarını imzalatmaya gelir. Bazen bu durum sezgisel olarak da oluşmuş olabilir. Yani masum baş karakterin birlikte olduğu, iş yaptığı, konuştuğu arkadaşlarının kötü olup olmadığını bilmediğimiz halde şüphelenebiliriz. Alejandro Amenabar'ın **Tesis (Tez)** filminde, katili arayan Angela, kendisiyle birlikte olan arkadaşına açıldıkça seyircinin şüphesi de artar. Korku filmlerinde de genellikle bu atmosfer yaratılarak baş karakterin masum bir kurban pozisyonuna sokulması düşünülebilir.

Ayı Postu

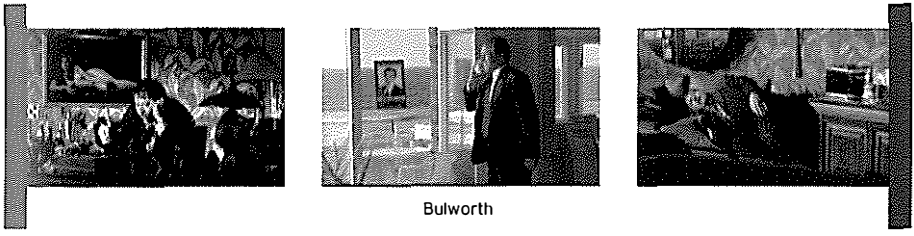
Baş karakter, filmin belli bir anından itibaren, aslında gerçekleşmemiş olan ancak yanlış bilgi edindiği bir olay yüzünden, kendisini olduğundan daha farklı, daha büyük, daha zengin, daha akıllı, daha girişimci görmeye başlarsa, burada bir ayı postu vakasının varlığından bahsedilecektir. Yine baş karakterin, zayıf olduğunu bildiği halde, kendini olduğundan güçlü gösterdiği ve bu şekilde diğer insanları kurban durumuna soktuğu modeller de ayı postu uygulamalarıdır. Bu durum baş karakter istemeden de oluşmuş olabilir. Sinemamızdaki bazı örnek-

leri düşünelim. **Namuslu**'da karakter para kazanmadığı halde etrafında zengin olduğuna dair söylentiler yürür. Bir başka para öyküsü **5 Milyoncuk borç verir misin?** filminde ise iki baş karakter piyangodan kendilerine çıkan parayı ceketin cebinde unutur, ceketi de bir ayyaşa satar. Bir yandan ceketi bulmaya uğraşırken, bir yandan da onları ayı postunda gören etrafa durumu belli etmemeye çalışırlar.

Kiproko / Karşılıklı dramatik ironi

Her iki tarafın birbirleri hakkında yanıldığı, birbirlerinin farklı insanlar olduklarını sandıkları ve bu şekilde hareket ettikleri durumlara kiproko (karşılıklı dramatik ironi) denir. Kiproko, eylemlere dayanabileceği gibi, tamamen sözel olarak, skeç tarzında hazırlanmış da olabilir. Skeç tarihinin en komik ve en tipik kiprokolarından biri ünlü Amerikalı komik ikili Bud Abbott ve Lou Costello'nun bir skeçlerinde oynadıkları **Who's on first? (Birincide kim var?)** adındaki sözel kiproko örneğidir.[267]

Nurse Betty (Hemşire Betty)'de filmin baş karakteri Betty (Renée Zellweger), hayal dünyasında yaşayan, televizyonda gördüklerinin gerçek olacağına inanacak kadar saf bir genç kızdır. Bir televizyon dizisinin baş aktörü David Ravel (Greg Kinnear)'e aşık olur. Gerçek hayatta karşılaştıklarında ona aşkını belli eder ama ona hep dizideki ismiyle hitap etmekte, dizideki olaylara gönderme yapmaktadır. *(1. dramatik ironi)* David ise önce bu durumu garipsemesine rağmen bu oyuna girer, sanki dizi karakteriymiş gibi cevaplar vermeye başlar. Betty'nin bu kadar saf olmadığını, oyun oynadığını düşünmektedir. *(2. dramatik ironi)* David'in bu davranışları Betty'yi daha da umuda sürükler. O da David'in bilmediğini bilmemektedir. *(3. dramatik ironi)* Warren Beaty'nin **Bulworth** filminde, baş karakterimiz Amerikalı demokrat senatör Jay Bulworth (Warren Beaty), politikanın pisliğinden, ailevi ilişkilerinin kötülüğünden bunaldığı için intihar etmeye karar verir. Ancak kendini öldürmek yerine bu işi birinin yapması için kiralık katil tutar. Neden sonra, seçim kampanyası sürerken siyahlara yaptığı bir konuşmada politikadaki tüm saklı



Bulworth

267) Beyzbol oyununda üç hattı savunan oyuncuların birincisinin ismi KİM (WHO) olunca neler olabileceğini tahmin edebiliriz. Bud Abbott ve Lou Costello arasında şöyle bir konuşma geçer.

C- Birinci hatta kim var?
A- Evet.
C- Sana adamın adını sordum
A- Kim
C- Birinci hattaki adam
A- Birincide kim var.
C- Ben sana diyorum kim var diye!
A- Adamın adı bu!
C- Kimin?
A- Evet.

gerçekleri, örneğin demokratların aslında siyahları sevmediğini ve sadece oy için yakınlık gösterdiklerini, demokratlarla cumhuriyetçiler arasında çok büyük farklılıklar olmadığını, söyler. Bu söylemle birlikte çok rahatlar ve başka yerlerde de söylediklerini tekrar etmeye karar verir. Böylece intihardan vazgeçer. Vazgeçer geçmez de kendisini öldürecek kiralık katili tutan şişman adama telefon eder. Adam durumu anlar, kabul eder ama telefonu kapattıktan sonra kalp krizi geçirir. Böylece tam bir eylemli kiproko oluşur. Senatör Bulworth kurtulduğunu düşünmenin gönül rahatlığı içindedir, kiralık katil ise senatör cinayetinin iptal edildiğini bilmemektedir.

Son olarak, karakterin bir benzeri veya ikizinin yaptığı yanlışların ya da usulsüzlüklerin hesabını ödediği sahneler de genellikle kiproko sahneleridir. Burada ceza kesecek olan kişi karşısında aynı karakteri görür ama o karakter farklıdır. Ceza kesilecek karakter ise kendisine neden saldırıldığını anlamaz. Fransız filmi **Grosse fatigue (Büyük yorgunluk)**'ta ünlü oyuncu Michel Blanc, kendi yönettiği filmde kendini oynar. Karakterin bir benzeri ortalığa terör estirdiği için gittiği yerlerde kendisine karşı olan davranışların değiştiğini fark eder, hatta fiziki saldırıya da uğrar.

Arka Arkaya Kurbanlı Lokal Dramatik İroni

Lokal dramatik ironi uygulamalarında aynı lokal eylem birkaç karakter üzerinde etki yapabilir. Örneğin Howard Hawks'un **Monkey business (Tehlikeli oyun / Maymun aklı)** filminde muhteşem bir ikili dramatik ironi kullanılmıştır. Filmde küçük bebek, bakıcısından kurtulup Edwin'in uyuduğu odaya girer. Edwin sese uyandığında yanında kocası Barnaby (Cary Grant) yerine bebeği görünce kimyasal deneyler yapan Barnaby'nin nihayet başardığını ve kendini bir bebeğe dönüştürdüğünü düşünür. Hemen bebekle birlikte dışarı çıkıp, hastaneye gitmek amacıyla bir taksi çevirir. Arabanın içinde bebeğe sanki kocasına hitap edermiş gibi konuşan Edwin'i gören taksi şoförünün durumunu tahmin edebilirsiniz. Burada görüldüğü gibi, sırasıyla önce Edwin, sonra da taksi şoförü, kurban durumundadır.

Dramatik ironide kurban durumunda olan kişinin, yapılan tezgâhın farkına varıp yani bir anlamda uyanıp kendisine bu dramatik ironiyi uygulayan kişiyi, karşı bir dramatik ironi ile kurban durumuna düşürmesidir. Böylesi bir durum her zaman niyet ederek, bir başka deyişle öç almak için gerçekleşmemiş olabilir. **Türev**'de Süreyya en yakın arkadaşı Burcu'dan, sadakatinden şüphe ettiği sevgilisi Nazım'ı baştan çıkarmasını ister. Bunu istemeye istemeye kabul eden Burcu gerçekten de Nazım'ın kendisine aşık olmasını sağlar, ancak kendisi de ona aşık olur. Hal böyle olunca, bu durumun Süreyya'ya nasıl söyleneceği sorusu ortaya çıkar. Süreyya, başta dramatik ironiyi uygularken kurban Nazım'dır, ancak daha sonra Süreyya'nın kendisi kurban durumuna geçer. Dramatik ironi üzerine dramatik ironi, aşk veya arkadaşlık üçgeni gibi üç kişi arasındaki ilişkileri irdeleyen filmlerde dramatik ironinin ideal kullanım biçimlerinden biridir.

Çatışma Yaratımı

Dramatik ironi, çatışma yaratmanın en pratik yollarından biridir. Bunların ne şekilde oluşacağı üzerinde duralım:

a) Dramatik ironide bir karakter aslında hiç yapmak istemediği ve mecbur kaldığı bir

olayı saklamaya giderse çatışma vurgusu da o derece yükselir.

Geçen yıllarda gördüğüm **11:14** adlı sıradan bir Amerikan filmi son derece kuvvetli bir ritim ile başlar. Genç bir adam, gece arabası ile yolda giderken, cep telefonuyla keyifli bir konuşma yapar ve karşıdaki kişiye merak etmemesini, o gece hiç alkol almadığını söyler. Ancak adamın hemen yanında boş alkol şişesini fark ederiz. Telefonu kapattıktan hemen sonra son derece yüksek bir hızla bir şeye çarpar. Çevrede arabayla geyiğe çarpma vakaları yaygındır. Ancak genç adam arabasından indiğinde arabanın yanındaki cesedi görür ve çarptığı şeyin bir adam olduğunu anlar. Gece olmasına ve ıssız bir yolda seyahat etmesine rağmen bu cesedi saklaması gerekir. Nitekim tam o anda arabasıyla oradan geçen bir kadın yavaşlar ve ne olduğunu sorar. Adamın olayı saklamasına ve geçiştirmelerine rağmen, polisin tanıdığı olduğunu söyleyerek telefon eder. Birazdan polisin de orada olacağını tahmin edebiliriz.

b) Dramatik ironide kurban durumunda olan karakterin gerçeği öğrenmekten duyacağı şok ne kadar büyük olursa seyircinin hissedeceği çatışma duygusu da o kadar yükselir.

Karakterler arası ilişki önceden iyi yerleştirilir, bir başka deyişle çatışma öncesi hazırlık iyi yapılırsa, dramatik ironi sahneleri çatışma yaratıcı bir unsur kazanabilir. **Dog day afternoon (Köpeklerin günü)**'nde banka müşterilerini rehin alan Sal ve Sonny kader arkadaşıdır. Sonny dışarıda polislerle pazarlık yaparken, ona arkadaşını satmasını, buna karşılık suçunun hafifleyeceğini söylerler. Elbette ki Sal'ın bundan haberi yoktur.

c) Dramatik ironide iki kişi arasında geçen dramatik bir olayda üçüncü kişinin olaydan haberdar olmaması çatışmalı bir durum yaratmaya uygundur.

Richard Siodmak'ın **The Killers (Katiller)** filminde polis memuru Sam, Killy'yi bir lokantada tutuklar. Ancak Killy bu durumu sukunetle kabul ettiği için aralarında bir gerilim yaşanmaz. O sırada lokantaya, Sam'in çocukluk arkadaşı olan ve Killy'yi de tanıyan Ole girer. Killy ile sohbet etmeye başlar. Karısından, çocuklarından bahseder. Aralarında ne geçtiğini yalnızca biz bildiğimiz için ciddi bir çatışma yaşamamız da kaçınılmazdır.

Sezgisel Dramatik İroni

Bazı durumlarda, karakterlerin başına gelecekleri seyirci de onlarla birlikte öğrenir. Ancak bu olaylar olmadan önce senarist sezgisel olarak bir sorun olacağını bize hissettirmiştir. Çoğu korku filminde, filmin başında neşe içinde kampa, tatile veya bir partiye gitmekte olan bir grup gencin başına kötü şeyler geleceği aklımıza gelir. Ancak karakterler bunu bilmemektedir, başta hiçbir korku duymazlar. Daha da önemlisi, filmin ilk sahnelerinde, senarist, daha sonra olacaklar için zemin teşkil edecek herhangi bir hazırlık da yapmamıştır. Dolaptan birden fırlayan kedi, baş karakterlerden birinin diğerini korkutarak görünmesi gibi ürkütücü öğeler de ileride olacak olayların sezgisel tanımlaması için seyirciye bir uyarı niteliği taşımaktadır.

Yine bir başka örneği ele alırsak, filmdeki karakterlerden biri diğerine, gelebilecek bir tehlikenin varlığından bahseder, diğeri buna inanmaz. Burada sezgi ortaya çıkar. Çünkü seyirci, bu tip bir durumda o tehlikenin varlığına inanır. Aslında seyirci, filmin ilerleyen bölümlerinde karakterlerin başına gelebilecek olan her şeyin bir hazırlığı olduğuna da sezgisel olarak inanmıştır. Özellikle filmin başlarında sunduğunuz karakterin hareketlerini çok yavaş tutar veya anlaşılmaz derecede esrarlı bırakırsanız, seyircinin bundan sonra gelecek sahneler ile ilgili beklentisi de o kadar artar. İyileşemeyecek ya da değişemeyecek

derecede kötü resmedilen karakterler filmin baş karakteri ya da iyi karakterlerine bir şeyler vaadettiklerinde, seyirci karakterlerin önüne geçebilir. Zira filmdeki karakterler bu vaatlere inanabilirler ancak seyirci ne zaman veya nasıl olacağını bilmese de bir şeyler olacağının ve olayların kötü yönde gelişeceğinin sezgisel olarak farkındadır.

Doğal dramatik ironi

Özellikle filmin başlarında baş karakter veya diğer karakterler bir amaç belirlemiştir ve bu amacı gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar. Ancak belki tarihi bilgi olarak seyirci önceden bunların sonucununun farkındadır. Karakterin öldüğünü, uğraştığı işi ya da içinde bulunduğu savaşı kaybettiğini zaten biliyor olabilir. Çanakkale savaşlarında Avustralya'dan gelen Anzak askerlerinin başlarına neler geldiğini ya da en azından savaşı kaybettiklerini biliyoruz. Tam da bu yüzden Peter Weir'in **Gallipoli** filminde iki baş karakterin askere yazılma, cepheye gitme, gibi eylemlerden duydukları çocuksu coşkuları acı bir gülümseme ile izleriz. Bizler tarihte neler olduğunu biliyoruz ancak filmdeki karakterler bunu henüz yaşamamışlardır. Buna bir anlamda filmin sonunda ne olacağını bilmek diyebiliriz ancak bu duruma varmak için nasıl bir gelişme yaşanacağını bilmiyoruz.

Tek Kareli Dramatik İroni

Konunun başında ilk dramatik ironili film **L'arroseur arrosé (Sulanan bahçıvan)**'dan bahsetmiştim. Aynı prensip, yani kamera hareketi yapmadan, kameranın yerini değiştirmeden, aynı karenin içinde dramatik ironi yaratma özelliği sinema diline o kadar yatkındır ki günümüzde dahi herhangi bir filmde rahatlıkla kullanıldığı görülür. Bir karakter yaklaşırken duvarın arkasında elinde silahla aynı kareye yansıyan kötü adam seyirci gözünde her zaman nefes kesicidir. Korku filmleri de görsel bir terör yaratabilmek adına bu kullanımdan yararlanır. **Halloween, 20 years after (Halloween, 20 yıl sonra), Scream III (Çığlık III)** gibi filmler katilin tekrar ortaya çıkmasını anlatır ve bu tip korku karakterleri arkalarında birkaç filmlik tüm serinin dehşetini taşırlar. Filmde, baş karakter kameraya bakar ve arkasından katilin sadece görünüp kaybolması seyirciyi dehşete düşürmeye yetecektir.

ESRAR

Esrar, baş karakterin seyirciden daha fazla şey bilmesine denir. Bir başka ifadeyle, baş karakterin bildiği bir olayı seyircinin bilmemesidir. Esrar kullanımı lokal kalmak zorundadır. Dramatik yapının doğası gereği karakter eylemler yapmalıdır. Bu eylemleri neden yaptığı da önünde sonunda seyirci tarafından anlaşılacak, bilinecektir. Filmler bir esrarla başlayabilir, baş karakter ne istediğini bilmektedir ancak bunun seyirciye açıklanacağı zamanın çok iyi bilinmesi gerekir. Örneğin **The Limey (Denizci)**'de baş karakter Wilson



The Limey (Denizci)

(Terence Stamp) kızının katilini bulmak ve cezalandırmak için İngiltere'den Amerika'ya gelmiştir. Ancak biz bunu bilmeyiz. Filmin başında yalnızca karakterin araştırmasına tanık oluruz. Geriye dönüşler *(flash-back)*, hatıralar görürüz. Wilson'un yaptığı araştırmaya ne kadar bağlı olduğunu gördükten sonra, kuvvetli bir amacı olduğunu anlarız. Birkaç dakika sonra da kızının resmini göstererek arama yaptığında niyetini sezeriz. İşte bu esrar sürecini uzun tutmamak gerekir. Lokal esrar kullanımı, seyircinin ilgisinin ayakta tutulması için önemlidir. Ancak ters orantılı olarak bunun uzaması seyircinin ilgisini artırmaz, aksine düşürür. Costa Gavras'ın **Amen** filmindeki lokal esrar kullanımını ele alalım. Nazi subayı kimyager Kurt Gerstein (Ulrich Tukur) toplama kamplarından ve gaz odalarından habersizdir. Bir gece, mahkumların toplu halde imha edildiği bir gaz odasının kapısına götürülür ve ufak cam pencereden içerideki manzaraya bakması istenir. Kurt Gerstein şok olur. O anda arkadaşlarına karşı gelemese de bundan sonra bu kampların yok olması için harekete geçer. Subayın, gaz odalarının içinde ne gördüğünü seyirciye göstermemek bir seçim olabilir, vahşeti özendirmemek adına doğru da sayılabilir. Ancak Gerstein'in bundan sonraki her hamlesinde, başkalarıyla karşılaştığında *"Siz benim orada neler gördüğümü tahmin bile edemezsiniz"* gibi sözlerle acı çektiğini gözlemleriz. Ancak biz seyirci olarak, tarihten bildiğimiz kadarıyla entelektüel anlamda ortak olabildiğimiz bu acıya duygusal olarak ortak olamayız. Bu anlamda subayın içinde bulunduğu durumla özdeşleşmemiz son derece güç olur.

Sinema tarihinde genel esrar kullanımını deneyen film sayısı biraz önce bahsettiğim nedenlerden dolayı çok azdır. Örneğin Louis Malle'ın **Le Feu follet (Ateşle oyun)** filminde baş karakter Alain Leroy (Maurice Ronnet) amacını filmin sonlarına kadar bizden saklar. Alkol tedavisinden çıkan karakterin hayata tekrar intibak etmesinin zorluğunu zaman zaman hissetsek de onun intihar edeceğini aklımıza getirmeyiz. Louis Malle baş karakterine lokal amaçlarla, küçük karşılaşmalarla dolu bir görüntü çizmiştir. Film bazı yerlerinde bu yönüyle biraz düşüyor olsa da bir 23 Temmuz günü karakterin intihar etmesiyle çarpılırız. Karakterin bulunan notlarında o gün intihar edeceğini çok önceden saptadığını anlarız. Son sözleri de şu olur: *"Kendimi öldürüyorum, çünkü beni sevmediniz, çünkü sizi sevmedim."* Saklanan bir bilginin esrar olabilmesi için, o bilginin baş karakter veya bir diğer önemli karakter tarafından saklandığını filmin başlarından itibaren öğrenmemiz veya en azından bir şeyler hissetmiş olmamız gerekmektedir. O yüzden de **Le Feu follet (Ateşle oyun)** gibi bir filmdeki esrarın gerçekten bir esrar mı, yoksa lokal amaçlarla giden bir yapının sonunda ortaya çıkan büyük bir sürpriz mi olduğu tartışma konusu olabilir. Ancak baş karakter Alain'in melankolik yapısı seyirciyi ister istemez bir beklentiye sokmaktadır. Aynı cevabı bilinmez beklenti, **Chinatown (Çin mahallesi)**'ndeki Mrs. Mulwray (Faye Dunaway) karakteri için de geçerlidir. Film boyunca onda garip bir şeyler olduğunu sezeriz ama nedir? Gittes'in (John Huston) zorlamayla yaşattığı ensest ilişki bilgisini filmin sonunda öğreniriz.

Aslında esrarın kısa ve lokal kullanımı en önemli gerilim yaratma unsurlarından biridir. Karakter sabahleyin kalkar, rutin bir şekilde yüzünü yıkar, gazetelere göz atar. Hızlı hareketlerle giyinir ve çantasına birkaç kağıt parçasının dışında bir de dinamit lokumu koyar. Kimdir bu adam? Nereye gitmektedir? Neden çantasında bir dinamit lokumu bulunmaktadır? İşte burada, henüz dramatik ironide olduğu gibi bir kurban yoktur. *(Adamın çantasında dinamit olduğunu bilmeyen diğer karakterler)* Ancak

bu şekilde belli bir gerilim oluşturulmuş olur. Bazen filmde her şey sonuçlanmış görünse de, seyirci sezgisel olarak bir şeylerin saklandığından şüphe edebilir. Bu durum sezgisel esrar kullanımını doğurur. Örneğin **The Letter (Mektup)** filminde senarist Howard Koch, filmi ilginç bir sahneyle açmıştır. Koca bir ayın aydınlattığı bir gece, Malezya'da bulunan beyaz bir Avrupalı'nın villasının önünde Malezya'lı çiftçilerden oluşan bir grup pinekleyerek oturmaktadır. Gecenin sakinliğini villadan koşarak çıkan iki kişinin görüntüsü bozar. Kendisi gibi beyaz olan genç bir adamı kovalayan evin genç sahibesinin elinde silah vardır ve genç adamı vurarak öldürür. Bu sürprizden sonra kadının kocası olay yerine gelir, soruşturma yapılır ve genç kadın, adamı kendisine sarkıntılık ettiği için öldürdüğünü itiraf eder. Ancak her şey sona ermiş gibi görünse de seyirci tam anlamıyla tatmin olmamıştır. Filmin daha başı olması ve kadının tam anlamıyla itiraf etmediği bir şeylerin varlığından yani onun yalan söylediğinden şüphelenmesi bu sorgulamanın nedenidir. Aynı sezgisel esrar seyirciyi ikileme sürükleyen bir boyut taşıyor olabilir. **A history of violence (Şiddetin tarihi)** filminde de bu prensip kullanılır. Baş karakter Stall (Viggo Mortensen), işlettiği kafeteryaya gelen iki katili öldürür. Bu olaydan sonra yaşadığı kasabada lokal bir ün kazanırken uzaktan gelen birkaç yasa dışı adamın da dikkatini çeker. Adamlar Stall'ın sürekli olarak Joey adlı başka bir kişi olduğunu iddia etmektedirler. Seyircinin de başta çok ciddiye almadığı bu durum, bir süre sonra karakterle ilgili ciddi soru işaretleri oluşturmaya başlar.



The Letter (Mektup)

SÜRPRİZ

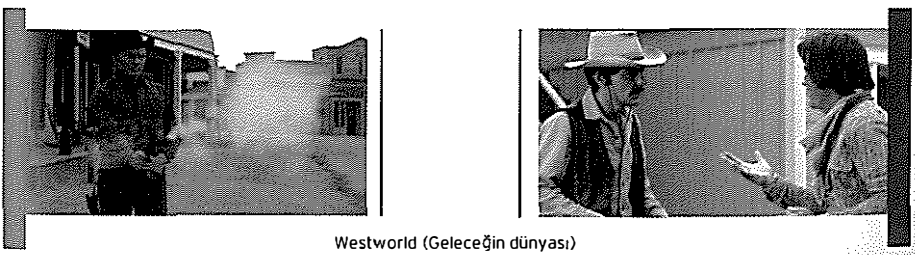
Seyirci ile baş karakterin eşit ölçüde olaydan haberdar olduğu bir yapı genellikle baş karakteri takip ettiğimiz filmlerde ortaya çıkar. Burada karakterin karşılaştığı her beklenmedik olay, seyirci için de şaşırtıcıdır. Buna SÜRPRİZ kullanımı denir. Olay örgüsünün sondaki büyük ve tek bir sürpriz üzerine kurulduğu filmlerde buna büyük sürpriz veya şok denildiğini görmüştük. Demek ki burada üzerinde durduğumuz kullanım şekli, sürprizin tekrarlı ve lokal kullanımıdır. Ayrıca lokal anlamda sürpriz ile dramatik ironiyi birlikte, birbiri ardına ve çeşitleyerek kullanmak daha da iyi olacaktır. Biraz daha ileride üzerinde duracağız. Yine Alfred Hitchcock'un bomba örneğine dönersek, iki ayrı filmden örnekle dramatik ironi ve sürprizi ayrıştırabiliriz. Orson Welles'in **Touch of evil (Bitmeyen balayı)** filminde, ilk sekansta bir bombanın yerleştirildiğini görüyor ve varlığından haberdar oluyoruz. Halbuki **La Vie est un long fleuve tranquille (Hayat uzun sakin bir ırmaktır)**, bir mağazanın önünde park etmiş arabanın görüntüsü ile başlar. Bir süre geçtikten sonra araba infilak eder. Burada da Welles'in filminin aksine bir sürpriz etkisi vardır. Görüldüğü gibi bu iki yöntemden hangisinin kullanılacağı senaristin seçimidir.

Sürpriz Kullanım Örnekleri

Bir sinema filminin ritminin, seyirciye söylenen ve söylenmeyenler arasındaki uyuma bağlı olduğunu biliyoruz. Sürpriz, filmin karakterlerinin kişilik özelliklerinin, özellikle zekâlarının ortaya çıkması açısından önemli bir elemandır. **The Client (Müşteri)**'de 11 yaşındaki baş karakter Mark (Brad Renfro), bir Mafia avukatının ölmeden önce kendisine fısıldadığı sırrı söylemesi için FBI tarafından sorgulanmaktadır. FBI üyeleri kadar seyirci de bu küçük çocuğun, adamların istedikleri bilgileri onlara hemen vereceğinden emindir. Mark, sorgusu sırasında tuvalete gitmek için izin ister. Bir kaç dakika sonra... SÜRPRİZ... odaya avukatı ile birlikte tekrar girer.

Unforgiven (Affedilmeyen) filminde baş karakter Munny'nin yanında hareket eden genç adam, çok iyi silah kullandığına ve birçok leşi olduğuna Munny'yi olduğu kadar seyirciyi de ikna eder. Ancak iş, gerçekten silahlı çatışmaya girmeye geldiğinde aslında daha önce hiç kimseyi öldürmediği anlaşılır. Gregory Hoblit'in **Frequency (Frekans)** filminde bir baba ile oğlu geçmiş ile gelecek arasında telsiz bağlantısı kurarlar *(Allahım sen büyüksün!)* Bu sayede geçmişte yapılan her türlü değişiklik gelecekte de farklı sonuçlar doğuracaktır. Böylelikle filmde aralıksız sürprizler birbirini izlemektedir. **Maltese falcon (Malta şahini)**'nde Sam Spade (Humprey Bogart)'in ortağı öldürülür. Bir sonraki sahnede, Sam Spade'in, öldürülen ortağının karısı ile ilişkisi olduğu görülür. SÜRPRİZ...

Sürpriz yapmak, bir anlamda şaşırtmak için en uç denemelere kadar gitmek demektir. Herne kadar sonuçta rasyonel açıklamalar yapmak gerekli de olsa ilk anda uçlara gitmekten kaçınmamak gerekir. John Brancato ile Michel Ferris'in ünlü senaryosu **The Game (Oyun)**'da baş karakter evine geldiğinde televizyondaki karakterin kendisiyle konuştuğunu görür. Film fantastik bir tarzda ilerlemediği için bu sahne ciddi bir sürpriz yaratmaktadır. Ancak yine aynı nedenle bu durumun açıklamasını da seyirciye sunmak gerekir. Nitekim baş karakter televizyonun arkasını incelediğinde evine girilerek kendisi için bir tezgâh hazırlandığının farkına varır. Bir filmde ilk aktın sunumu sırasında çok sık göründüğü için baş karakter olacağına inandığımız bir kişi, birden birini öldürürürse, elbette ki ya bunu saklayacağını ya da polise gidip itiraf edeceğini düşünürüz. Halbuki **The Wisdom of crocodile (Timsah gözyaşları)** filminde baş karakter Steven Grlsez (Jude Law) ikisini birden yaparak bizi şaşırtır. Polise bir adamın öldürüldüğünü ihbar eden karakter, bunu kendinin yaptığını saklayacaktır. Ancak bu olay filmin başındadır ve bu şekilde hem karakterin amacını öğrenmiş, hem de ilk aktı sona erdirmiş oluyoruz. Michael Crichton'un ünlü bilim-kurgu filmi **Westworld (Geleceğin dünyası)**'nda, iki arkadaş, bir şirketin yüksek para ödeyen turistler için robotlarla hazırladığı vahşi batı dünyasına tatile gelirler. Burada tüm robotlar kovboy şeklindedir ve özel olarak hazırlanmış bir western kasabasında yaşamaktadır. Ziyaretçiler, onların arasında dolaşır,



Westworld (Geleceğin dünyası)

eski batıdaki gibi yaşarlar. Bir düello olduğu zaman ziyaretçilerin silahlarından çıkan kurşunlar, programı ona göre ayarlanmış robotları öldürmekte, ancak onların kurşunları ziyaretçilere etki etmemektedir. Hatta ziyaretçiler robot zannedip birbirlerine silah çekerse, belli bir ısı sistemine göre ayarlanmış olan kurşunlar işlemezler. İşte baş karakterlerimizden biri kendisine musallat olan robotlardan birini düelloda öldürür. Bir günlük tamirden sonra karşısına yeniden çıkan robotü bir kez daha vurur. Ertesi gün tekrar düelloya tutuşurlar ve SÜRPRİZ... Bu sefer robotun silahından çıkan kurşunlar ziyaretçimizi gerçekten de öldürür.

Arka Arkaya Sürpriz

Şöyle düşünelim: Aynı dakika içine ne kadar fazla sayıda ve ne kadar ilgi çekici sürpriz sığdırabilirseniz, filmin sekansını da o kadar ilginç hale getirirsiniz. Bu sürprizler küçük şaşkınlıklar şeklinde verilebileceği gibi filmin sonucunu durmadan değiştiren ŞOK'lar gibi de olabilir. Oldukça başarılı olmasına rağmen pek fazla bilinmeyen Fransız filmi **Place Vendome (Vendome Meydanı)**'nın son sekansında arka arkaya çok başarılı sürpriz kullanımı yapılmıştır. Baş karakter zengin kuyumcu kadın Marianne (Catherine Deneuve), eski sevgilisi Battistini'yi (Jacques Dutronc) yakalamak için polisle birlikte bir plan yapar. Marianne, adamı mücevher için bir yere çekecek ve polis de onu yakalayacaktır. Ancak başta kararlı görünen kadın, Battistini ile yalnız kaldığında birden, yeniden ayaklanan duygularına hakim olamaz ve adama bunun bir tezgâh olduğunu anlatır. *(1. SÜRPRİZ)* Sonra polisten gizli bir otele gider ve geceyi birlikte geçirirler. Marianne uyandığında



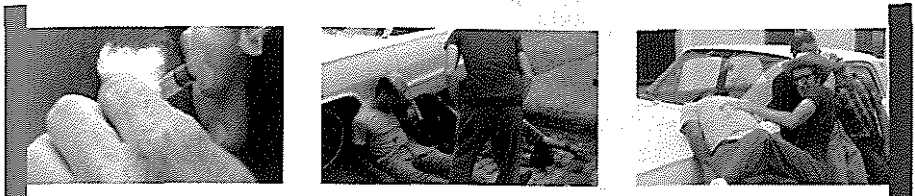
Place Vendome (Vendome Meydanı)

adamı yanında göremez. Mücevher de kayıptır. *(2. SÜRPRİZ)* Battistini'nin tıpkı daha önce olduğu gibi, bir kez daha onu terk ettiğini düşünür. Otelin kahvaltı salonuna iner ve Battistini'yi orada kahvaltı ederken bulur. *(3. SÜRPRİZ)* Belli etmemeye çalışsa da çok mutludur ve adamın yanına gelip oturur. Ancak oturdukları mekân bir anda polisler tarafından çevrilir. Gelip kendisini tutuklamaları için polislere Battistini haber vermiştir. *(4. SÜRPRİZ)*

Arka arkaya sürprizin iki karakter arasında bir ping-pong maçına dönüşmesi, filmi de çift baş karakterli bir yapı haline getirir ve ortaya *"Kim daha akıllı?"* sorusu atılır. Joseph Mankiewicz'in sonradan tekrarı da çekilen ünlü filmi **Sleuth (Ölümcül oyun)** ve son dönem filmlerinden **The Prestige (Prestij)**, aynı mantıktan yola çıkmaktadır. Birincisinde karısının aşığını evine davet eden ve ona bir takım tuzaklar hazırlayan bir yaşlı adam ve sürprizlerde ondan hiç de aşağı kalmayan bir aşık vardır. İkincisi ise işe birlikte başlayan iki sihirbazın ayrıldıktan sonra birbirlerinin numaralarını çalmak için giriştikleri entrikaları konu alır. İki filmde de neredeyse "şok" olarak bile tarif edebileceğimiz üst üste sürpriz kullanımı vardır.

DRAMATİK İRONİ İLE SÜRPRİZİN BİRLİKTE KULLANIMI

Bu ana kadar, dramatik ironi ve sürpriz uygulamalarını örneklerle anlattım. Halbuki bir filmdeki pratik uygulama, çoğunlukla sahnenin kendi dinamizmi içinde bu iki prensibin birlikte kullanılabilmesidir. Başarılı olan örnekler de bunlardır. Woody Allen'ın kendi komedi tarzını en yoğun biçimde hissettirdiği, en komik filmlerinden biri olan **Bananas (Zorla kahraman),** bir kızı etkilemek için, devrim yapmak üzere Latin Amerika ülkelerinden birine giden çekingen ve sakar Fielding Mellish'in (Woody Allen) öyküsünü anlatır. Filmin en çarpıcı bölümlerinden biri tamamen bağımsız bir *"gag"* gibi tasarlanmış olan ve Mellish'in devrimci dostları ile birlikte büyük elçiyi kaçıracağı sahnedir. Sahnede, tasarladıkları plana göre iki devrimci nöbetçilere fark ettirmeden elçiyi tutacak ve Mellish'te



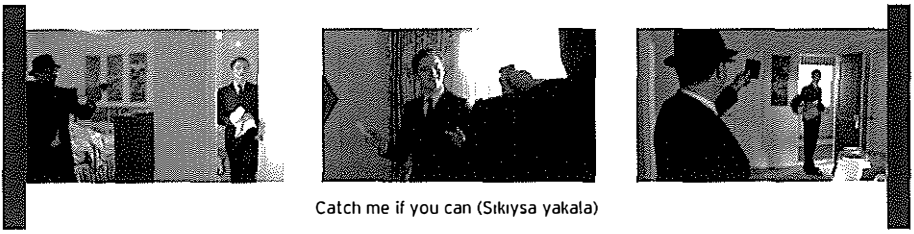
Bananas (Zorla kahraman)

narkoz iğnesi yapacaktır. Elçiye yavaş yavaş arkadan yaklaşırlar. *(DR. İRONİ)* Adamı yakaladıkları anda kargaşa çıkar ve ve diğerleri tutarken Mellish iğneyi birkaç defa saplar. O iğne yaparken kamera bize büyük planda iğneyi ve adamın kolunu göstermektedir. Kamera tekrar geniş plana geçtiğinde... SÜRPRİZ... Elçiyle birlikte, diğer iki devrimcinin de bayıldıklarını gözlemleriz. Mellish, kendisi de fark etmeden hepsine birden iğneyi vurmuştur. Sahne çok komiktir. Ama bununla da bitmez. Bu sefer de kargaşayı duyan ve oraya gelen bir nöbetçiye durumun çaktırılmaması gerekmektedir. *(DR. İRONİ)* Burada da Mellish'in üç adamı ayakta tutabilmek ve sanki uyanıklarmış izlenimi vermek için yaptıkları görülmeye değerdir.

Senarist Ehren Kruger, yükseliş dönemi filmlerinden **Arlington Road (Arlington Yolu)**'nda baş karakter ve antagonisti arka arkaya kurban durumuna düşürmüştür. Profesör Faraday (Jeff Bridges) komşusunun FBI karşıtı bir bombalama eylemine girişecek biri olduğundan kuşkulanmaktadır. Onun geçmişini araştırmak için kütüphanelerde ve internette bir araştırma yapar. Komşusunun bundan haberi yoktur *(1. Dramatik ironi)* Faraday işi komşusunun evini araştırmaya gitmeye kadar götürür. Ancak... SÜRPRİZ... Aslında komşunun bundan haberi olduğu anlaşılır. İnkâr etmez ve bunun bir gençlik hatası olduğunu söyler. Antagonist, aslında gizli işlerine devam etmektedir ve kimsenin haberi yoktur. *(2. Dramatik ironi)* Faraday'ın kız arkadaşı bu durumu öğrenir. Tam Faraday'a söyleyecekken... SÜRPRİZ... bir trafik kazasında ölür! Tabii ki filmin tam bu noktasında kızın trafik kazasında ölmesi bu ölümün kaza olmadığı yolundaki kuşkularımızı artırır. Evet... Gerçekten de kazanın sorumlusu Faraday'ın komşusudur. Faraday, neler olduğunu bilmemektedir. **Where the money is (Paralar nerede?)** filminde ise, yaşlı Henry Manning (Paul Newman) bir bakımevinde tekerlekli sandalyede oturup hiç konuşmayarak hasta rolü oynamaktadır. Baş karakter hemşire Carol Mac Cay (Linda Fiorentino), Manning'e çok iyi davranır. Ancak bir gün, göl kenarında adama eşlik ederken, kulağına aslında ona inanmadığını ve şimdi onu göle atacağını söyler. Dahası

dediğini de yapar! Ancak yaşlı adam suyun üzerinde gözükmez. Yoksa gerçekten de hasta mıdır? Biz gerçeği biliriz ama yaşlı adam, su altında Carol'un hatta neredeyse seyircinin özgüvenini sarsacak kadar uzun kalır.

Catch me if you can (Sıkıysa yakala)'da dramatik ironi ve sürprizin birlikte kullanımının herhalde en başarılı örneklerinden biri vardır. Filmde FBI ajanı Carl Hannaty (Tom Hanks), dolandırıcı Frank Abagnail (Leonardo Di Caprio)'in peşindedir. Bir ihbar üzerine tek başına ve gizlice, Abagnail'in bulunduğunu düşündüğü otel odasına baskın yapar. Filmin o anında seyirci Abagnail'i tanımaktadır ancak Carl Hannaty, Frank'in suratını henüz görmemiştir ve nasıl bir adam olduğunu merak etmektedir. Carl, sessizce ve silahını doğrultmuş bir şekilde odaya girer. Kimse yoktur. Birden tuvaletten bir ses gelir ve Frank'in tuvaletten çıktığını görürüz. Carl bağırarak, ellerini kaldırmasını söyler ve adamını nihayet kıstırdığını düşünür. Ancak Frank, garip bir şekilde Carl'dan kaçma-



Catch me if you can (Sıkıysa yakala)

makta, hatta onun suratına doğru bazı kağıtları göstererek adamın başarılı bir üçkağıtçı olduğunu söylemektedir. SÜRPRİZ... Sonunda Carl'ı kendisinin de Frank'ın peşindeki bir federal ajan olduğuna ikna eder. (DRAMATİK İRONİ) Hatta kısa bir süre sohbet dahi ederler. Carl, aynı sahnenin içinde gerçeği fark ettiğinde Frank çoktan kaçmayı başarmıştır.

Sürpriz mi, Dramatik İroni mi?

Yukarıda bahsettiğim bazı önemli ve özel örnekler dışında sürpriz veya dramatik ironinin kullanılması dramatik yapı ile ilgili bir seçimdir. Sürpriz veya dramatik ironi kullanımı doğrudan fokalizasyon ile ilgilidir. Her sahnede baş karakter üzerine fokalizasyon yaptığımızı ve onu takip ettiğimizi düşünelim. O zaman bu karakterin bilmediği bir şeyi bizim bilmemiz mümkün değildir. Aslında iki dramatik yaklaşımın da çıkış öyküleri aynı olabilir. Ancak hangisini kullanmak gerektiği ve hangi kullanımın doğru olduğu yazarın seçimine kalmıştır.

Lokal kullanımda önemli olan seçimi gösterebilmek adına turist dolandırmakla ilgili, dünyada kullanılan yöntemleri içeren iki gazete haberini karşılaştıralım:

1)Yolda yerel mimariye bakarak yürürken omuzunuza kuş pisler. İyi niyetli ve nereden çıktığı belli olmayan biri bir bez parçasıyla pisliği temizlemenize yardım eder. Ancak ceplerinizdeki eşyalar da temizlenmiştir. (Barcelona, Rio, Lima)

2)Havaalanındasınız ve bilgisayarınızı röntgen aygıtına giden bantın üzerine koyarak önünüzdeki iki kişinin ilerlemesini bekliyorsunuz. Adamlardan ilki hiçbir aksaklık olmadan geçiyor, ancak ikinci şahıs detektörden geçtiği anda alarm çalıyor. Bu kişi üzerinde ne varsa teker teker çıkardıktan sonra sıra size geliyor. Birden ilk geçen kişinin bilgisayarınızla birlikte yok olduğunu fark ediyorsunuz. (Oporto)

Burada görülen iki haberi ele alıp sürpriz mi yoksa dramatik ironi mi kullanacağımızı düşünelim. Birinci haberde, hırsız veya hırsızlar turisti soyarken kurbanın bunun farkında olmadığını baştan gösteririz. Burada amaç, karakterin bundan hemen sonra parasını çaldırdığını bilmeden yapacağı büyük harcamalarda *(otel, restoran, alışveriş)* zor durumda kalması, ancak bundan önceden haberi olan seyircinin tüm bu harcamalar sırasında bunun gerilimini yaşamasıdır. Bu gerilim üst düzeyde tutulduğu müddetçe sahne istenildiği kadar uzun yapılabilir. Eğer senaristin niyeti burada sürpriz etkisi yaratmak ise, kuş pislediği sırada olanlar yalnızca küçük bir detay olarak gösterilir. Karakter yemeğini yer, harcamasını yapar ve o sırada parasının olmadığını fark edince belki küçük bir flaşla olayı tekrar hatırından geçirir. Orada üstünü silen adamın, parasını çaldığını anlar. Ancak bu durum seyirci için de bir sürpriz oluşturur. Seyirci, olaydan haberdar olmadığı için olayın çabucak ortaya çıkması iyi olur. Burada olayın uzatılması söz konusu değildir, zira gerilim ve çatışma bulunmamaktadır.

İkinci haberde ise olayın kendi içinde büyük bir ritim ve hız söz konusudur. Burada ilk haberde olduğu gibi zaman geçirip, dramatik ironi ile seyircide gerilim yaratmak istesek dahi bu gerilimin uzun süreli olması mümkün değildir. Yani turistin önündeki iki adamın bir şeyler planladığını ve turistin kurban durumunda olduğunu önceden gösterirsek, turistin bundan haberdar olarak ortalığı ayağa kaldırması en fazla birkaç dakika sürer. O halde burada dramatik ironi yapmanın bir anlamı yoktur. Doğrudan sürprize girmek gerekir.

Görüldüğü gibi, lokal bir olayda hangi dramatik kullanımın olacağı biraz da ritim ile ilgilidir. Bu alışkanlık, çok film seyrederek, bununla birlikte de sinemasal kurgu konusunda bir birikim sahibi olarak kazanılır.

A) KARAKTER YARATIMI VE EYLEM

Sinema görsellik kadar hareketten de doğmuş bir sanat olduğu için seyirciyi sözde çok hareket ve eylem ikna etmektedir. Sözel sahnelerin sinemadaki gerçek konumu eylemi tamamlayıcı olması ya da eylemlere karşı çatışma üretebilmesidir. Pat Silver Lasky, kitabında, birbirine yakın gibi duran dört dramatik temsilin *(piyes, sit-com, te drama, sinema filmi)* eylem ve diyalog yönünden yüzdelerle karşılaştırmasın yapmıştır.[268] Buna göre tiyatro piyesleri söze ve diyaloğa en fazla dayanan temsille olurken, sinema filmi de neredeyse aynı ölçüde eyleme dayanmalıdır.[269] Ancak sinemas eylem tanımı yapıldığında kurulan sahneler gözümüzün önünde durmaksızın harek eden karakter ve objeler midir, yoksa belli bir amaç dahilinde yapılan bilinçli edimleri r gösterir? Bu tip bir ayrıştırmaya girdiğimizde öncelikle hareket ve eylem tanımlarında ayrı ayrı bahsetmek gerekecektir.

HAREKET

Sinemanın kendinden önceki sanatlardan farklı olarak görselliğe hareketi soktuğu biliyoruz. Ekrandaki hareketlilik, filmde verilmeye çalışılan diğer sözel bilgilerin de da fazla akılda tutulmasını sağlar. Bu özellik, çoğunlukla, doğrudan diyalogların egem olduğu televizyon dizilerinde, görsel rutini kırabilmek için kullanılmaktadır. Örnekle gi lim: **Nip/Tuck**'ta, her epizodun başında, dizinin baş karakterleri estetik cerrahlar Sear Christian hastalarınla karşılıklı oturmuş onların ne derdi olduğunu dinlerken resmec Arkalarındaki fonda ise bir akvaryum bulunmaktadır. Akvaryumda bir oraya bir bur giden balıklar sahneyi görsel olarak hareketli algılamamızı sağlar.

Aynı kullanım, arka planda ikinci veya yan karakterleri kullandığımız durumlar için geçerlidir. Bir karakterin filmde yaptığı her hareket önem taşır. Ancak eğer söz ettiğimiz karakterler arka planda görünüyorlarsa onları seyircinin ilgisini çekebilecel işle uğraşırken göstermek gerekir. Buna karşılık, ilgi çekici olmak, atipik hareketler mayı gerektirmez. Arka planda bulaşık yıkamak, tabakları dizmek, dikiş dikmek kısacası hareket halinde olmak yeterlidir. Oyunculuk kurslarında, genç oyuncuları rahatsız oldukları durum, bir sahnede az rolleri varsa, arka planda, hiçbir şey yapm durdukları bölümlerdir. Anglo-saksonlar, buna "to stand there with egg on your *(suratına yapışmış bir yumurtayla ortada durmak)*" adını verirler.[270]

Tüm animasyon tarihi hareketli eylemlerin gücüne dayanır. Hangimiz *Tor Jerry*'de karakterlerin birbirlerine söyledikleri küçük cümlecikleri dinlemişizdir ki? C önemli olan kaçmak, kovalamak, vurmak, hapsetmek, fiziki baskı kurmak, tehdit e gibi doğrudan özdeşleşmeye olanak veren ve animasyonun özgür dekor kullanım faydalanan hareketli eylemlerdir. Yalnızca hareketle anlam yaratmak sinemada ge

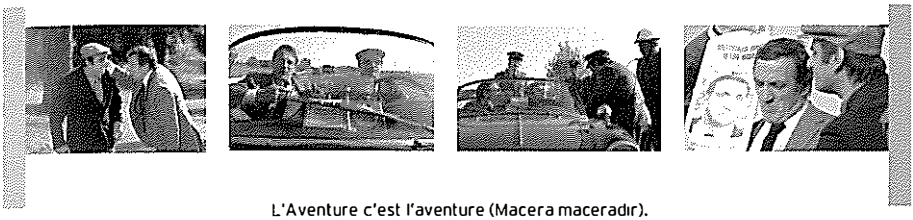
---

268) Pat Silver-Lasky: *Screenwriting for the 21st century*, Batsford, Londra, 2004, sayfa 59

269) Eserde öngörülen ideal yüzdeler şu şekilde oluşur: PİYES (%20 Eylem-%80 Diyalog), SIT-COM (% Eylem-%75 Diyalog), TV DRAMA (%50 Eylem-%50 Diyalog), SİNEMA FİLMİ (%80 Eylem-%20 Diyalog)

270) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain*, Fr. çev: Benoit Boel Centre d'Information des Medias Audio-visuél (CIAM), Paris, 1993, sayfa 395

le lokal kullanıma tabii olsa da uzun, diyalogsuz ve hareketli blokların da sayısı hayli fazladır. **L'Aventure c'est l'aventure (Macera maceradır)** filminde, aynı zamanda senaryoyu da yazan yönetmen Claude Lelouch, filmde İtalya'da geçen 7 dakikalık bir bölümü İtalyanca çekmiş ve eylem yaratımının gücünü göstermek adına Fransız seyirciye alt yazısız vermeyi tercih etmiştir. Bir adam üstü açık bir araba çalar. Bir kavşakta başka bir araba ile çarpışır. Çarptığı arabadaki adam yaşamaktadır, ayağa kalkar ve hırsızı kendisini havaalanına götürmeye zorlar. Elbette ki arabanın çalıntı olduğunu bilmemektedir. Yola çıkmalarından hemen sonra, polis arabayı durdurur ve iki adama arabanın çalıntı olduğunu deklare eder. Kaza geçiren adam hırsızı tanımadığını enerjik



L'Aventure c'est l'aventure (Macera maceradır).

bir biçimde polise anlatmaktadır. Ancak polislerden biri bir önceki günün gazetesinde ünlü soyguncu Lino'nun fotoğrafını görür. Lino kaza geçiren adamdır. Bu sefer de hırsız, polislere Lino'yu tanımadığını anlatmaya çalışır. Ünlü Fransız sinemacı Jean-Pierre Melville, diyalog yerine eylem ve hareket kullanma eğilimini **Le Samourai (Samuray)** adlı filminde en üst seviyeye çıkarmıştır. Gangster Jeff Costello'nun (Alain Delon) polise yakalanmadan görev yerine getirmesini anlatan film, özellikle ilk 11 dakikası ile dikkat çeker. Zira bu 11 dakikada tek bir diyalog dahi yoktur! Buna karşın hem karakter, hem ilişkileri, hem de kanun dışılığı hakkında pek çok şeyi öğrenebiliriz.

Hareketsiz Durumlar ve Hareketin Önemi

Senaryo metni, çok sayıda hareketsiz sahneden oluşur. "Swizzle-stick (Karıştırma Çubuğu)" *(Rutin'e gönderme yaparak)* adı verilen bu sahneler, barda, kafede, bankta ve buna benzer hareketsiz mekânlarda geçen her türlü olayı içerir. Bu tip sahnelerin daha hareketli hale getirilebilmesi için çeşitli oluşumlar ortaya çıkarılabilir. Nitekim Amerikan filmlerinin çoğunda, baş karakterin bilgi almaya geldiği, olay hakkında birisiyle sohbet edeceği sahnelerin, iki karakterin koşuşturması, hareketliliği, başka bir yere yetişme zorunluluğu ile geçtiği görülür. Hiçbir şey olmasa dahi etraftaki dekor olağan dışı bir hareketlilik gösterir. Ancak bu yaklaşım elbette ki Amerikalılara özgü değildir. Sovyet ekolünde ve eski demir perde ülkelerinin filmlerinde de bu hareket unsuru her zaman ön planda tutulmuştur. Semir Aslanyürek, ünlü Sovyet yönetmen Mikhail Romm'un iki genç arasında bir odada geçen ve kendi geleceklerini belirlemek için yapacakları çok önemli bir konuşmayı arka planda bir sürü serserinin, şarkı söyleyen zencilerin, trafik keşmekeşinin bulunduğu sokaklara, caddelere taşıdığını anlatır.[271] Etraftaki hareketin

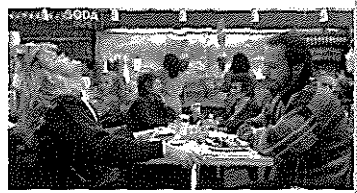
271) Semir Aslanyürek: *Senaryo Kuramı*, Pan Yayıncılık, İstanbul, 1998, sayfa 107

sözü edilen konu ile kontrast oluşturması daha da ilgi çekici olacaktır. Hareket ile ilgili düşünceleri biraz daha geliştirelim:

-Sahneyi oluşturan karakterlerin alternatif eylemler peşinde olması gayet doğrudur. Popüler Amerikan dizisi **24**'te gerek baş karakter Jack Bauer, gerekse eylemleri gerçekleştiren diğer ajanlar, olayların merkezi olan anti-terör birimi CTU ile sürekli cep telefonu bağlantısı kurmak ve sabit ajanları bilgilendirmek zorundadır. Olaylar arasında bağlantı kurabilmek ve kimin neyi bilip neyi bilmediğini anlayabilmek için bu telefon konuşmalarını mümkün olduğu ölçüde seyirciye de göstermek gerekir. Ancak telefon konuşmaları doğası gereği bilgilendirme içerdiği için son derece sıkıcı sahnelerdir. Bunu engellemek amacıyla karakterlerin hemen her telefon konuşmasını alternatif bir eylem eşliğinde yapması öngörülmüştür. *(helikoptere yetişirken, silahlı operasyon sırasında, birinden saklanırken...)* Bunlardan hiçbiri yoksa en azından telefonun iki ucundaki karakterlerden birini mutlaka hareketli kılmak gerekir.

-Karakterler sahnede sabit olmak zorunda ise *(birbirlerine söyleyecekleri önemli şeyler olduğu için lokantada karşı karşıya oturan iki karakter)* ve özel bir çatışmalı durum yoksa, o halde sahneye hareket getirmek için karakterlerden birinin sıra dışı bir eylem yapması ilginçtir. **When Harry met Sally (Harry Sally'le Tanışınca)**'nın en ünlü sahnesi, hiç kuşkusuz Sally'nin restoranda Harry'le karşılıklı otururken, birden bağırarak orgazm taklidi yaptığı bölümdür.

-Karakterler sabit ve sahne durağan ise ya da bazı acemi bilgilendirmeler içeriyorsa, o zaman sahnenin sonuna mutlaka bir önemli hadise koymak gerekir. Bunun da mümkünse sürpriz şeklinde gelmesi sahnenin durağan yapısı ile kontrast içereceği için hareketsiz bölümleri kolaylıkla unutturur, hatta bunları bir hazırlık sahnesi haline sokarak çekici hale getirir.



When Harry met Sally
(Harry Sally'le Tanışınca

Jostlen

Karakteri betimleyen hayal kırıklıkları, şoklar, sevinç, hüzün, çoşku, kızgınlık, sevgi gibi duyguların anlatımı büyük eylemlerle değil küçük jestlerle olabilir. Bazı filmlerde tekrar edilen ve bu yüzden klasik hale gelen jestler karakterin içinde bulunduğu ruh halini çok iyi tarif edebilen nokta atışlar şeklinde olmalıdır. Senaryo dili ve öykü anlatım biçimleri çeşitlendikçe senaristlerin klişe hareketlere verdikleri önem eskilere göre azalmaya yüz tutmuş gibi görünebilir. Ancak klasikleşmiş jestler doğru oranda yerleştirilebildiği ölçüde seyirci tarafından rahatlıkla kabul görecektir. Sessiz sinema dönemindeki melodramlarda bir duygudan diğerine geçişleri çabuk ifade edebilmek için bu tip jestlere baş vurulmuş, bunların bir çeşit kodlama gibi tekrar edilmesi filmlerde klasikleşmiş jestleri doğurmuştur.[272]

60'lı yıllardaki bir senaryo kitabında o dönemde sık sık kullanılan klişeleşmiş jestlerin dökümünü bulmuştum. Neler neler yoktur ki bunun içinde? Parmaklardaki alyansa bakış

272) F. Vanoye-F.Frey-A.Goliot Lété: *Le Cinéma,* Nathan, Paris, 1998, sayfa 50

veya resim karşısında iç çekiş aşkın varlığını; tabancaya sarılan el, cepten aniden çıkarılan tabanca, kadın çığlığı, hapishane demir parmaklıkları gibi semboller suç, ceza, cinayet, veya kavgayı; takvim yapraklarının dökülüşü, çerçeve dışı spiker tarafından yapılan anons, kitap sayfalarının çabuk bir şekilde çevrilişi ise zamanın geçtiğini simgelemektedir. Dönen tekerlek, saatin ibrelerinin dönmesi, ağaç yapraklarının dökülüşü, siren sesi gibi detaylar da zamanın geçmesi kadar ayrılığa da karşılık gelir.[273]

Burada ifade edilen klişe ve sembol jestler cansız objelerin çalışmasının gösterildiği sahnelerdeki devinimin ötesine de gitmelidir. Bir başka deyişle, bunların karakter jestleri olması bu tip hareketlerin filme olumlu katkısını da artırır. Karakter jestlerinin en klasiklerinden biri camı çerçeveyi indirmektir. Bu jest genellikle kızgınlık ve usanç ifade eder. Yine genellikle filmin sonlarında, biriktirilmiş, toplanmış, dizilmiş, kurulmuş eşyaları, dekoru yıkmak, bu anlamda yaşanan yerin altını üstüne getirmek, sık sık rastlanan jestlerdendir. [**Little children (Küçük çocuklar)**] Masayı örtüleriyle çekip yıkmak da bu jestlere girer. (**Kahpe Bizans**) Bir mektubun, kağıdın, defter sayfasının, kitabın ya da notların yırtılması çok kullanılır. Yemek veya kahve söylemek ve içmeden kalkmak, elinde sigarayla oynamak ya da sigarayı tersten yakmak, tokatlamak da önemli jestler arasındadır.

Dikkat edilirse bu jestlerden hemen hepsi değişik filmlerde birçok defa kullanılmıştır. Senaryomuzda bu jestlerden herhangi birini elbette ki kullanabiliriz. Ancak tam da bu nedenle, yani her eylem birçok kez görüldüğü için, yeni eylemler keşfedebilmek, bu yeni jestler ile karakterin ruh durumunu açıklayabilmek gereklidir. Filmde karakterin bu tip jestleri, mümkün olduğunca kısa tutulmalıdır. Yukarıdaki örneklerde eylemlerin gösteri boyutu kuvvetlidir ancak çatışma yoktur. Çünkü bunlar bir süreç içinde yapılan jestler değildir, daha çok bir sonuçtur. Yalnızca sonuç anlatan jestler de çatışma içermezler. Bu anlamda, karakterin o an yaşadığını hissedebilmek için açılımı olan eylemlere ağırlık vermek gerekecektir.

Atmosfer ve Hareketli Diyaloglar

Karakterlerden biri diğerine kendisi için çok önemli olan bir şiiri mi söylemek istiyor ve siz de bunun seyircinin aklında kalmasını mı istiyorsunuz, o halde bu iki karakteri mutlaka hareketlendirin, örneğin tehdit altında tutun, bir yerde saklanmışken gösterin. Bu durum seyircide kontrast yaratacak, beynini stimüle ederek söylenenleri unutmamasını sağlayacaktır. Bununla birlikte bir karakter diğerine, aralarında gizli kalmış olan önemli bir şeyi itiraf ederken, ortamın atmosferinin hareket içermesi, karakterlerin tepkilerine boyut katacaktır. **The Quiet American (Sessiz Amerikalı)** filminde Pyle (Brendan Fraser), Thomas (Michael Caine)'a, Thomas'ın Vietnam'lı sevgilisi Phuong'a aşık olduğunu itiraf eder. Bu sırada iki karakter, sığınak gibi bir yerde çevrelerinde patlayan silah ve bombalar arasındadırlar, bir süre sonra da beraberce kaçmaya mecbur olacaklardır.

Hareket ile kurulan atmosferi anlatırken, halk arasındaki tabiriyle *"geyik muhabbeti"*nden söz etmemek haksızlık olur. Hareket, tamamen öznel birikimlere dayalı bu tip ağır diyalogların zaman zaman işler hale gelmesine de yarayabilir. Ancak seyirci sezgisel

273) Ali K. Meram-Tekin Akpolat: *Senaryo yazma tekniği ve sinemada artistik oyun sanatı*, Kültür Kitabevi, Ankara, 1963, sayfa 14

olarak bu tip hareketlerin bir nedeni olduğu ve bir sonuca ulaşacağı duygusunu taşımalıdır. Burada, kaçınılmaz olarak, **Pulp fiction (Ucuz roman)**'ın başlarında, iki gangsterin bir yandan arabayla işe giderken yaptıkları konuşmayı hatırlarız. Değişik ülkelerin hamburgere bakışından, patronun sevgilisine kadar birçok konudan konuşmaları normalde sıkıcı olabilir. Ancak seyircinin bu diyalogları çabucak kült hale getirmesinin arkasında Amerikan kültürünün çabuk kabul görmesinden başka şeyler aramak gerekir. Burada karakterlerin hareketli sahne ile yarattıkları beklenti vardır. Nitekim, sonra olanların yaratacağı kontrast da seyircilerin beklentilerini doğrular niteliktedir.

Empati ve Yerel Hareketler

Karakterler ile seyirci arasında empati kurulması, öykünün algılanabilmesi adına önem taşır. Bu empati öyküde karakterin eylemleri ile yavaş yavaş oluşturulabileceği gibi, filmin başındaki bazı seri eylemler ve görsel özellikler ile de hemen sağlanabilir. Oldukça folklorik veya lokal karakteri olan filmlerin dünya seyircisi ile doğrudan görsel bir empati kurması zordur. Tersi olsa çok iyi olurdu ama maalesef dünya seyircisi *(filmin kendi lokal izleyicisinin dışında)* filmin başında gördüğü bir güney Hindistan rahibine sıradan bir batılı gence göre çok daha tedbirli yaklaşmakta, doğrudan bir empati kuramamaktadır. Bu empati'nin kurulmasının en iyi yolu elbette ki dramaturjik anlatım modelidir. Bir başka deyişle, örneğini verdiğim rahibin belgesel görüntülerini uzatarak seyirciden doğrudan bir özdeşleşme beklemek hatalı olacaktır.

Filmin herhangi bir karakteri hayatta çok az bilinen, kendisi için alışılmış ancak seyirci için aykırı olan, son derece yerel bir hareketi yapabilir. Ancak bu hareketin de mutlaka başka bir konuşmaya eşlik etmesi gerekmektedir. Bizim sinemamız, son dönem filmlerinde dahi bu tip hareket sahnelerini izole etmeye, bu hareketin özel olduğunu seyircinin kafasına vurmak ister gibi saniyelerce göstermeye çok meraklıdır. Halbuki yerel hareketler insanların hemen her gün tekrar ettiği eylemlerdir. Zaten tam da bu yüzden onu yapmayı çok iyi bilirler. Örnek verelim: Bir Osmanlı askerinin sarığını bağladığını düşünün. Sarık nasıl bağlanır bilir misiniz? Belki bilmezsiniz. Ama sinemada bunu öğrenmeniz için dakikalar süren bağımsız bir sarık bağlama sahnesine ihtiyaç yoktur. Başka bir sahnenin içine yedirilmiş olmalıdır. Nitekim, **The Horsemen (Vahşi atlılar)**'da Afgan dağlarında kabile başkanı Tursen (Jack Palance) ve oğlu Uraz (Omar Sharif) hararetli bir çatışma içindedir. Uraz, babasına kendisi için çok değerli olan atı Jahil'i neden hizmetkârına verdiğinin hesabını sorar. Tursen bir yandan oğluna cevap verirken, bir yandan da yavaş yavaş sarığını dolamaktadır.



The Horsemen (Vahşi atlılar)

EYLEM

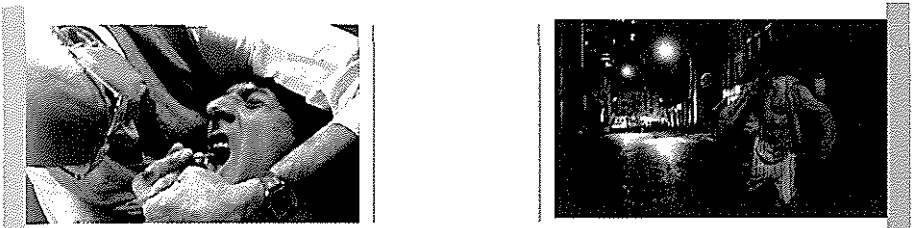
Eylem *(action)* terimi, tıpkı hareket *(activity)* gibi bir dinamizm içerdiği için aynı anlamda kullanılmaya açıktır. Ancak aslında iki terim arasında çok önemli iki fark vardır.

-Bir filmde hareket, cansız varlıklara da ait olabilir; halbuki eylem yalnızca karak-

terlere özgüdür.

-Bir karakterin hareketi amaca yönelik olmayabilir. Yalnızca hareketli olması kâfidir. Halbuki eylem, hareketin beli bir amaca yönelmiş şeklidir.

Örneğin bir filmde, karakterin, bir karakter özelliği olarak şarkı söylemesi bir harekettir, ancak bu hareket bir kızı etkilemek için yapılıyorsa eylem haline geçer.[274] Günlük bir alışkanlık da öykünün içinde eyleme dönüşebilir. **Marathon man (Vahşi koşu)**'da filmin başında baş karakter Thomas Levy (Dustin Hoffman)'yi sıkı bir sabah koşusu yaparken görürüz. Bu bir alışkanlık, o güne özgü bir sportif çalışma ya da mesleki bir özellik olabilir. Ne olduğunu henüz bilmiyoruz. Filmin başında görüyoruz.



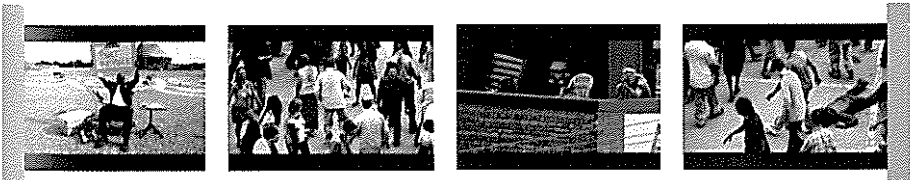
Marathon man (Vahşi koşu)

Bunu hareket olarak adlandırırız. Ancak bu koşuların karakterin mesleği ile bir ilgisi olduğunu anladığımızda, hele daha sonra yaşlı Nazi doktordan kurtulmak için koşmak zorunda kaldığı zaman içinde, aynı koşma hareketi bir eylem haline gelecektir.

Lokal Eylemler ve Örnekleri

Karakterlerin eylemleri belli bir amaca yöneliktir ancak bu amaç karakterin dramatik amacı ile örtüşmeyebilir. Bu eylemler karakter veya atmosfer yaratımı gibi öğelere hizmet ettiği için lokal örneklerle de kurulmuş olabilecektir.

Dawn of the dead (Ölülerin şafağı) filminde karakterler, zombilerden kaçmak için bir alışveriş merkezine sığınmışlar ve terasa çıkarak havadan gelebilecek bir yardımı beklemeye koyulmuşlardır. Aşağıda binlerce zombi tehditle dolaşmaktadır. Karşı binada yine kendileri gibi terasa çıkmış Andy adında tek bir adam vardır. Aralarında terastan terasa büyük panolara yazı yazarak anlaşırlar. Karakterlerimizin arasındaki zenci polis

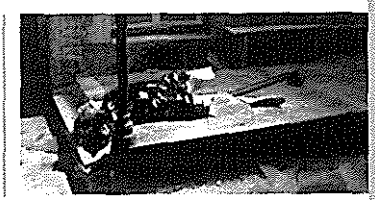


Dawn of the dead (Ölülerin şafağı)

274) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 82

Ken ve öbür terasdaki Andy'nin terastan terasa satranç ve zombi avlama oynadıkları sahneler başarılı eylem sahneleridir.

İki aşamalı küçük lokal eylemler ilginçtir. Sergio Amidei'nin senaryosundan uyarlanan **Roma, citta aperta (Roma açık şehir)** filminde bir antikacıda randevusu olduğu adamla buluşan pederin önünde orta boy iki heykel durmaktadır. Birbirlerine bakan iki heykelden biri bir havariyi diğeri ise çıplak Venüs'ü temsil etmektedir. Peder önce göz ucuyla baktığı heykellerden çıplak olanının arkasını çevirir. Tam rahatlamışken bu sefer de çıplak poposunun havariye doğru baktığını görür. Uygun çözümü havariyi çevirmekte bulur. **Le Locataire (Kiracı)**'da baş karakter Trelkovsky, yavaş yavaş şizofreni'nin etkisinde kiraladığı evin bir önceki kiracısı olan kıza benzemeye başladığını hisseder ve kendini genç kızın kılığına soktuktan sonra yine aynı onun gibi pencereden atlayarak intihar eder. Ancak ölmez! Bunun üzerine, merdivenlerden sürünerek dairesine çıkar ve kendini bir kez daha boşluğa bırakır.



Le Locataire (Kiracı)

Lokal Geçişler

Kreşendo *(yavaştan hızlıya doğru giden dramatik kurgu)*, öykünün hızını, ritmini ve süresini dengelemek için önemlidir. Ancak kreşendo, genel yapının içindedir ve teker teker her sahne için iniş-çıkış söz konusu değildir. Ayrıca kreşendonun iniş ve çıkışları bir sekans iniş-bir sekans çıkış gibi çok regüler bir ritmle de açıklanamaz. Sekanslar, bir sahneler bütünü olduğuna göre, sekansın lokal amacı olumlu veya olumsuz bir şekilde sonuçlanana kadar sürer. İniş ve çıkış sekanslarının da içlerinde alternatifli olarak gidip gelen hızlı ve yavaş sahneler bulunmaktadır. Bunlara kısaca lokal geçişler ya da lokal sahne geçişleri adını verebiliriz. Sekansın kendi bütünlüğü içindeki iniş ve çıkışlar, dramatik kurgunun içindekilere göre çok daha nettir. Bunları birkaç madde ile görelim:

a) Tek Eylemli Geçiş: Karakterin lokal amacının sona erdiği yer genellikle sekansın sonuna karşılık gelir. Bununla birlikte, karakterimizin bu sonuç karşısında kendi kişilik özellikleri ile uyumlu bir tepkisinin olması gerekir. Tepki sonuçlandığında da başka bir sahneye geçiş yapılır. İyi bir karne getirmesine rağmen babasının söz verdiği hediyeyi almadığını gören bir çocuğu veya sevgilisinin terk ettiği bir adamı düşünün. Verecekleri ilk tepki kişisel bir eylem içeriyorsa bunu sonuna kadar göstermek gerekir. *(Çocuğun babasına küserek evden kaçması veya adamın sevgilisinin evini basması gibi)* Burada sahnede kesinti olmaz. Bu tip eylemler başka sonuçlar doğurabileceği gibi, karşı eylemler de yaratabilir.

b) Kişisel Eylemli Geçiş: Karakterin eylemi karşı olduğu veya birlikte hareket ettiği karakteri içine alabildiği gibi tek başına yapılmış, yalnız bir eylem şeklinde de olabilir. Yukarıdaki örneklerden yola çıkarsak, çocuk, babasının hediye almadığını görünce hiçbir şey demez, odasına çekilir ve karnesini yırtar. Sevgilisinin terk ettiği adam ise kadının bütün fotoğraflarını çöpe atar. Bu eylemler bir sona erişi yansıtır. Öyleyse bir sonraki sahnede karakterleri bambaşka bir mekânda ve başka eylemler yaparken gösterebiliriz.

c) Ters Eylemli Geçiş: Bu tip geçişlerde karakterin birden fazla ve birbirine zıt eylemler yaparak olayı kapatması, bu şekilde de eylem sekansını bitirmesi hedeflenir. Aynı örneklerin üzerinde duralım: Küçük çocuk, uğradığı hayal kırıklığından sonra yine karnesini yırtar ve yatağına uzanır. Ancak birkaç saniyelik düşünceden sonra hızla yatağından kalkarak çöp kutusuna gider ve yırttığı parçaları birleştirmeye çalışır. Sevgilisinin terk ettiği karakterimiz ise sevdiği kadının resimlerini kızgınlıkla çöpe attıktan sonra, çöpteki resimlerden birini alır, biraz önceki kızgınlığına tezat teşkil eden bir şekilde yavaşça okşayarak, *"Belki de sana çok haksızlık ettim"* diye mırıldanır. Bu tip geçişlerde, çok kısa bir zaman diliminde karakterin bir başka boyutunu göstererek, onu seyirciye daha yakın, daha sempatik, yani özdeşleşmeye daha uygun kılabilmemiz mümkündür.

d) Hazırlık Eylemine Geçiş: Karakterin başına gelen tüm olaylara bir cevabı, bir tepkisi vardır. Bu tepki çok sessiz ya da küçük, bireysel eylemlerle gösterilebildiği gibi, uzun uzadıya hazırlanmış, hatta dikkatlice tasarlanmış eylemlere de dönüşebilir. Babasının hediye almadığı çocuk başta hiçbir şey yapmaz, hatta babasına her zaman davrandığı gibi davranabilir ancak suratından, tavrından bozulduğunu anlarız. Yine de çocuğun tepkisini vermeden sahneyi bitiririz. Bir sonraki sahnede ise çocuğun babasının yemeği için bir takım karışımlar hazırladığını görebiliriz. Burada bir hesaplaşma vardır. Yani bu tip eylemler, bitmiş olayların henüz bitmediğini karşılıklı olarak devam edeceğini dallanıp budaklanacağını gösterir. Yine diğer örnekte, sevgilisinin terk ettiği karakterin kadını takip etmeye başlaması hazırlık eylemlerine örnektir.

e) Karma Geçişler: Tek eylem dışında yukarıda verilen tüm eylemler ve buna bağlı olarak yapılan geçişler tek başlarına olabildikleri gibi birbirine bağlı veya birbirlerinin peşi sıra da kullanılabilirler. Örneğin bir ters eylemden sonra hazırlık eylemine geçilir. Bu eylem geçişlerinin arasına elips (zamanda atlamalar)'ler de konulabilir.

KARAKTER ÖZELLİKLERİ

Dramaturjik anlatım ve yazım kurslarında, karakter yaratımı deyince akla çoğu zaman, karakterin sosyolojik ve psikolojik altyapısının tüm hatlarıyla belirlenmesi gelir. Ancak bu tarz bir yaklaşım, yanlış olmamakla birlikte analitik bir tavrın ötesine geçememekte ve senaristin yaratıcı özelliğini stimüle edici bir işlev görmemektedir. Gerçekten de henüz senaryoyu yazmaya başlarken, yaratacağımız karakterin duygusal, sinirli veya akıllı olduğunu kağıda dökmek, arabası olduğunu söylemek, ailesini anlatmak bize pratik bir yarar sağlamaz. Bunlar kalıp bilgilerdir ve daha ortada öykü yokken belirlemenin getirisi yoktur. Bu tip bilgilerin olayın gelişimine bağlı olarak bulunmaları daha uygun olacaktır.

Aslında karakter yaratımı ve eylem yaratımını ayrı düşünmemek gerekir. Hatta karakteri gerçek anlamda tanımlayan olgu, eylemdir diyebiliriz. Bu noktada, senaryomuzda yarattığımız kişiliğe hayat verebilmek; onu amaçları, arzuları, motivasyonları ve bunlara bağlı olan eylemleri ile tanımlamaktan geçer. Karakter özelliklerinin teker teker belirlenmesi ancak bu tanımlamadan sonra değer kazanır hale gelecektir. Daha önceki bölümlerde üzerinde durduğum amaç, neden ve çatışma kavramları, karakter yaratımının da kalbini oluşturur. Ancak bu noktada filme nasıl başlayacağımız önem taşımaktadır. Eğer filminiz sıradan bir karakterin başına gelenleri ve bundan kendini kur-

tarmasını ortaya koyan bir yapı ile başlayacaksa karakterizasyon, çatışmalar yoluyla sağlanacaktır. Ancak öncelikle karakteri tanıtmak hedefleniyorsa, o halde filmin hemen başında güçlü bir eylem ya da eylemlerden yararlanmak şarttır. Aslında edebiyatla senaryo arasındaki belki de en çarpıcı fark bu noktada ortaya çıkar. Edebiyatta iç konuşmalarla, düşüncelerle rahatlıkla karakter yaratılabilmektedir. Hatta daha da ileri gidelim. Bir romanda, herhangi bir karakter için pekâlâ da, sinirli, iyi, akıllı, cömert, çekingen, bunalımlı, hırslı gibi sıfatlar yoluyla tanımlama yapılabilir. Bu sıfatlar okuyucuların kafalarında buna karşılık gelen kavram ve karakterlere çağrı yapar. Sinemada böyle bir durum söz konusu değildir. Ancak acemi senaristler, sinopsislerini bu tip sıfatlarla doldururlar. *(Baş karakterin çok iyi bir ablası vardır, son derece çekingen davranmaktadır, hırslı bir çocuktur, vs.)* Böyle cümleler karşısında okuyucuların şu tip sorular sorma hakları olacaktır. *"Peki iyi olduğunu nereden anlıyoruz? Çekingen davranıyor da ne yapıyor? Hırslı olduğu filmde nasıl veriliyor?"*

Braveheart (Cesuryürek) veya **The Man in the iron mask (Demir maskeli adam)** gibi filmlerin senaristi Randal Wallace kendisine neden senaryo yazdığı sorulduğunda öyküleri çok sevdiğini ve karakterleri öyküler yoluyla tanıyabildiği için bu mesleğe girdiğini anlatmıştır. Wallace kendi doğumundan çok önce ölen büyük babasının nasıl bir insan olduğunu, şunun, bunun söylemesiyle değil, sadece onun hakkında duyduğu bir öyküyle anlamıştır: *"Büyükbabam Tennessee'li bir çiftçiydi. Kriz zamanında şehre çalışmaya gitmek zorunda kalmış ve iki metre boyunda, 100 ki'loluk koca bir adam olduğu için hemen bir buz üretme atölyesinde iş bulmuş. İlk gün, patron yanına gelip şöyle bir hoş geldin sunmuş: Dediklerimi yaparsan iyi geçiniriz ama şunu bil ki burada çalışan bir sürü zenci var ve onları çalışmaya itmek zorundayım, o yüzden eğer seni 'orospu çocuğu' diye çağırırsam kafana takma, sana karşı bir şey değil, benim tarzım bu.. İnançlı ve bir sürü siyahi dostu olan büyükbabam adama bakmış ve şöyle demiş: Anlıyorum. Sen de şunu bil ki eğer bana 'orospu çocuğu' diye seslenirsen ve ben de çekiçle suratını dağıtırsam kafana takma, sana karşı bir şey değil, benim tarzım bu..."*[275]

Karakter analizi ile ilgili derinlikli tablolar vermeden önce, sinemada bir karakterin hareketlerini belirleyen üç önemli durum olduğundan bahsetmek gerekir.

1) AMAÇ 2) ÇATIŞMA 3) EYLEM.

Daha önceki bölümlerde amaç ve engel konuları üzerinde uzunca durmuştum. Karakterin filmde tek bir ana amacı olduğu gibi, bu ana amacı gerçekleştirme yolunda, her sahne veya her sekansta, lokal amaçlara da sahiptir. Elbette ki karakterin yalnızca amacının olması yeterli değildir. Bu amacı gerçekleştirmeye yönelmiş de olmalıdır. Gerçekleştirilmek istenen her amaç ileriye doğru bir eylem gerektirir. *(İsteme, sorma, arama, araştırma, takip, kaçış, gizlenme, vs.)* Bu noktada karakterin önüne çıkan lokal engelleri çözüş biçimi, onu tanımamıza yardımcı olan en önemli faktördür. Böylelikle bazı filmlerde, baş karakter çabucak bir amaç edinecek ve bu amaçları çözdükçe bize kişiliği hakkında fikir verecektir. Fransız senaryo kuramcılarından Jean-Marie Roth, eylemlerin gelişiminin amaçlarla doğrudan ilişkisi olduğu yönünde bir çalışma yapmıştır. Buna göre:

a)Yarışı kazanmak için koşan bir adam fizik eylem yapmaktadır.

275) Lorian Tamara Elbert : *Why We Write: Randal Wallace*, Silman James Pres, Los Angeles, 1999, sayfa 7

b)Sevdiğine kavuşmak için koşan bir adam sevgi eylemi yapmaktadır.

c)Yarışı kazanmak için koşan, bunun sonucunda da sevdiği kadını etkilemek isteyen adam ise duygusal eylem yapmaktadır.

Senaristin rolü, her türlü eylem durumunda karakterinin nasıl davranacağını çok iyi seçebilmesidir.

Henüz filmin başında ortaya çıkan bir dış çatışma sahnesi genellikle karakterin seceresini tanımamıza yardımcı olmaktadır. *(Spor karşılaşması, silahlı tehdit, polis soruşturması)* Karakterin bu çatışmaya cevap veriş biçimi ise kişiliğini algılamamıza yardımcı olur. Senaryo yazarken *"benim baş karakterim şu ya da bu kişilikte olmalıdır"* diyerek filmin hikayesini onun etrafına örmeye çalışmak çok akılcı olmayacaktır. Böyle bir yaklaşım daha çok televizyon dizisi senaryoları için doğrudur. Eylem kullanımının ne derece etkili olduğunu anlamak için hangi sahnelerden itibaren filme olan ilgimizin arttığını iyi gözlemlemek gerekir. Ne tür kişilik özellikleri için ne tür eylemler bulabiliriz? Üzerinde birazdan duracağız.

Senarist ve Karakter

Senaristin yaratıcılığı ve sorunsalını ortaya koyuş biçimi, dramatik işleyişten geçmesine rağmen, bunun vitrini karakterlerdir. Gerçekten de, karakterlerin inandırıcılığı ve onun kişilik özelliklerinin vuruculuğu arttığı ölçüde filme olan ilgi de o oranda fazlalaşır. Senarist, karakterlerini yaratırken *amaç-çatışma-eylem* üçgeni dışındaki bazı hususların üzerinde de dikkatle durmalıdır. Nelerdir bunlar?

a) Filmin başında veya genel yapısı içinde karakterizasyon yapabilmenin yolu senaryomuzu baştan sona iyi bilmekten geçer. Baş karaktere, filmin daha sonraki bölümlerinde kullanmak üzere belli bir kişilik özelliği vermek, karakterin bundan sonraki hareketlerini ona göre yapacağı anlamına gelir. Yani bir senarist, senaryo yazımının başlarında ne kadar özgürse, sonlara doğru da o kadar kısıtlıdır. Diyelim çok sevecen olarak tanıttığımız bir karakteri *(eğer yanıltma ve sürpriz peşinde değilsek)* başka bir olay karşısında vahşi ve hoşgörüsüz göstermeden önce biraz düşünmeliyiz. Bu karakter bu hareketleri gerçekten yapar mıydı? Örneğin eskilerden bir Türk filmi **İnce Cumal**i'de bu söylediğim kurala örnek teşkil eden kötü bir geçiş vardır. Cumali'yi evlatlık alan ve yetiştiren adam küçüklüğünde onunla son derece tehlikeli olan birbirini vurmaca oyunu oynar *(zalim baba).* Sonra Cumali biraz daha büyüdüğünde, adamın karısı Cumali'yi hâlâ çocuk gibi oyun oynamakla suçlar. Yaşlı adam da *"Bırak oynasın! Çocukluğunu hiç yaşamadı ki"* der. *(iyi baba)* Bu tiplemelerden hangisi doğrudur?

b) Senarist baş karakterini hemen başlarda harekete geçirebilmelidir. Zira filmi seyirciye seyrettirecek olan eleman baş karakterden başkası değildir. Bazı filmlerde içinden çökmüş, mutsuz bir evlilik yapmış ya da gençlik hayalleri boşluğa düşmüş umutsuz karakterleri esas alan filmler yapmaya heveslenen senaristler, onların umutsuzluğunu tüm seyircilerin hemen algıladığını zannetme yanılgısına düşerler. Halbuki karakterin umutsuzluğunu anlamak kadar ,onun ne zaman buna baş kaldıracağını ya da bu umutsuzluğun hangi sonuçlara neden olacağını görmek de önem taşımaktadır. Son dönemlerde çekilen **Suna** filminde aynı adlı baş karakter (Türkân Şoray) için filmin sinopsisinde düşleri yok olmuş, mutsuz evlilik geçirmiş ya da 12 Mart darbesinin bir yerlere savurduğu gibi notlar vardır. Halbuki filmde biz savrulmuş hiçbir karakter görmeyiz. Neredeyse 1 saat boyunca hiçbir çatışma olmaz, yemekler yenir, sohbetler edilir, hiç sinemasal olmayan bir mutluluk ortamı içinde

öykü sürer gider. Ancak 52. dakikada Suna kocasına isyan eder ve mutlu olmadığını haykırır. O zaman ben de seyirci olarak sorarım: Neden? Neden o anda da başka bir zaman değil? Bunu filmin hemen başında haykırsaydın ne değişirdi? Ve özellikle... Mutsuzsan neden bir hamle yapmıyorsun?

c) Tematik değişimden söz ederken, karakterlerin yanlızca önemli travmalar sonunda değişim yaşayabileceklerini belirtmiştim. Hayatında çeşitli yanlışlar yapan bir karakterin aynı yanlışı tekrar etmesi de oldukça sık rastlanan olaylardandır. O halde, sinemada da, tıpkı yaşamdaki gibi, çabucak değişim geçiren karakterler inandırıcılıklarını yitirirler. Özellikle başkasının söylemesiyle karar değiştiren karakterler sadece kötü filmlerde vardır.

d) Senarist karakterleri yaratırken, özellikle gerçekten tanıdığı veya çocukluğundan hatırladığı kişilerden esinlenebilmelidir. Ancak esinlenmek demek, karakteri ismine varıncaya kadar doğrudan filme almak değil, onun kişilik özelliklerinden yararlanmak demektir. Bellekte kalmış her karakter, senarist için malzemedir ve yarattığı kişiyi çok iyi tanımasına yardım eder.

e) Karakterler için , nadir de olsa, aktörlerin özelliklerinden, hareketlerinden ve yaşama biçimiden yararlanan senaristler de vardır. Yani kimileri için geniş bir oyuncu çevresine sahip olmak yaratıcı olabilir. Daha küçük çaplı endüstrilerde veya sektördeki insanların birbirine daha rahat ulaştığı durumlarda genellikle oyuncular önceden seçilir. Fransa'da isim yapmış senaristler çoğunlukla bunu şart koşar. Ancak bu durum, kimi senaristler için blokaj da yaratabilir. O yüzden de yapımcılar filmden önce rolleri kimin oynayacağını söyleyip söylememe konusunda oldukça kararsızdır.

BAŞ KARAKTERİN EYLEMLERİ

Baş karakterin, kişiliğini gösteren eylemlerini ne şekilde, nasıl, filmin hangi noktasında ve niçin yaptığını ve bu eylemlerin filmin içinde nasıl sunulduğunu inceleyelim.

Olay örgüsü ve karakter

Filmde, baş karakterin nasıl ortaya çıkacağı kadar, nasıl sunulacağı da önemlidir. Karakterlerin sahip olduğu kişilik özelliklerini her senarist, filmin aynı anında sunmak istemeyebilir. Kaldı ki filmin naratif yapısı, kurgusu ya da stili buna müsaade de etmeyebilir. O halde, baş karakteri, filmin hangi bölümünde ve ne şekilde tanıyabileceğimize dair sınıflamaya bir göz gezdirelim:

Senarist, karakterizasyon yapmadan filmine başlar. Karakter dramatik amacına ulaşmaya çalışırken, olay örgüsünün içinde, çevresine verdiği tepkiler ve yarattığı eylemlerle kişilik bulur.

Filmin başındaki dış çatışmayla karakterin özelliklerini verip film boyunca iç çatışmalarla besleyebilir.

Karakterin kişilik özelliklerini, filmin ilk aktında, olay örgüsünden bağımsız bir eylemle tanıtıp, filmdeki olayları bu kişilik özelliğine doğrudan bağlı kılmayı esas alabilir.

Senarist, filmine, karakterin mesleği veya uğraşısını nasıl icra ettiğini gösteren sunum (exposition) sahnesiyle başlar. Kimi senaristler için karakterin sunumu onun boş zamanlarında da ne yaptığını biraz olsun göstermeye çalıştığı neredeyse belgesel bir kronik şeklinde oluşabilir.

Filmin, iki karakterin ilişkisi üzerine kurulmuş bir yapısı varsa, hangisinin daha önemli ve

ilgi çekici olduğuna bakmadan, iki karakter hakkında da karşılıklı eylemlerle kişilik özellikleri belirleyebilir ve ilişkilerini de bu özellikler üzerine kurabilir.

Bağımsız Eylem Sahnesi

Filmin açılış sahnesinden itibaren ya da ilk aktın içinde gördüğümüz baş karakter çoğunlukla dinamik bir eylem içindedir. Bu eylem sahnesi yalnızca karakterin kişilik özelliklerini tanımamıza yardımcı olmakla kalmayıp, onun mesleği ya da eğilimleri hakkında da bilgi verir.

Filmin ilk sekansında baş karakterin komple bir eylem sahnesi ile *(başlangıcı, gelişimi ve sonu olan)* resmedilmesi hem onun filmin baş karakteri olduğu konusundaki düşüncemizi teyit eder hem de kişiliği hakkında net bir fikre sahip olmamızı sağlar. Bununla birlikte, filmin ilk aktının karakterin amacının seyirci tarafından öğrenildiği sahne olduğunu biliyoruz. O halde, ilk sekansta göreceğimiz karakter eylemlerini, filmin dramatik öyküsünden bağımsız düşünmek gerekecektir. Bir başka deyişle ya filme hızlı bir giriş yapılarak karakterin amacının seyirci tarafından çabucak öğrenilmesi sağlanmalı ya da ilk aktın sonundan önce filmin olay örgüsü ile doğrudan bağı olmayan ve yalnızca karakterin kişilik özelliklerini tanıtabilmek için kurulmuş bir sahne yaratılmalıdır. İşte bu sahneye bağımsız eylem sahnesi denir. Diyelim sakar bir karakterin hikayesi anlatılacaksa, onu en başta bir dükkanda ortalığı istemeden birbirine katarken göstermek olumludur.

Yaratının en zorlayıcı bölümlerinden biri bağımsız eylemler bulabilmektir. Reklamcıların tek bir eylemle bütün bir kampanyayı sürdürebildiğini göz önüne alırsak, filmin içinde durmaksızın eylem üretmenin ne kadar zor olduğu kavranabilir. Bağımsız eylem çalışmalarında kuramcı Lois Peyser'in alıştırma modelini örnek alarak kendimize özgü bir eylem sahnesi oluşturabiliriz. Bu modele göre bir karakter rutin bir iş yapmaya girişir. Sonra bu hareket yavaş yavaş tamamen farklı bir eylem haline dönüşür. Örneğin: Bir kadın bir süpermarkete girer. Önce değişik reyonlardan seçtiği malları yavaş yavaş ve inceleyerek alışveriş sepetine attığı görülür. Sonra da etrafına hızlı bir bakış fırlatarak ceplerine doldurmaya başlar. Ve sonra ?

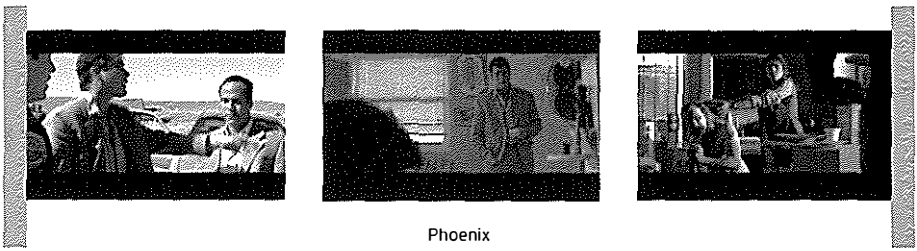
Bağımsız eylem sahnesi her zaman dışa dönüktür ve baş karakter dışında en az bir karakterin daha varlığı gereklidir. Örneğin baş karakterin aynaya bakıp suratını buruşturması ya da evin içinde hırslı bir şekilde mekik çekmesi ilginç ve karakteri tanıtıcı sahneler olabilir, ancak karakterin kişiliğini tam olarak algılamamıza yardım eden bağımsız eylem sahneleri değildir. Buna karşılık karakteri başkalarıyla fiziki, manevi veya mental ilişkiye sokan tek bir sahne dahi onun kişilik özelliklerini algılamamız için yeterli olabilir. Hatta bunu ne kadar kısa sürede anlatabilirsek o kadar da etkili olacağımız kesindir. **Elmer Gantry**'de baş karakter Gantry (Burt Lancaster) kalacak bir yer aramak için gezinirken kırsal bir bölgede içinden müzik sesi gelen bir kilise görür. İçine girip hayranlıkla baktığı kilisede



Elmer Gantry

inançlı siyahlar dini şarkılar söylemektedir. Biraz hırpani, derisinin rengi de beyaz bir adamın içeri girmesi ve arka sıralardan yürümeye başlaması herkesin şaşkınlıkla adama bakmasına ve şarkı söylemeyi birer ikişer bırakmalarına neden olur. Sonunda herkes susar. Tam o anda Elmer Gantry siyahlardaki kadar büyük bir şevkle ve doğru tınıyı tutturarak şarkıya devam etmeye başlar. Herkesdeki şaşkınlık bitmeye ve önce çekingen bir şekilde sonra da daha cesaretle ona eşlik etmeye girişirler. Bu örnekte karakterin dini bir altyapısı olduğunu, özgüveninin varolduğunu ve siyahlara karşı hiçbir ön yargısı olmadığını anlayabiliyoruz.

Bağımsız eylem sahnelerini tek boyutlu düşünmemek de yerinde olur. En kısa zaman diliminde en fazla karakter özelliği vermek, senaristin amacı olmalıdır. Bir karakterin belirgin ve öne çıkan bir özelliği vardır ancak buna bağlı olarak başka türlü hareketler de geliştirmiştir. **Phoenix** adında bir Amerikan filminin ilginç örneğini el alalım: Harry Colins (Ray Liotta) uzun yıllardır Arizona'da Phoenix şehrinin polisidir. Film, olay mahallinin önünde bekleyen cinayet masası ekipleri ile açılır. Harry olay yerine geldiğinde kendisine



Phoenix

bilgi verilir. Sardıkları evin içinde kocasını silahla tehdit eden bir kadın vardır ve polislerden birinin onu silahını teslim etmeye ikna etmek için içeri girmesi gerekir. Harry bir demir para ister, yazı tura atar ve kaybeder. Kendisi gidecektir. Bu küçük eylem, karakterin filmde daha sonra göreceğimiz kaderci kişiliği için ufak bir ön fikirdir. Ancak bu henüz tam bir eylem sahnesi sayılamaz. Harry içeri girer. Silahlı kadın yarı delirmiş durumda bağırıp çağırmakta, silahını başına dayadığı adamı tehdit etmektedir. Kadın Harry'ye dönüp bu adamı üvey kızına tecavüz etmek isterken yakaladığını söyler. Harry bir an ikisine de bakar ve yalnızca şunu söyleyerek dışarı çıkar: "*Vur onu!*"Bir polisin *(en azından baş karakterimiz olması gereken polisin)* nasıl davranması gerektiği konusunda toplumsal anlamda şartlandığımız için her türlü kontrast, bir eylem sahnesidir.

Bunun yanında, karakterin birçok kişilik özelliği tek bir dominant davranış tarzından çıkmış olabilir ya da bu özellik en baskın gibi görünen eylemlere yol açabilir. Bu yüzden üniversitede öğrencilerime bağımsız eylemle ilgili alıştırmalar yaptırırken, özellikle karakterin bir özelliğini öne çıkarmalarını tavsiye ederdim. Bununla ilgili bir örnekle devam edelim: Joel Schumacher ve senaristi Ebbe Roe Smith **Falling down (Sonun başlangıcı)** filminde baş karakter D-fens; kravatlı, düzgün giyimli bir adamdır ve arabasıyla yoğun, sıkışmış trafiğin içindedir. Onu terlemiş, sıkılmış görürüz. Sonra birden, çantasını alır, dışarı çıkar ve arabasını yolun ortasında bırakarak kenardaki çayırlık alana doğru yürümeye başlar. Bu bir eylem sahnesi sayılabilir ve karakter hakkında bir ilk izlenim edinmemizi sağlar. Biraz sonra D-fens şehirde yürürken köşede bir bakkal dükkânı görür ve içeri girer. İçeride kimse yoktur. Dükkân sahibi, asya kökenli, kötü bakışlı bir adamdır. D-fens buzdolabından bir kutu kola alır ve kasaya gider. Sonra olanları ve diyalogları takip edelim:

BAKKAL – Eighty-fay (85) sent!
D-FENS - Anlayamadım
BAKKAL – Eighty-fay sent, eighty-fay sent!
D-FENS – Eighty-five sent? Telefon etmek için param kalmaz. Bak 50 sent al (1 dolar uzatarak), 50 sent de bana ver...
BAKKAL – Olmaz!
D-FENS – Bal gibi olur!
BAKKAL – İçecek eighty-fay sent, öde ya da git!
D-FENS – Fay değil, five! Çin'de "v" harfi yok mu?
BAKKAL – Çinli değilim, Koreliyim.
D-FENS – Paramı alıyorsun ama lisanımı öğrenmiyorsun. (duraklama) Sen Korelisin ha? Benim ülkem seninkine ne kadar para yardımı yaptı haberin var mı senin?
BAKKAL – Ne kadar?
D-FENS – (Duraklayarak) Bilmiyorum ama çok olduğuna eminim
BAKKAL – Git! Bela yok! (Kapıyı göstererek)
D-FENS – Kalıyorum! Ne diyeceksin buna?
Bakkal, sopa çıkarır. Boğuşma olur ve sopa D-fens'in elinde kalır.
D-FENS – Ne bu be? Fiji'nin son savunma hamlesi mi? (etrafa vurarak)
BAKKAL – (ellerini başına kapayıp) Parayı al! Parayı al!
D-FENS – (sakin) Ne?
BAKKAL – Parayı al!
D-FENS – Ellerini çek anlamıyorum dediğinden! (bağırarak) Yavaşça ve ayrı ayrı söyle!
BAKKAL – Parayı al!
D-FENS – Ne? (durarak) Sen beni hırsız mı sandın? Ben hırsız değilim. Hırsız bir kolayı 85 sent'e satana denir. Sensin hırsız! Ben tüketici haklarımı savunuyorum!
D-fens elindeki sopayla ortalıkta dolanmaya başlar.
D-FENS – Fiyatları 1965'e götürelim ha? Ne dersin? Söyle çörekler kaça?
BAKKAL – 1,12



Falling down (Sonun başlangıcı)

D-FENS – Çok fazla!
D-fens elindeki sopayla çöreklere vurur. Hepsi dağılır.
D-FENS – Aspirin kaça?
BAKKAL – 3,40

D-fens aspirinleri de dağıtır. Bakkal ortalığa acıyla bakmaktadır.
D-FENS – Piller? Dörtlü olanlar...
BAKKAL – Be... pardon 4,35
D-FENS – Aferin!
D-fens, yine de etrafı kırıp döker ve kolasını eline alarak tekrar bakkalın karşısına gelir.
D-FENS – Şimdi söyle bakalım, kola ne kadar?
BAKKAL – 50 sent
D-fens memnun bir şekilde başını sallar. 1 dolarını kasaya koyup 50 sent geri alır. Çantasını eline alıp kırık dökük durumda kalan dükkanı sakince terk eder.
D-FENS – Dükkânınıza uğramak bir zevkti!

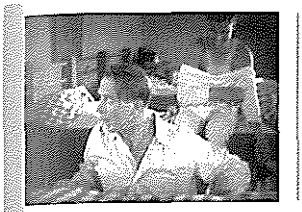
Bu örnekte baş karakter için hangi karakter özelliği uygun görülebilir? Irkçı mı, saldırgan mı, yoksa şizofren mi? Aslında bu özelliklerin hepsine biraz sahip olan karakter her şeyden önce Amerikan değerlerinin oluşturduğu bir bireydir. Bu değerler tüketici haklarını, devletin yüceliğini, yalan ve hilenin yanlışlığını öne çıkarır. D-fens'in de hareketlerini yöneten en önemli kavram Amerikan değerlerine bağlılıktır. Bu değerlere ne kadar körü körüne bağlı olduğu Kore'ye ödenen çok para olduğunu bildiği ancak miktarını bilmediği ironik diyalogda ortaya çıkar. Karakteri, bundan sonraki eylemlerinde de buna uygun bir mentalitede göstermek gerekecektir. Bakkal ile D-fens arasındaki bu sahne, filmin başında verilen bir bağımsız eylem sahnesidir, zira bu aşamada henüz baş karakterin kızının doğum gününe yetişmeye çalıştığını ancak eski eşinin agresif tavırları nedeniyle D-fens'i görmek istemediğini henüz bilmiyoruz.

GÖRSEL TANIMLAMALAR

Eylem ve bilgilendirme dışında karakter tanıtımının en önemli yollarından biri görsel elemanlara başvurmaktır. Bir karakterin sarışın mı, uzun boylu mu, büyük alınlı mı, patlak gözlü mü olacağı yani kısacası hangi fiziki özelliklere sahip olacağı yalnızca ve yalnızca dramatik işleyiş ile ilgilidir. Bunların filmin başında tespit edilmesine gerek yoktur ve senaristin keyfine de bağlı değildir. Daha önce, yazım tekniklerini anlatırken değindiğim gibi senarist, karakterin bu tip özelliklerine dramatik gerekliliğe göre karar vermelidir.

Buna karşılık, eldeki nasır, bacaktaki yara, kafadaki iz gibi görünen özellikler, karakterin tanımlamasının daha sağlam temellere oturmasına yardımcı olabilir. Ancak burada, yapılması gereken en öenmli şey şudur: Bu görsel özellikler ona sahip olan karakter tarafından başkalarına açıklanmamalıdır. Yani karakterin *"Bu kafamdaki iz nasıl oluştu biliyormusun?"* ya da *"Şimdi, bırak da şu bacağımdaki yarayı anlatayım!"*gibi sözcükler kullanmasına gerek yoktur. Aynı görsel tanımlamalar *"tip"* yaratmak için de önemlidir. Örneğin **Jackie Brown**'da Ordell (Samuel L. Jackson)'in uzun ince örgü sakalını düşünelim.

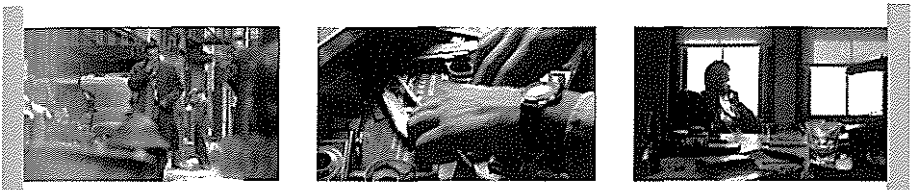
Karakterin, o an içinde bulunduğu durumu da görsel elemanlarla vermek yerinde



The Flesh and the devil
(Ten ve şeytan)

olacaktır. *(Sırttaki ter, gözlerin kanlılığı, saçların dağınıklığı, vs.)* **The Flesh and the devil (Ten ve şeytan)**, asker olduğu kıyafetlerinden anlaşılan bir takım gençlerin ranzadaki görüntüleri ile açılır. Olay iç mekanda geçmektedir. Ancak hemen hepsinde atlet şeklinde amele yanığı vardır. Bu izler, onların sıcağın altında uzun süre idman yaptıklarını ispat etmektedir. Karakterin uzun bir çalışma sürecinin sonucunda sırtında ve alnında biriken terlerin iç çamaşırına geçmesi ya da elbiselerinin kirlenmesi unutulmaması gereken detaylardır. Bunlar senaristin yükümlülüğüdür ve senaryoda bir cümleyle de olsa belirtilmesi gerekir.

Baş karakterin odası nasıl olacaktır? İşyerindeki masasında ne tür objeler bulunmaktadır? Duvarlarında hangi resimler asılıdır? Ceplerinde ne vardır? Cüzdanında ne taşımaktadır? Bu ve bunun gibi soruları daha da çeşitlendirebiliriz. Böyle görsel tanımlamaların amacı, seyirciyi fazla sözel bilgilendirmeye boğmadan görerek ve düşünerek, karakteri kafasında oturtmasına yardımcı olmaktır. **Angel heart (Şeytan çıkmazı)**'nda, dedektif Harold Angel'ın (Mickey Rourke) filmin başındaki görsel tanıtımından, işlerinin iyi gitmediği anlaşılabilir. Kötü mahallede karanlık bir ofis, buruşuk bir pardesü. Buna ek olarak müşterisi ile telefonda konuşurken çekmeceyi açar ve bu çekmecenin ne kadar dağınık olduğunun, içinde hangi objelerin rastgele oraya buraya atıldığının farkına



Angel heart (Şeytan çıkmazı)

varırız. Bu bir görsel tanımlamadır ve dedektif hakkında kafamızda fikir oluşturur. Aynı çekmece detayı **Secret window (Gizli pencere)** filminde de baş karakter yazar Mort Rainey (Johnny Depp), daktilosunun başında romanını yazmaya hazırlanırken kullanılır. Rainey, sigara bulmak için çekmeceleri arar ve detay çekimleriyle çekmecenin içinde ona ait pek çok eşya görünür. Bunlardan bazıları *(Doritos cips)*, filmin daha ileriki bölümlerinde görsel olarak yeniden karşımıza çıkacaktır.

KARAKTER BİLGİLERİ

Eylem ve görsel bilgiler verildikten sonra artık karakter tanımlamalarına girebiliriz. İşte bu noktadan sonra karakterlerin sosyal çevreleri, konumları ve aile ilişkileri üzerine etraflıca düşünmeye, şemalardan yararlanmaya başlarız. O yüzden de, aşağıda vereceğim baş karakter şemasının yerinin burası olduğunu düşünüyorum.

MEDENİ DURUM
İSİM
CİNSİYET
YAŞ
MİLLİYET
DOĞUM YERİ
EVLİ/BEKAR/ÇOCUKLU/DUL
MESLEK

FİZYOLOJİK DURUM
FİZİK (Boy, kilo, saç, makyaj, yüz, yürüyüş, duruş)
TARZ (Sert, kontrollü, enerjik)
JEST (Küçük eylemler, alışkanlıklar, tikler)
GİYİNİŞ (Stil, kalite, taşıma)
KONUŞMA (Ses tonu, kelimelerin gücü, eğitim, aksan, argo)
SAĞLIK (İçki, sigara, uyuşturucu, enfeksiyon)

SOSYOLOJİK DURUM
MESLEK/KAZANÇ (İşin niteliği, kazanç)
GEÇMİŞ ALIŞKANLIKLAR VE ETKİLERİ (Tövbekârlık, değişmiş sosyal sınıf)
DİN (Aşırı, hoşgörülü, pratike etmeyen, ilgisiz, dinsiz)
HAYAT ŞEKLİ (Sosyal statü, ekonomik durum, hastalık, zorluk)
SOSYAL KONUM VE İLİŞKİLER (Karşılıklı hiyerarşi, arkadaşlar)
MESLEK HAYATI (İş çevresi, bulunulan yer, arkadaşlar)
AŞK VE SEKS HAYATI (Yalnız, çapkın, deli aşık, fantezilere düşkün, tutucu)

PSİKOLOJİK DURUM
GENEL DAVRANIŞ BİÇİMİ (Gizli hayal kırıklıkları, gizli karakter özellikleri)
PSİKOLOJİK EĞİLİM (Özel eğilimler, gizli takıntılar)
PASAPORT VE ÇİFT KUTUP ÖZELLİĞİ (En belirgin özellik, ona hem destek hem de köstek olacak özellik)
TEPKİLER (Neye karşı, atak, defansif, mantıklı, kuşkulu, kaçak)

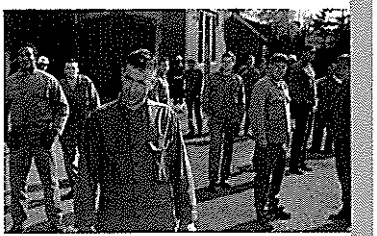
Bu tabloyla birlikte senarist, karakterin geçmiş, gelecek ve şimdiki zamandaki konumunu belirlemiş olur. Şimdi bu şemada gördüğümüz şıkların bazıları üzerinde biraz daha kapsamlı bir şekilde duralım.

Medeni Durum

Şemada "Karakter" bölümünün hemen altında görülen yedi madde, senaristin mutlaka belirlemiş olması gereken, olmazsa olmaz özellikleridir ve dış çatışmalar yoluyla, mümkün olduğu kadar çabuk sürede seyirciye duyurulmalıdır. Yarattığımız kişiliğin sosyolojik ve psikolojik alt yapısı filmin dramatik kurgusu ve konusuna göre oldukça önem kazanmaktadır. Karakterin ismi ve fizik özellikleri acaba önem arz etmekte midir? Kimi sinemacılar karakterin ismi ile seyircilere göz kırpılmasını hatta sembolik mesajlar ve-

rilmesini savunur. Aslında bu tip detaylarla uğraşmak, gerçekten üstüne düşmemiz gereken konulara vakit ayırmamızı engellemek ve kendimizi semboller kıskacına almaktan öteye gitmez. Bir karaktere yaptığı harekete bağlı olarak bir isim vermek ona şahsiyet ve kişilik özelliği kazandırmak anlamına gelmemektedir. Quentin Tarantino, **Reservoir dogs (Rezervuar köpekleri)** filminde, birlikte soygun yapacak karakterlerini Mr. Pink, Mr. Blue, Mr. Orange gibi isimlerle adlandırmıştır ancak burada bu isimlerin verilmesinin kendi aralarında rasyonel bir nedeni vardır. Bunlar o karakterlerin kişiliklerine atıf yapılarak verilmiş isimler değil, kod adlarıdır. Zaten Tarantino, bundan çok ustaca yararlanmayı da bilmiş, Mr. Pink'in kod adındaki pembe rengin yaptığı çağrışım nedeniyle bu ismi istemediğini gösteren diyaloglu bir sahneyi de filmin başına koymuştur.

Buna karşın, baş karakterin isminin özellikle vurgulanması gereken bir başlangıç yapılmış olabilir. **North by North West (Gizli teşkilat)**'ın senaryosunun 11. sayfasında baş karakterimiz Thornhill, Kaplan adında bir adamla karıştırılarak kaçırılacaktır. Thornhill'in Kaplan olmadığını seyircinin net bir şekilde algılayabilmesi için senarist Ernest Lehman, o ana kadar karakterimizin ismini gerek sekreterinin, gerek rastlayanların gerekse de arkadaşların ağzından tam yedi defa söyletmiştir.[276] Aynı şekilde, birden fazla karakterin ortak amaca sahip olduğu, ortak baş karakter sunulmuş olan **Dirty Dozen (12 Kahraman haydut)**'da filmin girişi, jenerikle birlikte karakterlerin görsel ve sosyolojik tanımlamalarına yer verir. Burada karakterlerin, birbilerinden net çizgilerle ayrılmış olması çok önemlidir. Zira 12 karakter vardır ve bu 12 karakteri birbirine karıştırmamak gerekir. Üstelik bunları teker teker eylemlerle tanıtmak mümkündür ama bir hayli zaman alır. Böylece İtalyan asıllı Fransız, Meksikalı Chavez, içlerinde Almanca konuşan tek mahkûm Polonyalı Stanislas, vs.. gibi tiplemeler adeta bir geçiş töreni gibi verilir. Bu sunum yapılırken, karşıtlıklardan da yararlanma yoluna gidilmiştir. *(Güneyli-zenci veya uzun ile kısa gibi)*



Dirty Dozen (12 Kahraman haydut)

Fizyolojik Durum

Fizik

Fizik özellikler ancak konunun içine doğrudan etki ettiğinde ilgi çekici hale gelebilir. Genç senaryoculara karakterlerini nasıl tasvir ettikleri sorulduğunda genellikle *"uzun boylu, esmer, bronz tenli, kızıl saçlı, vs."* gibi sıradan cevaplar alınır. Bu durum senaristin karakterini kafasında çok net belirlemiş olmasından değil, görmek istediği fizik özelliğini karakterine verme isteğinden doğar. **Cyrano, III. Richard** gibi tiyatrodan gelme birkaç karakter dışında sinemada yalnızca fizik özelliğiyle ünlenmiş bir karakter yoktur. İşte bu yüzden de yazım aşamasında, karakteri belirlerken onun boyunun uzunluğu ya da göz ve saç rengi üzerinde gereğinden fazla vakit kaybetmemek gerekir. Senaryo yazım

276) Pierre Jenn: *Techniques du Scénario*, FEMIS, 1991, Paris, sayfa 130

bölümünde değindiğim bir detayı tekrar edelim. Film için çok önemli bir yer tutmuyorsa, zaten yazdığınız her şey farklı bir oyuncunun seçilmesiyle bambaşka bir hale dönüşebilecektir. Yarattığınız karakterin diyelim esmer olmasının film içinde hiçbir önemi yoksa, siz ne kadar ısrar ederseniz edin, yapımcı onu sarışınlığıyla ün yapmış bir oyuncuyla değiştirebilir ve size karakterinizi sarışına çevirmenizi rahatlıkla söyleyebilir. Halbuki eğer onun esmerliğine yapıcı bir özellik katabilirseniz, sarışın oyuncu bulunsa dahi ona esmer bir peruk taktırtabilirsiniz. Yapıcı olmak, esmerliği görsel bir farklılık gibi değil, içerikle ilgili bir şekilde kullanmak anlamına gelir.

Tarz

Bir karakter yarattığımızda, düşünmemiz gereken belki de ilk özellik *(fizikten bile daha önemli)* onun nasıl hareket ettiğidir. Karakterin vücut yapısı, hareket yapısına uymak zorunda değildir. Son derece zayıf bir karakter, bir o kadar da hantal olabilir. Devasa görünüşlü bir karakteri de çok seri hareketler yaparken görebiliriz. Sonuçta bunlar kişilik özellikleridir ve genlerle alınmıştır. Hatta, filmin içinde, başka karakterler aralarında konuşurlarken, *"Onun, bu şişmanlığına rağmen nasıl bu kadar seri olduğuna şaşıyorum."* gibi sözler söyleyebilirler. Karakterin tarzını kişilik özellikleri ile karıştırmamak gerekir. Karakter sert, yavaş, hızlı, seri, kontrollü, sessiz, enerjik, apatik olabilir ancak bunlar yalnızca hareketle ilgilidir. Yani seri bir karakter yalnız başına bir bankın üzerinde dahi oturuyor olsa bir şeyler yapar, olmadı ayağını sallar. Yavaş bir karakter ise oturduğu yerde kalır.

Jest

Küçüklüğümde, **For a few dollars more (Birkaç dolar için)** filminin baş karakteri gibi ağzımın yanında sigara tutup *(o yaşta elbette ki sigara değil, küçük bir kağıt parçası)* ağza gelen tütünün fazlalarını sessizce yana tükürürdüm. Tabii karakterin tükürdüğü şeyin tütünün fazlaları olduğunu gençliğimde, sigara içtiğimde anlamıştım. Bunun yalnızca bir jest olduğunu sanıyordum. Gerçekten de bir karakterle özdeşleşme yaşandığında onun hareketlerini, sözlerini başkalarına tekrar ettiğimizi fark edebiliriz. Ama böyle bir şeyin gerçekleşmesi için, baş karakterin kendine özgü eylemleri olmalıdır. Fazla abartmamak kaydıyla, küçük tikler, yapılması alışkanlık haline gelmiş davranışlar, veya jestler karakteri bize bağlayan çok önemli görsel öğelerdir. Karakterlerin çoğu zaman oldukları gibi değil, olmak istedikleri gibi görünmeye çalıştıklarına dikkat etmek gerekir. Göğüsleri yeni çıkmaya başlayan bir genç kız, bunları göstermeye çalıştığından, insiyaki olarak vücudunu öne itmeye çalışacaktır. Yeni yetme bir delikanlı, kabadayılara özenirse, normal yürüyüşü değişir, külhanbeyi gibi yana doğru eğilerek yürümeye başlar.

Giyiniş

Gerçek hayatta insanların kendine özgü bir giyinme biçimi, özel bir stili olabilir. Ancak tarzı ne olursa olsun herkesin gardrobunda, maddi güçleri yettiği ölçüde, farklı durumlarda giymek için farklı tip birkaç giysi de vardır. Halbuki sinemada özel durumların dışında karakter, giyim modelini, stilini değiştirmez. Zira seyircinin filmde gördüğü karaktere yaptığı görsel kodlamanın içinde onun giyiniş biçimi de vardır. Ancak aynı tip giysi

demek, aynı giysi dernek değildir. Karakter zaman zaman giysilerini değiştirmelidir. Hatta sinemada karakterlerin giysilerinin değişmesi genellikle günün değişmesi, zamanın ilerlemesi anlamına gelmektedir.

Konuşma

Karakterlerin konuşma biçimi ve ses tınısı karakter belirlemede oldukça büyük önem taşır. Yine iletişim kurarken vücut dilini kullanma biçimi de konuşma konusunun kapsamına girer. Ses tonu, şive ya da argo kullanımı karakter özelliğini gösterir. Buna karşılık, kullanılan kelimelerin yapısı ve ritmi; karakterin birikimi, eğitimi ve kişisel gelişimi hakkında seyircinin zihninin çalışmasını sağlayacaktır. Seyirci belleği senaristin kendisinin bile farkında olmadığı detayları yakalamakla kalmaz, bunları yürütüp karakterin geçmiş hayatı ile ilgili olasılıklar üretir.

Sağlık

Karakterlerin sağlıklarıyla ilgili görsel özellikleri olacaktır. Yıllardır sigara içen bir karakterin sesi büyük ihtimalle çatlak, derisi sarıya çalan bir renkte, elleri de ne kadar yıkanırsa yıkansın sarı lekelerle doludur. Karakter grip olmuşsa burnunu çekecek ve nezleli bir sesle konuşacaktır.

Sosyolojik Unsurlar

Meslek / Kazanç

Bir filmde baş karakter veya diğer karakterler belki hayatta yapabileceğimiz pek çok konuşmayı yapmazlar. Çünkü bunların seyirci tarafından eylemli ve görsel sahneler ile keşfedilmesi gerekir. Örneğin mesleğinde mutsuz olmayan ama nispeten az para kazanan bir karakter bunu yalnızca yeri geldiği zaman dile getirir. Örnek verelim: Don Siegel'in ünlü **Dirty Harry (Kirli Harry)**'sinde Harry (Clint Eastwood) yaralanmıştır. Doktor, yaranın tedavisi için pantalonunu yırtacağını söyler. Ancak Harry o pantalonun kendisine 29,5 dolara maloldığunu söyleyerek reddeder. Stanley Kubrick, **Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)** filminin senaryo çalışmaları sırasında bir gün senaristi Frederic Raphael'e telefon eder. Aralarında şu ilginç konuşma geçer.

> *S.K. - Son Woody Allen filmini gördün mü?*
> *F.R. -* **Husbands and wives (Kocalar ve karılar)***'ı mı? Evet gördüm ve beğendim. Telaşlı ilk bölümü hariç. Sen?*
> *S.K. - İyi bir film. Bir şey dikkatini çekti mi?*
> *F.R. - Nedir?*
> *S.K. - Yaşadıkları evin büyüklüğü? Adam yayıncı ya da öyle bir şey ve o koskoca daire. Koridorun genişliğine dikkat ettin mi? Kameraları rahat hareket ettirmek için iyi tabii de yayın işinde çalışan bir adam için biraz pahalı değil mi? Biz böyle hatalar yapmamalıyız. Günümüzde, New York'ta Bill* [**Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)**]*'nın baş karakteri) ayarında*

bir doktorun ne kazandığını biliyor musun?
F.R. - Bilmem. 150.000 dolar kadar mı?
S.K. - Daireyi büyük yapma. [277]

Geçmiş Alışkanlıklar ve Etkileri

Hayatta hemen her insanın bir eğilimi, özelliği ya da başarılı olduğu bir iş vardır. *(İyi bir sporcu olmak, denizin dilinden anlamak, dans, bilgisayar, vs.)* Ancak zaman geçip başka yollar seçildiğinde geçmiş alışkanlıklar ve etkileri de unutulabilir. İşte bu özelliklerin yeniden ortaya çıkması ihtimali sinemadaki en çarpıcı çatışmaları oluşturan özelliklerden biridir. **Unforgiven (Affedilmeyen)** filminde baş karakter Munny (Clint Eastwood) eski bir silahşördür ama on yıldır inzivaya çekilmiş, eline silah almamış, kimseyi öldürmemiştir. Bu yüzden *'attığını vurma'* özelliğini de kaybetmiştir. Bu durum filmin ilerleyen bir bölümünde kullanılacaktır.

Din

Dini etkiler ve onun getirdiği yaşam şekli çevre faktörleri ile birleştiğinde karakterlerin kişilik özelliklerini daha iyi algılamamıza neden olmaktadır. Dini özellikleri *(dua, namaz, cami, vs)* göstermemiz şart değildir ancak bu özelliklerin hangi tip karakterler yarattığı önem taşır. Alfred Hitchcock, **The Wrong man (Lekeli adam)** filminde Henry Fonda'nın dua ettiği sahneyi ne kadar başarıyla icra ettiği yolundaki övgüler karşısında, karakter İtalyan olduğu için buna karar verdiğini söyler. Nasıl İsviçre'nin çikolatası, gölleri varsa, Amerika'da geçen bir film İtalyan bir aile koyduğunuzda dini vurgulamanız gerekir.[278]

Hayat Şekli

Yine dini özellikler ya da milliyet gibi, bir insanın doğumundan beri sahip olduğu bazı nitelikler veya ailesinin sosyal sınıfının kendisine olan etkileri çoğunlukla hiç kaybolmaz. Ancak parasızlık, hastalık, sosyal statülerin değişmesi gibi nedenlerle karakter belki çocukluğunda veya yakın bir tarihte yaşadığından çok farklı şekilde yaşıyor olabilir. Zaten, ilgi çekici olan durum, onun kendinden getirdiği özellikler ile şu andaki hayat şeklinin arasındaki kontrastı fazla abartmadan iletebilmektir. **The Painted veil (Duvak)** ya da **Stromboli** gibi filmler kocalarının peşinden geri kalmış sayılabilecek yerlere giden snob kadınların çatışmasını anlatır.



The Painted veil (Duvak)

277) Frederic Raphael: *Deux ans avec Kubrick*, Pion, Paris, 1999, sayfa 123
278) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 319

Sosyal Konum ve İlişkiler

Karakterin gerek mesleği gerekse kişisel ilişkileri ile oluşturduğu bir sosyal konum vardır. Bu konum, doğal hiyerarşilerden farklı olabilir. Zengin ve fakir arasındaki ayrım ne kadar doğal bir çatışma içeriyorsa, birikimli ve kültürlü ya da yalnız bir insan ile sosyal çevresi geniş başka biri arasındaki ilişki de aynı ölçüde çatışmalıdır. Bazı filmlerde sosyal konum ve bunların getirdiği ilişkiler, eylemlerin ve buna bağlı olarak da dramatik kurgunun iskeletini verebilir. Jean Renoir'ın **La Grande illusion (Büyük aldanış)** filminde, öyküsünün ilk bölümünün dramatik kurgusunun temelini, savaş sırasında karakterler arasındaki çatışmalar oluşturmaktadır. Düşman kamplarda ama aynı rütbeye ve sosyal sınıfa sahip iki subay, aynı milletten ama farklı sosyal sınıftan iki mahkumdan daha yakın olabilmektedir. Eylemler, karakterlerin ne yaptıkları ile değil, ne oldukları ile verilmiştir.[279]



La Grande illusion (Büyük aldanış)

Meslek Hayatı

Karakter tanıtımında özellikle ilk aktın içinde gerek makro *(kalınan şehir, kasaba, köy)* gerekse mikro *(aile, meslek grubu, meslek yeri, vs)* mekân tanımlamaları hemen filmin başında yapılır. Burada karakterin hem gerçekte, hem de metaforik olarak bulunduğu çevreye ne kadar uyum gösterdiğini *(ya da gösteremediğini)* vermek doğru olur. Bu anlamda büyük büroların uğultulu ortamında çalışan bir kişinin yalnızlığı açıktır. Yine kapı kapı dolaşıp mal satan bir karakter bıçkın olmak zorunda değildir. **Torremolinos 73 (Büyük yönetmen)** adındaki ilginç İspanyol filminde sıradan tipli, orta sınıf bir İspanyol erkeğini ansiklopedi satarken görürüz. Bu karakterin karısı ile birlikte evde yapılan seks filmleri çevirmeye başlamasıyla kontrast daha da vurgulanmış olur.


Torremolinos 73 (Büyük yönetmen)

Aşk ve Seks Hayatı

Karakterin aşk hayatı bir filmin olmazsa olmazları arasındadır. En yalnız veya en şablon karakterin dahi aşka bir bakışı vardır. Pülsiyonel olarak aşk hayatına yön veren elbette ki cinsel eğilimlerdir. Ancak bir karakterin cinsel hayatını vermeden film geçebilir, aşk hayatını vermeden geçmez. Kimi zaman aşk filmdeki yan eleman veya motor eleman olmanın ötesine geçer. Doğrudan doğruya kişiliği oluşturan bir konuma girebilir.

279) Les Cahiers du Scénario: No:6-7, Bruxelles, 1991, sayfa 25

Karakterlerin aşk ve seks hayatlarının dışavurumu kültürel özelliklere göre farklılıklar içerir. Aslında kişinin davranış biçimi ve tepkileri hemen her kültürde aynıdır ancak aynı şekilde ortaya çıkmaz. Buna karşılık karakterler cinsel tepkilerinde bir sahneden diğerine aynı özellikleri taşırlar. Bertrand Tavernier'nin **Coup de torchon (Sil baştan)** filminde Rose (Isabelle Huppert) bir adamla sevişirken kocası tarafından basılır. Kocası onu yerlerde sürükleyerek dışarı çıkarınca herkesin önünde onu sevmediğini haykırır. Bu kadının kocasını aldattığı sahne sadece yataktan ibaret kalsaydı o zaman bunun bir kerelik bir aldatma olduğunu düşünebilirdik. Ancak sokaktaki avam hareketler, kadının karakteri ve cinselliğe yaklaşımı hakkında fikir verir. Nitekim, bölgenin güvenlik sorumlusu Cordier (Philippe Noiret) asayişi sağlamak için oraya geldiğinde Rose'u sokakta bir duvara yaslanmış otururken bulur. Ona neler olduğunu sormak yerine bacaklarını ellemeye başlar. Olay, yüzyıl ortalarında Afrika'daki bir Fransız sömürgesinde Fransızlar arasında geçmektedir. Elbette ki araplar arasında geçseydi tepkiler farklı bir şekilde ortaya çıkabilirdi. Burada, hiç kuşkusuz en önemli nokta Rose'un karakterinin tam bir tutarlılıkla sergilenmiş olmasıdır. Bir kadın kocasını ya tek bir kişiyle ya da herkesle aldatır. Tek bir kişiyle aldatıyorsa o zaman o adama aşık olarak vurgu yapmak gerekir. Cinsel pulsiyonlar, karakteri tanımlamak için en ivedi ve en seri çözümlerden sayılır.

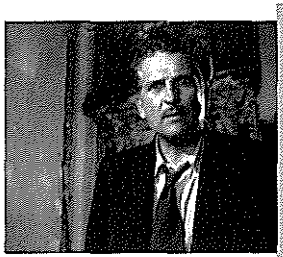
Psikolojik Duran

Genel Davranış Biçimi

Filmin başında baş karakter ile tanışan seyirci onun hakkında iyi veya kötü mutlak bir fikir edinecektir. Karakter filmin başından itibaren bir kahraman (hero) gibi tanıtılabilir. Ancak bunun tersi de olabilir. Yani karakterimiz son derece antipatik, duygusuz, ezik biri gibi de resmedilebilir. Bir karakterin kişilik özelliklerini filmin başında vermek son derece net bir tavırdır. En başta karakterin ne kadar kötü niyetli olduğu hakkında bir fikir verilmek isteniyorsa çok beklemeye gerek yoktur. Danimarkalı yönetmen Anders Thomas-Jensen'in **Adam's apples (Adam'ın elmaları)** filminin baş karakteri Adam, fiziki özellikleri ile tam bir nazi sempatizanı genç olarak resmedilmiştir. Filmin daha ilk görüntülerinde Adam'ın otobüsle bir yere geldiğini görürüz. Adam otobüsten iner, ayakta ve otobüsün arkasına yakın, aracın tekrar yola çıkmasını bekler. Bıçağını çıkarır, otobüsün arkasına yalınızca dokunur. Araç tekrar harekete geçtiğinde bıçağın tüm arka tarafın boyasını kaldırdığını görürüz. Böylece daha ilk dakikadan itibaren kötü niyetli bir adamla işimizin olduğunu anlarız.

Psikolojik Eğilim

Karakterin psikolojik eğilimi filmin ana omurgasını oluşturabildiği gibi, farklı bir dramatik yapının içine yan öğe olarak da yerleştirilmiş olabilir. Burada önemli olan nokta, karakterin sahip olduğu eğilimin onun en küçük jestlerine kadar her türlü hareketini kontrol altına alabiliyor olmasıdır. **El** filminde Luis Bunuel'in baş karakteri bir paranoyaktır. Yönetmen, hatıralarına yer



El

verdiği *Son Nefesim* kitabında filmde kilisede geçen ayak yıkama ayini sahnesinden bahseder. Bu sahnede paranoyak baş karakter, kurbanının yerini hemen saptar. *"Tıpkı tarlakuşunu gören şahin gibi"*[280]

Pasaport ve Çift Kutup Özelliği

Pasaport teriminin aslında medeni durum tanımlaması için kullanılması gerekir. Ancak senaryo jargonunda pasaport, baş karakterin sahip olduğu en önemli özelliğe karşılık gelir. Karakterin birçok özelliğinden bahsedilebilir ancak filmin başında bağımsız eylem sahnesinde görebileceğimiz kadar önemli hangi özelliği mevcuttur? *(Ezik, ırkçı, çaplak, sakar, vs.)* İşte sinemada bir karakterin sahip olduğu tüm yan özellikler bir tek kişilik özelliğinden türemiş görünür.

Çift kutup özelliği de karakterin *pasaport* özelliği ile ortak düşünülmelidir. Baş karakterin sahip olduğu pasaport özelliği, ileride başına gelecek en önemli engellerden birini çözmeye yardımcı olabileceği gibi, bir başka engel için çoğaltıcı etki de yapabilir. Yani ona hem destek, hem de köstek olur. **The Sting (Üçkağıtçılar)**'da karakterlerin yaptıkları düzenbazlıklar başlarını polisle derde soktuğu gibi, kendilerine de para sağlar. Ancak çift kutup özelliği, karakterlerin bilinçli bir şekilde değil, bilmeden yani içlerinden gelerek yaptıkları eylemleri içerir. Clint Eastwood'un **Gran Torino**'sunda baş karakter Walt (Clint Eastwood) savaşta birçok kişiyi öldürdüğü için duygularını yitirmiş bir Kore savaşı gazisidir. Bu geçmiş onu ırkçı, hoşgörüsüz ve yalnız biri yapmıştır ancak bir yandan da komşusu olan Çinli ailenin çocuklarını sokak çetelerine karşı koruyacak cesareti vardır. Nitekim bu eylemler o aileyi sevmesini sağlayan tematik bir değişim de yaratacaktır.

Tepkiler

İnsanların başlarına gelenlere verdiği tepki belli normlara, toplumlara ya da kültürel değerlere göre değişkenlik gösterebilir. Ancak aldatmak, yalan söylemek, saldırı gibi davranışlara verilen tepkiler, işin hukuki boyutunun dışında, insanların bellekliklerinde benzer kodlarla tanımlanmıştır. Bu kodların dışına çıkan her türlü davranış şekli de karaktere bir boyut kazandırmakla kalmaz, onun kişilik özelliği haline gelir. Vittorio de Sica'nın **I Bambini ci guardano (Çocuklar bize bakıyor)** filminde karısı tarafından aldatılan ve terkedilen bir adamın içinde bulunduğu durum anlatılmaktadır. Böyle bir duruma son derece fevri, saldırgan tepkiler verilmesi ilk aklımıza gelen eylemdir. Ancak karakter bu tepkilerin hiçbirini vermez, neredeyse çekingen bir tutum sergiler. Fakat bunun arkasında karısına duyduğu aşk vardır.

DİĞER KARAKTERLER

Hemen hemen tüm senaryolarda, baş karakterlerin dertlerini anlatacağı, fikir alacağı ve belki de sırlarını paylaşacağı yan karakterler bulunur. Bu karakterler, ailenin bir dostu,

280) Luis Bunuel: *Son nefesim*, AFA Sinema, İstanbul, 1987, sayfa 256

eski bir arkadaş, akraba gibi kişiler olabilir ancak hangi işleve sahip oldukları çok önemlidir. Bunlar birkaç kategoride incelenebilir. Saydığım özellikler genellikle yan karakterler *(second role)* için geçerlidir. Bunun dışında, filmde beş cümleden fazla rolü olan karakterlere yardımcı karakterler *(supporting role)* denir. Eğer olay örgüsüne bu tip bir karakter sokuyorsak, bu karakterin baş karakterle ilk karşılaşmasının çatışmalı olması tercih edilir. Yalnızca fiziki olarak gördüğümüz karakterlere ise ekstra karakterler *(extras)* veya figüranlar adı verilir.

Karakter kim olursa olsun, filmdeki işlevinin yalnızca baş karaktere yardım etmekle sınırlı kalması bazı dramatik sorunlara yol açabilir. İşte burada karşımıza çok önemli bazı dramatik uygulamalar çıkar:

a)Yan karakterin işlevsel olması, doğrudan baş karakterin amacı ile ilintilidir.

Yan karakter bu amacın oluşmasına, uygulanmasına ya da savunulmasına yardım etmelidir. Bir başka deyişle amacın gerçekleştirilmesi aşamasında sorunların ve engellerin ucu yan karaktere dokunur. Bu özelliğin bilincinde olmak önemlidir. Zira senarist çoğunlukla her karakterin yaşamından bir kesit verme eğilimi taşır. Ancak yan karakterlerin yaşamı ne kadar ilginç olursa olsun ana öykünün konusu olamaz. **Eğreti gelin**'de baş karakterin kız kardeşi, ablasını sevmediği için ona bir engel teşkil etmektedir. Bu anlamda işlevsel bir karakterdir. Bir karakterin işlevsel olup olmadığı da zaten baş karakterin amacına olan ilişkisine bağlıdır. Filmde, bu kız kardeş karakterinin bir öğretmeni sevmesi ancak ona evlatlık olduğunu söyleyememesi ve buna rağmen ilişkisini sürdürmeye çalışması kendi içinde ilginç, çatışma içeren bir öykü olabilir. Ancak senarist bu öyküyü her gösterdiğinde bizi ana öyküden uzaklaştırmaktadır.

b)Bir filmdeki her karakterin kendi amacı olmalıdır.

Bir önceki maddede yan karakterlerin baş karakterin amacına dokunması gerektiğinden bahsettim ancak bu durum her karakterin kendi amacına sahip olmasını engellemez. Bu amaç baş karakterle uyuşur veya uyuşmaz ama iki amaç sonunda mutlaka çakışmalıdır. Şunu unutmamak gerekir ki yan karakterlerin amacı hiçbir zaman baş karakterinki kadar önemli ve acil değildir. Ayrıca filmin sonuna kadar gerçekleşip gerçekleşmemesi çok da önem taşımaz. Kaldı ki seyircinin bunun gerçekleştiğini görmesi de şart değildir. Yan karakterlerin amacı doğrudan baş karakterle bağlantılı olduğu için baş karakterin amacı sonuçlandığında onun da işlevi düşer. Bir filmin başarısı bu anlamda karakterlerin gerçekçi çizilmesi ile yakından ilgilidir. Türk filmlerinden başarılı bir örnek olarak **Hazal**'ı gösterebiliriz. Burada hemen her karakterin basit de olsa bir amacı vardır. Bu amaçların gerçekleştirilme süreçleri ve sonuçları doğrudan baş karakterimizle ilgi kurmaktadır.

c) Amaçsız karakterler işlevsizlik doğurur

Seyirci, baş karakterle birlikte dolaşan ya da baş karakterin yanına gelen, ondan fikir alan bir karakterin hayatta nasıl bir amacı olduğunu kendi kendine sorar? Gerçekten de bu adam neden baş karakterle birliktedir? İşi gücü yok mudur? Bu sorular yalnızca bu karakterin bizim baş karakterimizi çok sevmesi ile açıklanamaz. Zira o halde bir başka soru gelir. Neden çok seviyor? **Seyyit Han**'da baş karakter Seyyit (Yılmaz Güney) yıllar sonra köyüne döner ve eski arkadaşı, türbe bekçisi Hidayet emmiyi (Danyal Topatan) bulur. Sevdiği kız Keje'nin, kızın ağabeyi Mürşit tarafından köyün ağalarından Haydar Bey'e verildiğini duyunca, onu tekrar elde etmek için çalışır. Hidayet emmi filmde; Seyyit'in yaşadıklarını, duygularını ve yapacaklarını anlattığı bir ayna görevi taşır. Baş

karakterin ne amacını belirlemesinde, ne de ona ulaşmasında hiçbir yardımı olmaz. Buna karşılık filmde birçok defa görülür. Onu yalnızca *"Seyyit, yapma oğlum."* gibi tavsiyeler verirken görürüz. Kısacası böyle bir karakter tamamen işlevsizdir ve düşünülenin aksine filmin dramatik yapısının işleyişine sekte vurur. Filmi dikkatle seyredin, böyle bir karakterin dramatik tempoyu nasıl düşürdüğünün farkına varacaksınız. Aynı şey, bambaşka bir türde, örneğin **Unbreakable (Ölümsüz)**'deki çocuk karakteri için de geçerlidir. O çocuk neden vardır? Olmasa ne kaybederiz?

d) Çok fazla karakter de işlevsizlik doğurur.

Daha önce de ifade ettiğim gibi, özellikle Türkiye'de bazı senaristler, bir filme çok karakter doldurmanın seyircinin ilgisini olumlu yönde artıracağı şeklinde nereden geldiği bilinmeyen bir yargıya sahiptir. Ancak filme konulan her karakter için uzunca bir karakter çalışması yapmak gerektiği çoğu zaman unutulur. Halbuki öznel değer yargıları ve kişisel zevkler nedeniyle öyküye giren karakterler işlevsizlik doğuracaktır. **Neredesin Firuze**'de olayın içinde beş karakter vardır. Neden? 3 veya 15 karakter olmasının getirip götürecekleri nelerdir? Bu anlamda, her karakter ortak amacı çözmede bir işleve sahip olmalıdır ancak filmdeki kişilikler yalnızca yan öykücükler oluşturmak için koyulmuştur.

e) Yan karakterler ve yardımcı karakterler yaratılmışsa filmin en az iki aşamasında gösterilmeli yani ödemeleri yapılmalıdır.

Her karakter için açılan parantez kapanmalıdır. Bir karakteri filmin başlarında görmüşsek, filmi bitirmeden onun öyküsünü de mutlaka sonlandırmak gerekir. Ancak bu durum ekstra karakterler ya da figüranlar için geçerli değildir. **Carlito's way (Carlito'nun yolu)** filminde başlardan sonra neredeyse bir daha görünmeyen Benny Blanco (John Leguizamo) filmin sonunda tekrar ortaya çıkar ve Carlito (Al Pacino)'yu bıçaklar.

f) Bütün bunlara karşılık, çatışma ve olumsuzluk özdeşleşmeyi kolaylaştırdığı için, karakterin yanında sürekli olumsuzluk üreten bir yan karakterin olması kabul görecektir.

Filme mutlaka işlevsiz bir karakter konmak isteniyorsa, başvurulacak en önemli yollardan biridir. Bu tip karakterler, filme genellikle ironik bir tarz katarlar. Bu yüzden de daha çok komedi ve romantik komedi türlerinde çok kullanılırlar. **50 First dates (50 ilk öpücük)** adındaki romantik komedide, baş karakter Henry (Adam Sandler), Lucy (Drew Barrymore)'nin kalbini çalma denemeleri yaparken, bulundukları kahvaltı salonunda Henry'yi durmadan eleştiren ve ona *"Durumun vahim, biliyor musun?"*, *"Aptalın tekisin..."*, *"Şu aşk sözcüklerini yazdığın kağıdı ver, kıçımı silmeye kağıda ihtiyacım vardı."* gibi zarif (!) cümleler kuran yaşlı adam hiç de rahatsız edici durmaz.

g) Yan karakterler, baş karakterin yaptıklarını başkalarına yorumlayarak filmde bilgilendirme işlevine sahip olabilir.

Alman drama yazarları bu tip karakterler için "konuşan yaratık" anlamına gelen Sprechhund terimini kullanmaktadırlar. Anglo-sakson ülkelerinde de aynı terimin karşılığı Jack-the-explainer şeklindedir. Bu tip bir bilgilendirme hem olay örgüsünün ilerlemesi açısından önemlidir hem de baş karakterin ifade edemediği duygularını anlamamıza yardımcı olmaktadır. "Konuşmacı" yan karakterlerin olması, filmin başını da ilginç kılabilir. Romantik komedilerde ve Türk sinemasının bol diyaloglu döneminde çokça kullanıldığı görülür.

h) Öğreten adam, bilen adam, akıllı yaşlı adam *(Mentor)*, hayatın sillesini yemiş ve köşesine çekilmiş adam gibi karakterlerin çatışmasız ve işlevsiz olduğu unutulmamalıdır.

Antik Yunan mitolojisinde *Mentor*, İthaka kralı Odiseus'un sadık dostudur. Bazı sena-

ristler baş karakterin bilgi danışacağı, nasihat alacağı, kendisine güven veren bir karakter yaratmaktan hoşlanırlar. William İndick'e göre akıllı yaşlı adam karakteri baba, ağabey, öğretmen, vaiz, doktor, terapist, koç, kaptan, başkan, kral, büyücü gibi arketiplerle temsil edilir. [**Star wars (Yıldız savaşları)**'ndaki Darth Vader karakteri][261] Halbuki bunların filmin yapısı içindeki önemi çok düşüktür. Bir önceki maddede belirttiğim gibi, eğer bu karakterler, baş karaktere işlevsel olarak yardım edebiliyorlarsa onları iyi kullanıyoruz demektir. Bu yüzden, bazı filmlerde yan karakterlerin bağımsız sahnelerini aktif kılmak için onlara şahsi özellikler verildiği olmuştur. Bu karakterler bir anlamda *"tip"* haline getirilmiştir.

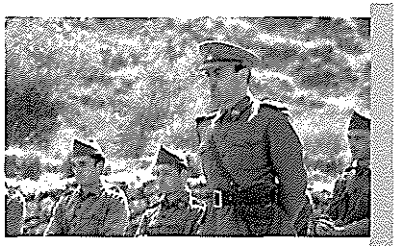
Didaktik Karakterler

Özellikle kendi filmini yazıp yöneten yönetmenlerle yapılan söyleşilerde en sık rastlanan sorulardan biri şudur: *Kendinizi en çok hangi karakterinize yakın hissediyorsunuz?* Bu soru özünde anlamsızdır. Film yazarı, kendini, yazdığı karakterlerden birine daha yakın hissederse diğer karakterleri önemsiz kılar, onlara yüzeysel bir şekilde bakabilir. Ayrıca bir karakteri sevmek veya kendine yakın bulmak, onu öyküde başına gelebilecek bazı tehlikelerden sakınmak anlamına geliyorsa *(ki çok sık karşılaşılan bir hatadır)* dramatik anlatıma zarar vermesi kaçınılmaz hale gelir. Zaten karakterlerin didaktik kurulmasının en önemli nedeni, senaristin o karakterleri yeterince çalışmaması, onların yaptıkları eylemlerde mantık ve gerçekçilikten çok, şablonlara yer vermesi, senaristin istediklerini uygulayan kuklalar yaratmasıdır. Türk televizyonu ve sineması bu tip karakterlerle doludur. Basit bir örnek verelim: **Avrupalı** adlı Türk filminde, filmin başlarında zengin ve ünlü bir kadın köpeği ile Avrupa'dan döner. Havaalanında kendisi ile röportaj yapan gazetecilere köpeğinin ayağının tedavisi için İsviçre'ye gittiğini gayet cıvık ve teatral bir şekilde ifade eder. O andan itibaren bizim seyirci olarak filme olan inancımız bitmiştir. Filmin komedi türünde olması bu sahnenin özrü değildir. Hele bu kadının bir yan karakter olması böyle kötü bir sahnenin acısını hiç hafifletmez. Bu tip filmlerde senaryonun en büyük sorunu yan karakter de olsa, bu tip kişiliklerin iyi çalışılmamış olması, karakterin o andaki tepkilerinin gerçekçiliğe dayanmamasıdır.

Aslında bir yazar, her karakterini aynı oranda sevmeli ve benimsemelidir. Sevmek ve benimsemek demek, onun görüşlerine saygı duymak veya savunmak anlamına gelmez. Yalnızca o karakterin kendi eylemlerini neden yaptığını çok iyi bilmek ve seyirciye herhangi bir yargıdan geçirmeden sunmak demektir. **Downfall (Çöküş)**'ün senaristi Bernd Eichinger'in, filmin kahramanı Adolf Hitler'i çok sevdiğini söyleyemeyiz. Ancak tek bir karede dahi, Hitler bir canavar gibi gösterilmemiş, hatta onun çelişkili insan yanları ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Aynı şekilde, bir filmde korkunç bir caninin kötü eylemleri gösterilir. Ancak bunun yanında onun normal yaşamdaki hareketleri, günlük işleri, arzuları da verilir. Zaten bunlar arasındaki kontrast seyircideki iç çatışmayı alevlendirir. Bir katil, işkenceci, ruh hastası ve bunun gibi diğer kötü karakterler, hayatlarının her anında çatık kaşla, ya da salyalı, şehvetli bir suratla dolaşmazlar. İşte bir senaryo yazarı, bir

281) William Indick: *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, Çev: Yeliz Taşkan-Ertaan Yılmaz, +1 Kitap, İstanbul, 2007, sayfa 114

katilin bile neden bu eyleme giriştiğini, hangi arzunun ona bu eylemi yaptırdığını çok iyi bilmeli ve bu adamla hesaplaşmaya girişmemelidir. Kötü adamla hesaplaşmak, senaryo yazarının değil baş karakterin görevidir. Ken Loach'ın büyük bir duygusallıkla yazdığı, İspanya iç savaşı konulu **Land and freedom (Ülke ve özgürlük)** filmindeki Amerikalı tiplemesi, davaya ihanet ettiği andan itibaren aşırı derecede oportünist; İspanyol general ise; çatık kaşlı, yaptığı işten şehvet duyan karakterler gibi resmedilmiştir. Filmi seyrederken kendi kendime *"Neden?"* diye sorduğumu hatırlıyorum. Bir karakter, zaten acı verdiği insanlara, özel bir kini olmamasına rağmen neden böyle davransın? Halbuki eylemle görselliğin kontrastının, eylemle görselliğin aynı anlama hizmet ettiği durumdan çok daha fazla çatışma uyandırıcı olduğunu bilmeliyiz.


Land and freedom (Ülke ve özgürlük)

Ken Loach'un yukarıda bahsettiğim filmi önemli bir direnişi anlattığı, bu direnişe taraf olduğu için insanlarda coşku uyandırmış ve bu tip didaktik parantezler fazla önemsenmemiş olabilir. Ülkemizde de hemen hemen aynı nedenlerle, yani bir ülkenin hafızasını ve azınlıklarına karşı tavrını ilk kez sorgulamaya açtığı için **Salkım Hanım'ın taneleri** de aynı hoşgörüden yararlanmıştır. Zira filmde Durmuş (Zafer Algöz) karakterinin sürekli kötülük düşünmesi bir dereceye kadar *(kötü olduğu için)* kabul edilir ancak Levon (Uğur Polat)'un neredeyse hiçbir defosu olmayan bir insan gibi resmedilmesi kelimenin tam anlamıyla didaktiktir ve filmin gerçekçiliğine darbe vurmaktadır. Ancak film çıktıktan sonraki tartışmalarda ve forumlarda bu tip konular yerine filmin sorunsalının tartışılması daha uygun bulunmuştur. Buna karşılık, **Babel (Babil)** filmi, karakterlerin nasıl didaktik gösterilmeyeceğine çok başarılı bir örnek teşkil eder. Amerikalı turist Susan (Cate Blanchett), Fas'ta bir turist otobüsünde eşi Richard (Brad Pitt) ile birlikte yolculuk ederken dağların civarından gelen bir kurşunla ağır yaralanır. Otobüsteki turistler, kadını tedavi ettirebilmek için mecburen otobüsün yerel rehberinin kasabasına gelirler. Zira, bulundukları yere en yakın şehir kilometrelerce uzaktadır. Bir yandan köylülerin ve köyde bulunan bir veterinerin yardımı ile tedavi sürdürülürken, bir yandan da hastaneye sevk için Amerikan elçiliğine haber verilmeye çalışılır. İşte bu sırada, bir terörist saldırıya uğrayacaklarından korkan ve sıcaklığın da etkisiyle yarı baygın düşen diğer turistler Richard'a daha fazla bekleyemeyeceklerini söylerler. Ülkelerinde rahat yaşama alışmış olan bu zengin turistler için, yaşadıkları deneyim yeterince korkutucudur. Richard ile aralarında bir kavga olur. Turistler, Richard'ın tehditlerine aldırmadan otobüsle uzaklaşırlar. Filmi izleyen hemen hemen herkes, Avrupa burjuvazisinden gelen bu burnundan kıl aldırmayan insanlara karşı ciddi bir tepki oluşturmuştur. Böylece senaristin arzu ettiği sorunsal seyirci tarafından algılanmış olur. Senarist Guillermo Arriega, diğer turistleri baştan itibaren ukala,kötü niyetli, etik duygudan yoksun insanlar olarak tanıtsaydı, karakterlerin sunumu hemen didaktik bir hal alabilirdi. Halbuki filmde Avrupalı turistlerin yaptığı hareketler, ne kadar kızarsak kızalım, aynı durumda çoğu insanın yapacağı eylemlerdir. Hatta şikayetlerini ilk olarak Richard'a bildirdiklerinde, Richard'ın biraz daha bekleme konusundaki ricasını da kabul ederler. Bu karakterler korkmaktadır,

gitme arzuları vardır ve onu gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar. Burada Richard ve Susan'a karşı yapılmış bir hareket yoktur. Yalnızca arzular dahilinde hareket edilmektedir.

Oyuncu

Sinema tarihinde bazı oyuncuların oynadıkları karakterlerle neredeyse özdeşleşerek onları kendilerine özgü bir kişilik haline getirdiklerini biliyoruz. Amerika'da CHARLIE CHAPLIN ve sessiz dönem komedyenleri, İtalya'da TOTO, Fransa'da LOUIS DE FUNES gibi oyuncular oynadıkları rolün önüne geçmişler, seyirciler de onları sürekli o rollerde görmek istemişlerdir. Bu oyuncuların rolleri elbette senaristlerin eseridir. Ancak senaryo yazarken bir rolün nerelere gidebileceğini *(seyircinin algılaması, oyuncu performansı, vs.)* senaristlerin büyük çoğunluğu bilmez. Türkiye'de **Hababam sınıfı** filmindeki çok başarılı İnek Şaban tiplemesini canlandıran Kemal Sunal, daha sonra çevirdiği tüm filmlerde kimi zaman zeka pırıltıları gösteren saf ve aptal bir karakteri canlandırmış, hatta çoğu zaman Şaban ismini bile korumuştur. Son dönemlerde Türk sinemasında özellikle skeç ve dizilerden transfer edilen karakterler *(***Recep İvedik, Muro***)* önem kazanmaya başlamıştır.

Yukarıda belirttiğim oyuncu tiplemelerinin en önemli özellikleri hemen hepsinin aptallık *(İnek Şaban),* sakarlık *(Charlie Chaplin),* muhafazakârlık *(Louis De Funes),* zontalık *(Recep İvedik)* veya fevrilik *(Muro)* gibi özelliklerinin içinde bulunduğu çevre ya da toplumla kontrast oluşturması önemlidir. Böylece uyumsuz ama bunun sorgulamasını yapamayacak kadar hayatın içinde karakterler ortaya çıkar.

B) HAZIRLIK

Sinemada *"hazırlık"* kelimesinin ne anlama geldiğini en iyi ifade eden cümleler sanırım Robert Towne'a aittir: *"Bir film, aslında iki insan arasındaki anların dört veya beş tanesinden oluşur. Geri kalanlar ise bu anlarda gerekli olan etkileyicilik ve vuruculuğu verebilmek için oradadır. Senaryo bunun için vardır. Her şey de bunun içindir."*[282]

Sinemada her sahnenin kendinden sonra gelen sahnelerden bir veya birkaçının hazırlığı olduğunu biliyoruz. Nitekim, seyirci filmin başlarında kendi içlerinde bağımsız olarak gördüğü ve algıladığı sahnelerin, ilerleyen bölümlerde aslında büyük bir dişlinin parçaları olduğunu anlayacak, bu şekilde de bir eser karşısında olduğunu hissedecektir. Hazırlık kullanımı bunu gerçekleştirme yoludur. Bu noktada, "Öyküleme" bölümünde verdiğim şemanın üzerinden tekrar geçmek istiyorum. Harfler (a, b, c, ...) sekansları, rakamlar da (1, 2, 3, 4, ...) sahneleri temsil etsin.

(a1 + a2 + a3 + a4 +.....) + (b1 + b2 + b3 + ...) + (c1 + c2 + c3 +.....) + ...(k1 + k2 + k3 + ...) +.....(z1 + z2 + z3 +.....)

Burada, örneğin ilk sekansta (a), yani filmin hemen başlarında bulunan a3 sahnesi, olay örgüsünün ortalarındaki k2 sahnesinin hazırlığı olabilir. Beynin görsel haznesi, belli

282) David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting*, St. Martin's Griffin, New York, 1993, sayfa 3

bir çerçeve içinde *(film süresi)* algıladığı farklı imajları tıpkı bir kaydedici gibi içinde saklayabilmektedir. Sahnesi geldiğinde, bu görüntüler tekrar ortaya çıkar ve seyirci, birbirinden zamansal olarak uzak olan bu iki sahneyi belleğinde birleştirir. Bu şekilde a3 sahnesinde verilmiş olan bilgi de gerçekçi, mantıklı ve hissedilir kılınmıştır. Bir yandan da seyirci olay örgüsüne aktif olarak katılmış, özdeşleşme gerçekleşmiş olur.

Hazırlık ve Ödeme

Senaryo öyküsünün içeriği daima lineer olarak ilerler gibi görünür. Gerçekten de gerek zaman, gerekse de tematik değişim açısından bir ileri gidiş söz konusudur. Buna karşılık, aslında öyküde zamansal bir ilerleme mevcut olmakla birlikte anlatım zamanı hayatın belli bir bölümünü içerir ve belli bir yerden kesilmiştir. Bu kesinti, anlatılan öyküyü hayatın içindeki bir baloncuk gibi görmemizi sağlar. O halde sinemada anlatılan öykü lineer olduğu kadar, sirkülerdir.[283] Bir başka deyişle hiçbir şey boşu boşuna açılmamalı ve açılan her şey de kapanmalıdır.

Şekli ve kapsamı ne olursa olsun, her türlü hazırlık bahsinde iki aşamadan bahsedildiği görülmektedir. Terminolojik olarak bu iki aşamayı, çok genel anlamda, hazırlık ve ödeme olarak adlandırabiliriz. Herhangi bir objenin, sahnenin, karakter özelliğinin hazırlanması ve kullanılması filmin içinde birbirinden mümkün olduğu kadar uzak iki sahnede uygulanacaktır. Komedilerde hazırlık sahneleri çabuk verilmeli ancak ödemeleri de kısa sürede yapılmalıdır. Trajedi ve dramlarda ise hazırlık sahnelerini yine filmin erken bölümlerinde vermek uygundur ancak ödemeleri için daha ileri sahneleri beklemek yerinde olacaktır.

HAZIRLIĞIN İŞLEVİ

Tüm dramatik yapı, bir hazırlık sistemine dayandığı için hazırlığın öykü içinde birçok farklı işlev gördüğünü söyleyebiliriz.

a)Filmin çatışmaları, ancak hazırlık yapıldığı zaman değer kazanır. *"Çatışma"*yı anlattığım bölümde, çatışmaların daima iki aşamalı olması gerektiğinden bahsedilmiştir.

b)Hazırlık, seyircinin olaya aktif olarak katılımını sağlar.

c)Hazırlığın en önemli işlevi, filmin dramatik yapısı için son derece rahatsız edici olabilecek olan şans veya rastlantı gibi olayları yok etmesidir. Burada şans veya rastlantısal kurtuluş kavramlarını ifade eden *"deus ex machina"* kavramını biraz daha açmak gerekir.

Deus ex Machina

Küçüklüğümde okumaya başladığım *(bu yaşımda halen de okumayı bırakmadığım)* çizgi romanlarda beni çok rahatsız eden bir tek olay vardı. Çizgi romanın bir vuruşta birçok kişiyi deviren kahramanları bazen bir ordu kadar adamla tek başına çarpışmak gibi haddinden büyük bir işe kalkışır ve bunun doğal sonucu olarak da kafasına sert bir cisim vurularak etkisiz hale getirilirdi. Bu kadar kötü karakterli, haydudun arasında baygın bir

283) Michael Rabiger: *Directing*, Focal Pres, Boston, 1997, sayfa 124

şekilde yatan kahramanımızın, nasıl olup da ölümden kurtulabileceğini düşünürdüm. Nitekim adamlardan biri, elindeki tabancayı baygın yatan kahramanımıza doğru ateşlemek için kaldırıp *"Geber!"* dediği anda, kahramanımızın ölmeyeceğini bildiğim için bu durumdan nasıl kurtulacağı benim için bir merak konusuydu. İşte tam o anda kötü adamlardan biri *"Dur! Bu onun için kolay bir ölüm olurdu, onu işkence yaparak öldürelim!"* ya da *"Hemen öldürme! Yavaş, yavaş, acı çekerek öldüğünü görmek istiyorum!"* derdi ve o andan itibaren kahramanımızın tutsaklığı sırasında arkadaşları tarafından kurtarılacağını hemen tahmin ederdim. Nefes nefese okuduğum çizgi romanlarda en saçma bulduğum yerler de bunlardı. Yaralanan kahramanın öldü sanılarak terk edilmesi ya da çete reisine götürülmesi adına sağ bırakılması çok daha mantıklı çözümlerdi. Maalesef, engellerin çoğaltılması, zorlaştırılması sonrasında, karakterin hayatta tutulabilmesi adına; kolay, mantıksız, gerçeklikten uzak çözümler üretme yoluna sinemada da başvurulmaktadır. Eski yerli tarihi filmlerin (**Kılıç Arslan, Malkoçoğlu, Tarkan)** düşünülenin aksine olay örgüleri hiç de kötü değildir. Ancak, teknik aksaklıkları bir yana bırakırsak, senaryo açısından onları sorunlu kılan şey, çoğunlukla çizgi romanın getirdiği bu tip mantık hatalarının ve gerçekçilikten uzak çözümlerin senaryoya da taşınmasıdır. Daha da ilginç olanı, aynı tip hataların günümüze kadar sürmesi, son dönem yabancı filmlerin bazılarında dahi halen karşımıza çıkmasıdır. Fransa'nın çok satan polisiye-gerilim türü romancılarından Jean-Christophe Grangé'den uyarlanan **Le Concile de pierre (Taş meclisi)**'nde ne yazık ki aynı tür bir hata ile karşılaştım. Baş karakter Laura'nın (Catherine Deneuve) evlat edindiği Liu-san, bir grup tarafından, ölümünün kendilerine ölümsüzlük getireceğine inanılan bekçi olduğu öngörülerek kaçırılır. Çocuğunun peşine düşen Laura, Moğolistan'da yakalanır. Yarı baygındır. Artık kendisine ihtiyaç kalmamıştır. İki düşmanı, ellerinde silah karşısındadır. Biri diğerine *"Laura'yı ne yapacağız?"* der. Diğeri ise *"Onu sonra hallederiz"* diye cevap verir. Böyle bir sahne ne kadar hareketli veya ne kadar şatafatlı kurulmuş olursa olsun böylesine bir detayla gerçekliğini tamamen yitirecektir. Yine bir yakın dönem uyarlaması olan **The Da Vinci code (Da Vinci şifresi)**'nde simge-bilim uzmanı Robert Langdon (Tom Hanks) ve kriptolojist Sophie Neveu (Audrey Tatou), araştırmaları sonucu, tarikatı yok etmeye çalışan kötü adamların hedefi haline gelirler ve bir süre sonra da yakalanırlar. Bir depoda, iki baş karakterimiz



The Da Vinci Code (Da Vinci şifresi)

ve karşılarında onları öldürme emrini almış ve bu emri uygulamak üzere olan bir kötü adam... Adam silahını, karakterlerimize doğru kaldırdığında onları nasıl bir şeyin veya kimin kurtarabileceği konusunda soru işaretlerimiz vardır. Ve birden... bir güvercin havalanır. Kuşun kanat çırpmaları, adamı şaşırtır ve iki baş karakterimiz kaçmayı başarır. İşte tam bu noktada, film sinemasal gerçekçiliğini yitirir. Zira seyirci böylesi bir tesadüfe

asla inanmayacak, bunun senaristin kendini zorluktan kurtarmak için bulduğu bir çözüm olduğunu hemen anlayacaktır.

İşte, son anda ortaya çıkarak, baş karakterin başını beladan ve ölümcül sorunlardan kurtaran her türlü mutlu tesadüfe deus ex machina denir. Eski Yunan tiyatrosundan alınan ve *"Düzeneğin kaynağı Tanrı"* anlamına gelen bu terimin kökeni Eski Yunan'da bazen piyesin sonlarında ortaya çıkan ve yaylı yüksek bir alet tarafından sahnede gösterilen Tanrı imajıdır. Bu şekilde Medea, intikamından sonra Apollon tarafından alınmış, Iphigenia ise öldürülmek yerine Artemis tarafından kurtarılmıştır.[284] O dönem Yunanlılar için son derece kabul edilebilir bir olay olan *"deus ex machina"* tanrıların görselleştirildiği çok tanrılı yaşamdan tek tanrılı dinlere geçilmesi ve kavramın içselleştirilmesi ile değişkenliğe uğramıştır. Bu anlamda, film öykülerinde mutlu tesadüflere yer yoktur. Bir filmde baş karakter, belalardan yalnızca kendi eylemleriyle veya daha önce hazırlıkları yapılmış kişi ve olaylar yardımı ile kurtulur. Burada, baş karakterin eylemleri ve belalardan çıkma yolunda nasıl bir performans göstereceği, hangi güç ve birikimle bu sorunlardan sıyrılacağı öne çıkar. O halde, senarist zorda kaldığı zaman hemen deus ex machina'yı hatırlamalıdır.

Ne Zaman Deus ex Machina Kullanırlar

Deus ex machina, yalnızca çocuklara yönelik eserlerde, örneğin masallarda kabul edilebilir görülür. Bir çocuk için dışarıdan yardım almak veya zor bir durumda tanrısal bir yardımla kurtulmak tamamen doğal bir olgudur. Bunu masalların deus ex machina'sı olarak adlandırabiliriz. Masallarla sinema öykülerini ayıran en önemli unsur elbette ki gerçekçiliktir ve gerçekçilik de sinemada karakterin kendi işini kendi çözmesi ile mümkündür.

Deus ex machina konusunu anlatırken vazgeçme kuralından da bahsetmek gerekir. Baş karakter, tüm aramalarını yaptıktan veya olayı çözmek için tüm eforunu gösterdikten sonra her şeyden vazgeçer ve tam o anda, tamamen tesadüf eseri aradığı objeye kavuşur. Bu tip deus ex machina örnekleri kabul edilebilir. Neden? Yves Lavandier bunu şöyle açıklıyor: *"Birincisi, bu yardım, eylemin sonunda, yani baş karakter amacını terk ettiği, vazgeçtiği zaman ortaya çıkıyor. Deus ex machina karakterin aramaları sürerken bir dış yardımın gelmesidir. İkincisi, bu tesadüf aslında tamamen dışsal sayılmayabilir. Özellikle bir objeyi, örneğin anahtar veya kalemimizi ararken, her şeyden vazgeçtikten sonra buluyorsak, bilinç altımız onların nerede olduklarını biliyor demek olabilir."*[285]

Bir de bazı durumlardaki sürpriz kullanımı deus ex machina oluşumunu etkisiz kılarak sahneyi tekrar aktif hale getirebilir. Ancak sürprizin açıklamasını hemen vermek gerekir. Marcel Carne'nin **Les Portes de la nuit (Gecenin kapıları)** filminde, baş karakter Jean, arkadaşı Raymond'un ölüm haberini karısına vermek için evine gider. Bu hoş olmayan durum onu zorlamaktadır. Kadına tam söylemek üzeredir ki, kapı açılır ve Raymond görünür. Sürpriz! Elbette ki hemen sonra, bunun açıklamasını yani Raymond'un neden hayatta olduğu bilgisini seyirciye vermek gerekir.

284) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 81
285) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 81

Diabolicus ex machina

Filmlerde, mutsuz tesadüfler ya da bir başka deyişle, karakterin başının tesadüf eseri belaya girmesi diabolicus ex machina şeklinde adlandırılır. Deus ex machina'nın aksine, bu tip sahneler seyirci tarafından yadırganmaz. Zira sorun tesadüflerde değildir. İyi veya kötü tesadüfler, çoğu insanın başına gelen bir olay olduğu ve bu anlamda baş karaktere olan ilgiyi, onunla özdeşleşmeyi artırdığı için ilginçtir. Bu yüzden, sayısını abartmamak kaydıyla, en büyük belalı tesadüfler, baş karakterimizi bulabilir. Ancak yine de, sinemada bunun bazı şartları vardır:

Öncelikle, baş karakterin başına gelen mutsuz tesadüfler, filmin hemen başlarındaysa ve dramatik olay örgüsü buna dayanıyorsa bu durum kabul görebilir. Mc Guffin yani filmin en başında verilen ve nedeni film boyunca açıklanmayan engellerin de seyircinin algılaması açısından sorun yaratmadığını belirtmiştim. Ancak karakterin çözümler üretmesi gereken bölümlerde, yani genellikle II. aktın içinde, tamamen rastlantısal sorunlarla çözümlerin durdurulması ya da ertelenmesi rahatsız edici olacaktır. Bir karakterin başına, filmin başlarında doğal bir felaket gelebilir. Deprem sırasında her şeyini kaybedebilir, ancak aynı karakteri filmin içinde *(eğer konu ile doğrudan organik bir ilişkisi yoksa)* bir başka doğal afet rahatsız etmemelidir. **Falling down (Sonun başlangıcı)**'nda ispanyol asıllı sokak çetesi, öldürmek için baş karakterimiz D-fens'i (Michael Douglas) aramaktadır. Biraz sonra, tamamen rastlantı eseri karşılaşırlar. Baş karakterimiz için mutsuz bir tesadüf olduğu için seyirci tarafından kabul görür.

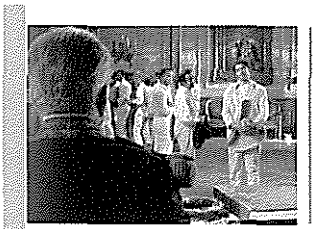
ÇERÇEVE VE SİMETRİ

Senarist Frederic Raphael **Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)**'yı uyarladığı sırada, karısına, Arthur Schnitzler'in filme hayat veren kitabındaki rüyalardan dert yanmaktadır. Karısı Sylvia, çoğu seyirci gibi, kendisinin de filmlerdeki rüya sahnelerini hiç sevmediğini Raphael'e söylediğinde senarist karısına şöyle der: *"Bu sahneler neden hiç başarılı olmuyor biliyor musun? Çünkü rüyalar çerçeveye sahip değil. Bir tablodaki veya filmdeki çerçeve yok onlarda..."*[286] Raphael'in söylediğinin püf noktası, bir filmin yapısının tıpkı bir tabloda ya da romanda olduğu gibi çerçevelenmiş olduğu gerçeğidir. Bu çerçeve yalnızca film öyküsünün başlangıç ve sonuç içeren bir yapı olmasının ötesinde tematik olarak da bir bütünlüğü anlattığını ifade eder. Bu durum neredeyse filmi somut bir obje haline getiren bir olgudur. Yani bir roman, nasıl elimizde tuttuğumuz dört köşe bir kitap gibi karşımıza çıkıyorsa, sinemada da böyle bir hissi canlandıran eleman simetridir. Filmin böyle bir çerçeveye sahip bulunduğu, onun açılıp kapanma noktaları olduğu seyirciye somut olarak hissettirilmelidir. Bu da simetri kullanımı ile mümkün kılınır. Simetri, bir sahnenin, bir sözün veya bir olayın; filmin başlarında ve sonlarında sonuçları farklılaşacak şekilde iki kere kullanılması şeklinde ortaya çıkar.

286) Frederic Raphael: *Deux ans avec Kubrick*, Plon, Paris, 1999, sayfa 23

Tematik simetri, filmin tematik yapısına paralel olarak karakterdeki değişimin somut olarak yansıtılmasını içerir. Sert bir karakterin hoşgörülüye, korkağın cesura ya da çapkının ev erkeğine dönüştüğünü gösteren filmlerde bu dönüşümü taçlandıracak somut sahneler gerekir. Bu sahnelerin baştaki sahne ile paralellik taşıması bu değişimi net olarak görmemizi sağlar. Senarist-yönetmen Francis Veber'in **Le Placard (Dolap)** filmi, baş karakterin ne kadar ezik olduğunu gösterebilmek adına Veber'e özgü bir eylem sahnesi ile açılmaktadır. İş yerinde şirket çalışanlarının toplu fotoğrafı çekilecektir. Baş karakterimiz François Pignon (Daniel Auteuil) üç sıranın en altında ve en soldadır. Bütün denemelerine rağmen, bir türlü fotoğraf karesine giremez. Sonunda denemeyi bırakır ve fotoğrafçı deklanşöre basar. Filmin sonunda ise simetrik bir fotoğraf sahnesi ile Pignon'un karakterindeki değişim yansıtılır. Şirket çalışanları yine bir fotoğraf çekimi için bahçede toplanmışlardır. Pignon, bu sefer omuz atarak yanındakileri devirmek pahasına o karenin içinde yer alacaktır.

Bazen karakterdeki tematik değişim simetrisi yalnızca filmin ilk ve son sahnelerinde gerçekleşmeyebilir. Elia Kazan'ın filmi **Viva Zapata**'da senarist John Steinbeck, halkın devrimci lideri Zapata'nın devrim yapıp, başa geçtikten sonra yavaş yavaş kendinden önceki despot başkanlarla aynı hareketlere sahip olmaya başladığını anlatmak istemiştir. Bu durum, filmin sorunsalını da besleyen önemli bir tematik değişimdir. Filmin hemen başında haksız yere tarlaları ellerinden alınan köylüler bir delegasyon ile başkanın önüne çıkarlar. Ancak başkan *"yaparız, ederiz"* şeklinde sözlerle onları uyutur. İçlerinden yalnızca Zapata karşı çıkar ve sabır talep eden başkana *"Biz ekmeğimizi mısırla yapıyoruz, sabırla değil!"* der. Bunun üzerine hiddetlenen başkan Zapata'ya bağırır ve genç adama ismini sorar. Genç adam cevap verir *"Emiliano Zapata!"* Başkan önündeki kağıtta bu ismi halka içine alır. Bu sahne kendi içinde başarılıdır ve simetri yapılmasa dahi karakterin filmin başındaki özelliğini anlamak için önem taşır. Ancak öyküde, filmin sonlarına yakın bir yerde aynı sahne simetrik olarak tekrarlanmıştır. Bu sefer başkanlık koltuğunda Zapata vardır. Bir köylü delegasyonu, topraklarının Zapata'nın devrimin içindeki kardeşi tarafından alıkonulduğunu ona iletir. Zapata ilgileneceğine söz verir. Ancak köylülerin içinden Hernandez adında genç bir adam öne çıkarak başkan Zapata'ya beklemeye tahammülleri olmadığını iletir. Zapata hiddetlenir ve genç adamın ismini sorar. *"Hernandez!"* Tam bu ismi kağıda yazıp halkalamak üzereyken durur ve kendisi de geçmişi ile olan paralleliğinin farkına varır.





Viva Zapata

Filmin öyküsünün aynı yerde bitmesi, baş karakterin intikamının aynı yerde alınması, karakterlerin aynı yere dönmesi şeklinde oluşan mekân simetrisi seyircide doğrudan bütünlük duygusu yaratabilir. **The Limey (Denizci)**'de baş karakter Wilson (Terence Stamp) kızının ölmeden önce defalarca geçtiği yoldan arabayla geçtiğinde çatışma duygusu uyanır. Bülent Oran, kendi yazdığı filmlerden biri olan **Garip kuş**'tan bahsederken hemen bir simetri örneği vererek, bu şekilde filmi, çok daha kesin ve net çizgilerle özetlenmesinin mümkün olduğundan bahseder. "*Filmin kötü adamı evli kıza aşıktı ve uçurumun kenarında saldırmak istedi. Kız hastanede ölüm halindeyken de kocası olan jöne 'sana bir sır vereyim. Karın beni seviyordu. Üstelik benden çocuğu olacak' dedi. Bu sefer jön, çocuk doğunca, karısını 'bu çocuk benden değil' diyerek kovdu. Kadın da kocasını aynı uçurumun kenarına çağırdı ve kendini attı.*"[287] Aynı tip bir mekân simetrisi Sean Penn'in **The Crossing guard (Tehlikeli bekleyiş)** filminde de mevcuttur. Freddy (Jack Nicholson), bir araba kazasında kızını öldüren John Booth (David Morse)'dan öç almak ister. Aralarında süren fiziki bir takip sırasında Freddy adamı, kızının öldüğü yerde kıstırır ve John'un hayatı silahının ucundadır.

Anlatı Simetrisi

Bir tarihsel süreci anlatan filmler, biyografiler ya da kronikler simetri kullanımı ile beslenebilir. Bu tip durumlarda zamanın geçmesi, alışkanlıkların ya da eğilimlerin değişmesi, rutinin farklılaşması gibi özellikler simetrinin konusunu oluşturacaktır. **Marie Antoinette** filmini ele alalım. Öykünün başlarında baş karakter, kraliçe seçildikten sonra bir temsil seyreder ve çok beğenir. Bulunduğu locada ayağa kalkıp alkışlamaya başlar. Ancak tüm seyirciler şaşkınlıkla ona bakmaktadır. Yanındakilerin bir kraliçenin davetliler ve tebası önünde alkış tutmaması gerektiğine dair uyarılarına rağmen, çok beğendiğini tekrar ederek alkışlamayı sürdürür. Saray soylularının oluşturduğu seyirciler önce cılız bir şekilde sonra da daha kuvvetlice kraliçeyi taklit eder. Salon alkışa boğulur ve böylece Marie Antoinette'in yeni bir adet başlattığı gösterilmiş olur. Filmin sonlarına doğru, kraliçe saray içindeki popularitesini kaybetmiştir. Yeni bir temsil sonunda aynı sahne simetrik olarak tekrarlanır. Ancak bu sefer, hiç kimse onu taklit etmeyecek, salonda derin bir sessizliğin ortasında yalnızca Marie Antoinette'in alkışları duyulacaktır.

Mevsimlik Simetri

Simetri her zaman iki benzer sahne arasında olmayabilir. Bazı durumlarda, sürekli olarak tekrar edilen bir durum ya da tarihsel bir olgu simetrinin ilk ayağını oluşturabilir.

Garson Kanin'in ünlü senaryosu **Adam's rib (Adem'in kaburga kemiği)**'nde savcı Adam Bonner, karısı avukat Amanda Bonner'la bir davada karşı karşıya gelir. Amanda, kocası tarafından silahla yaralanan bir kadını savunurken, Adam da kocanın savunmasını üstlenmiştir. Ancak davanın gelişimi evliliklerini de etkiler. Filmin klimaks bölümünde

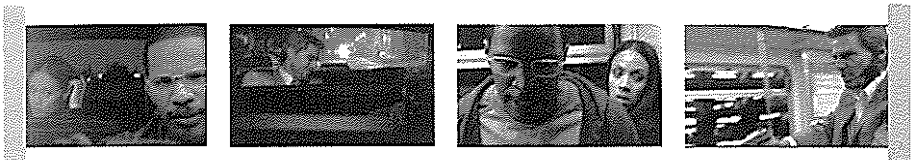
287) İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran,* Dergâh, İstanbul, 2004, sayfa 217

Adam, karısını komşusuyla görür, aldatıldığını düşünür ve silahını çıkararak savundukları davadaki sahneyi simetrik olarak gerçekleştirir. **Hannibal**'da Hannibal Lecter, komiser Pozzi'ye atalarından bir Pozzi'nin bundan 500 yıl önce kuleye asılarak öldürüldüğünü anlatır. İki karakter arasındaki karşıtlıktan, bunun benzer bir sonuca doğru gideceği önsezisine kapılırız. Nitekim, gerçekten de Lecter, neredeyse bir sanatçı titizliğiyle komiseri aynı şekilde midesini deşerek öldürür ve kuleye asarak sallandırır.

Buket

Filmi sonunda toparlama, paketleme, buket haline getirme anlamında kullanılan bir terimdir. Film boyunca antagonistin peşinde olan veya tam tersine antagonist tarafından taciz edilen baş karakter, filmin klimaks noktasına yaklaştığımızda, en değer verdiği varlığın tehdit edildiğini görecektir. Bu noktada tehdidin sonda gelmesi gerekir ve baş karakterin neye ne kadar değer verdiğini bilmemiz için hazırlık yapmamız şarttır.

Stuart Beattie'nin, Michael Mann için yazdığı **Collateral (Tetikçinin gecesi)** filminde baş karakterimiz olan taksi şoförü Max (Jamie Foxx), arabasına almış bulunduğu Vincent adlı kiralık bir katil (Tom Cruise) tarafından tüm film boyunca tehdit edilir. Vincent, bir gece içinde, bir davaya bulaşmış beş kişiyi teker teker bulup öldürecektir. Bunun için de Max'ın kendisini dolaştırmasını istemektedir. Bu çatışma filmin sonuna kadar sürer. En son kurban ise Max'ın Vincent'i almadan hemen önce taksisine müşteri olarak binen ve



Collateral (Tetikçinin gecesi)

aralarında geçen konuşmadan dolayı, duygusal bir yakınlık yaşayacağını hissettiği savcı Anne'dır. Artık Max için yalnızca Anne'ın hayatını kurtarmak amaç olmuştur. Filmin başında Anne, Max'ın taksisine biner, aralarında samimi bir konuşma geçer ve tekrar görüşme umuduyla ayrılırlar. Eğer daha sonra gelişen olaylar, Anne karakteri ile bir şekilde bağlanmazsa, baştaki bu sekans hiçbir hazırlık işlevi taşımayacağı gibi, seyircinin kafasında da Anne'a ne olduğu hakkında bir soru işareti kalacaktır. Bu yapı ile filmin sirküler kurgusu tamamlanmış, bir başka deyişle buket yapılmıştır.

HAZIRLIK VE KATILIM

Senarist, sonradan kullanımını yapacağı her türlü dramatik elemanın hazırlığını baştaki sahnelerde yapmaktadır. Ancak bunun gerçekten de bir hazırlık olup olmadığını seyirci bilmekte midir? Senarist seyirciye fark ettirmeden bir objeyi, sözü veya karakter özelliğini yerleştirebileceği gibi, yerleştirdiği dramatik elemanın sonradan ödemesini yapacağını özellikle hissettirebilir. Seyircinin bunun farkında olup olmadığına göre hazırlığın şekli de belirlenmiş olur. Bu söylediklerimi terminolojik olarak ifade etmek gerekirse, seyircinin, yerleştirilirken farkında olmadığı ve yalnızca ödeme anında yeniden düşünerek farkına vardığı hazırlığa, klasik tabiriyle HAZIRLIK, seyircinin daha hazırlık

sahnesinde bir ödeme olacağının farkına vardığı, ancak bunun nasıl olacağını bilmediği durumlardaki hazırlığa da KATILIM denir.

Kuramsal tanımlamaların ötesinde, iç içe geçmeleri ya da karıştırılmaları son derece muhtemel olan hazırlık ve katılım arasında uygulamadaki temel farklar neler olabilir? Burada, öncelikle iki kullanımın nedenleri üzerinde durmak gerekir. Gerçekten de senarist neden hazırlık veya katılım elemanları kullanma ihtiyacı duyar? Hazırlık kullanımının gayesi seyirciyi ödeme sahnesinde şaşırtarak, o elemanla ilgili hazırlığı sonradan algılamasını, böylece de filmi bir bütün halinde görmesini sağlamaktır. Seyirci, böyle bir hazırlık sahnesinden sonra sezgisel olarak bir bütün karşısında olduğunu hisseder ve bu durum onun senariste olan güvenini tazeler. Katılım ise seyirciye tüm film boyunca çalışacağı, aklının bir yerinde görsel olarak kuvvetli bir şekilde muhafaza edeceği elemanlar sunmayı tercih eder. Sonuçta bu elemanlar tekrar kullanıldığında, bunu algılamak çok daha kolay olacaktır.

Bu iki hazırlık modelini alt başlıkları ve lokal örnekleri ile inceleyelim.

HAZIRLIK

Hazırlık sahneleri veya objelerinin yerleştirmelerinin fark ettirmeden yapılması önemlidir. Ancak bazı durumlarda, senarist hazırlık objesinin veya sahnesinin filmin daha ileri bir bölümünde tekrar kullanılacağını seyirciye çok net olarak hissettirebilir. Böylece seyircinin filme katılımını da pekiştirmiş olur. Ancak bu tip yerleştirme sahnelerinde, seyircinin söz konusu objeyi *(bir kitap, tabanca, oyuncak bebek, vs.)* senaristin nasıl kullanacağını tahmin edemiyor olması yerinde olacaktır. Örneğin, filmin başında kalp hastası ve ilaç alan koca gördüğümüzde, bu durumun sonlara doğru kullanılacağını tahmin ederiz. Özellikle ünlü **The Little foxes (Öldürünceye kadar)**'dan başlayarak pek çok filmde karşımıza çıkmış bir örnek olduğu için ister istemez bunu düşünürüz. Bu tip sahnelerde yerleştirilen obje ve sahneler katılım (foreshadowing), tekrar göründükleri sahneler de ödeme (pay off) olarak adlandırılır.

Hannibal'da Hannibal Lecter'ı öldürmek için tutulmuş karakterler, çiftliklerinde domuzlarla denemeler yaparken gösterilir. Yaban domuzları, müzik duyduklarında insan şeklindeki bir mankene saldırıp onu yemeye başlamaktadır. Gösteri boyutu yüksek bu sahne bir katılım sahnesidir ve mutlaka bir ödemesi olmalıdır. Nitekim Lecter'ı yakaladıkları zaman onu bu şekilde öldürmek istedikleri anlaşılır. Ödeme sahnesinde domuzlar göründüğü ve müziğin duyulduğu andan itibaren seyirciye tekrar açıklama yapmaya gerek yoktur. **The Dark half (Hayatı emen karanlık)** adlı George Romero korku filminde kullanılan bir katılım ve ödeme klasik bir örnek teşkil edebilir. Polis koru-





The Dark half (Hayatı emen karanlık)

masında olan karakterlerden biri yüksek katlı binadaki evinde otururken dışarıdan bir camcının çalıştığını görür. Adamla aralarında sözlü tartışma geçer. Birkaç sahne sonra katilin de aynı yolla geldiğini görürüz. **Eric the Viking (Viking Erik)** filminin başlarında Eric'in annesi Walhalla ülkesini bulmaya gidecek olan oğluna zamanında babasının hayatını kurtarmış olan bir yastık hediye eder. Tabii ki zamanı gelince onun da hayatını kurtaracağını tahmin ederiz. Nitekim Eric, Vikingler'i bu yastık sayesinde kurtarır. Mel Gibson'un **Apocalypto** filminin ilk bölümündeki av sahnesinde, yerlilerin hazırladığı tuzağa saplanan mızraklı kütük tekrar kullanılacaktır. Filmin sonunda, baş karakterimiz olan yerli genç, kendisini avlayacak olan Maya savaşçılarından kaçmaya çalışırken, adeta filmin ilk sekansına geri dönülmüştür. Elbette ki başta gösterilen mızraklı tuzak da bir kez daha kullanılacaktır. Bu defa tuzak, yerli genci takip eden yaşlı Maya'ya saplanır. Burada hazırlık objesi, baş karakterin engelleri aşmasında kendisine yardımcı olmuştur. Başka bir şekilde hazırlanmış, başka bir tuzak da ona engel oluşturabilirdi.

Televizyon senaryosu bölümünde bahsettiğim örneğe geri dönelim: **War of the worlds (Dünyalar savaşı)**'nda baş karakter, televizyon haberlerinde Ukrayna'da garip doğa olayları olduğunu görür. Birçok filmde olay başlamadan önce bu tip bir hazırlık yapılmıştır. Ancak burada haberi daha gerçekçi kılmak için senarist David Koepp, birçok kanalın haberlerinde olayla ilgili bilgiler verildiğini göstermiştir. Baş karakterin çocukları haberle fazla ilgilenmez ve zapping yaparak geçerler. Diğer birçok kanalda da karşılarına haberler çıkar. Ta ki müzik kanalını bulana dek... Bu örnekte filmin henüz başı olduğu ve seyirci bir takım anormallikler sezdiği için televizyon haberlerinin gerçek hale geleceğini hissetmektedir. Ama nasıl?

Buna karşılık, abartılı ya da aşırı mesaj vererek yapılmış katılıma telefon denir. Bu terim, senaristin seyirciye bir şeyi anlatırken bizzat telefon ederek açıklamasına gönderme yapmaktadır. Filmin hazırlık sahnesinde, hazırlığı yapılan obje veya olay ile fazla zaman geçirmek, bu obje veya olayın sonradan nerede kullanılacağı ile ilgili somut bir beklenti oluşturabilir. Katılım ile telefon arasındaki fark, seyircinin hazırlık sahnesini algılayış biçiminde oluşur. Bu çok ince bir nüanstır ancak seyirci üzerindeki etkisi çok büyüktür. Özellikle ilgisiz bir durumda, örneğin karakter saçlarını tararken, odanın bir tarafında duran silaha detayla vurgu yapmak doğru değildir.

Biçim olarak, film adlarının kısa, vurucu ve benzersiz olması tercih edilir. Ad belirlemenin en büyük işlevi, film hakkında henüz bilgisi olmayan potansiyel seyircinin dikkatini çekmek ya da bir mesaj vermektir. Bu mesaj, film adının biçimi, uzunluğu, şekli, vuruculuğu ile yapılabildiği gibi içeriği ile de ilgili olabilir. İçerik anlamında, filmin adı ilk hazırlık öğesidir. Yani bu adın hangi metodla olursa olsun seyirciyi filme hazırlamak, seyredeceği öykü hakkında tıpkı bir tanıtım filmi gibi, tüm detayları söylemeden fikir vermek işlevi bulunmaktadır. Film adları üzerinde genel bir gezinti yapalım:

a) Doğrudan Mesaj/Sonuç

Her şey çok güzel olacak ya da **Aşk dediğin laf değildir** gibi film adları doğrudan mesaj içerir. Bunlar metafor değildir ve filmlerin öykülerine gönderme yapar. Filmin karakterlerinden birinin söylemiş olduğu cümle de olabilir. **Oyun bitti** ya da **Hababam sınıfı**

sınıfta kaldı adları ise bir sonuç vermektedir. Ancak bu sonuç elbette ki seyircinin merakını yok etmek için yapılmış değildir. Burada bir hazırlık söz konusudur.

b) Anket

Suçlunun kim olduğunu bilmediğimiz *"Who dun'it?"* türü filmlerde ya da çok genel anlamda filme yayılmış bir giz varsa, bunu esas alan adlar bulmak elbette ki seyirciyi araştırmaya dahil etmek adına fayda getirir. Filminize **Hacivat Karagöz neden öldürüldü?** gibi bir ad verdiyseniz, seyirciye filmin bununla ilgili bir araştırma olabileceği konusunda bir mesaj veriyorsunuz demektir. Bu sorunun cevabının filmin önermesinin de bir açılımı olacağı konusunda bir varsayım söz konusudur. Ancak elbette ki bu kadar açıklayıcı olmayacak şekilde **Murder on the Orient Express (Şark Ekspresinde cinayet)** gibi adlar da hazırlık için yeterlidir.

c) Metaforlar

Filmlerin önermelerinde olduğu gibi adları da metaforlar içerebilir. Bu tip metaforik adlar filmin sorunsalına ya da baş karakterine atıfta bulunabilir. **Tabutta rövaşata** kötü koşullarda dirençli bir şekilde ayakta kalmaya çalışan Türk insanını tabutta rövaşata atmakla metaforize eder. Metaforları kimsenin anlamayacağı şekilde seçmek doğru olmaz. Wes Craven'ın **Red eye (Gece uçuşu)** filminin orijinal ismi *"Kırmızı göz"*. Bu filmde uçağın içinde bir kadını diğer yolculara fark ettirmeden rehin alan ve dışarıya telefon ettiren bir terörist vardır. Adamın yeşil gözleri kimi zaman karanlıkta parlayan kırmızı gözlere nazire yaparcasına parlamaktadır. Ancak böylesi uzak bir metaforu seyredenlerin anlayabilmesi ve sevebilmesi gerçekten çok zordur.

d) Kısa ve Vurucu Adlar

Sinema tarihinin en popüler filmlerinin büyük çoğunluğunda özellikle tek kelimelik adlara rastlanır. Bunu sorunsal eğilimini açmaktan çok, sorunsalı vererek bu tema ile ilgili her türlü bilgiyi filme yüklemek olarak da adlandırabiliriz. Ülkemizde ünlü sinemacı Yılmaz Güney, kendi filmlerini yapmaya başladığından itibaren kısa ve vurucu adları seçmeye başlamıştır. **Umut, Sürü, Düşman, Yol, Endişe** gibi filmlerde ismin filmin önüne geçtiği de olur. Günümüzde Zeki Demirkubuz da **Masumiyet, Yazgı, Kader** gibi film adlarıyla aynı ekolü temsil eder.

e) Uzun Adlar

Jean-Marie Roth'a göre, uzun adlar, potansiyel olarak %10 ile %30 arasında seyirciyi kaçırır. Roth, Fransız senarist Michel Audiard'ın, yönetmenliğe başladığında çok uzun adlı filmler yapmaya başladığına dikkat çeker. Filmlerin dramatik eksikliğinin ötesinde hiçbir zaman önemli bir seyirciye ulaşamamasının da en önemli etmenlerinden biri budur.[288]

288) Jean-Marie Roth: *Ecrire un scénario de film*, Top Edition, 1992, Paris, sayfa 92-94-95

Gerçekten de **C'est pas parce qu'on n'a rien à dire qu'il faut fermer sa gueule (Diyecek bir şeyimiz yok diye susmak gerekmez)** adında bir filmin pazarlanması kolaylığının dikkate alınmadığı açıktır. Film çekimindeki klaplarda, iki seyircinin aralarındaki konuşmalarında ya da gazete tanıtımlarında filmin ismi tam olarak geçemiyorsa seyirci tam olarak bilgilenemiyor demektir. Elbette ki çok özel bir pazarlama kaygısı ile yapılmamışsa ortada bir hazırlık sorunu olduğu kesindir.

f) Tekrar Sözcükler

Filmin adı, filmde baş karakter ya da diğer tüm karakterlerin durmadan tekrar ettiği bir sözcük olabilir. Bu bir haber sunucusunun her akşam televizyonda seyircilere tekrarladığı bir sözcük olabilir: **Good night and good luck (İyi akşamlar ve iyi şanslar)**

g) Filmin Temel Eylem ve Mekânı

Film adında mekân adı özellikle belirtilmişse mekânın önemine dikkat çekilmiş, seyirci hazırlanmıştır. İstanbul'da geçen bir Türk filminde İstanbul'a özellikle vurgu yapılmaz ama **Hakkâri'de bir mevsim**'de bir görev nedeniyle belli bir süre Hakkâri'de bulunulacağı ve filmin de bunun üzerine olduğu açıktır. **The Million Dollar Hotel (Sırlar Oteli)** ya da **Transsiberian (Trans-sibirya Ekspresi)** gibi mikro mekân tanımlamalarında da filmin neredeyse tamamının orada geçeceğine dair seyirciye bir ipucu verilmiş olur.

h) İsim ve Lakaplar

Anlatmak istediğimiz karakterin ününden *(tanınmış karakterler-* **Ali, Mata Hari, Malcolm X, Nixon***)* ya da oynayan oyuncunun gücünden *[Tanınmamış Karakterler-* **Rocky, Maurice, Beautiful Joe (Güzel Joe), Lenny***]* yararlanma yoluna gidebiliriz. Bu noktada Fritz Lang'ın **M** filminden de söz edebiliriz.[269] Zira bir isim veya bir lakabın çevresindeki gizem seyirciyi filme hazırlamak için yeterli bir yöntemdir. Yine **Züğürt Ağa** gibi tanımlamaları da bu grubun içinde belirtebiliriz.

j) Tür Belirleyen Adlar/Türü Belirsiz Adlar

Filminize **Evil dead (Şeytanın ölüsü)** gibi bir ad koyarsanız, içinden bir komedi çıkmayacağı açıktır. Tercüme edilmesi oldukça zor olan bu adın içinde hem şeytan, hem ölüm vardır. Bu şekilde filmin özeti verilirken, söyleniş itibarıyle de slogan yaratılmış olur.

İkinci Ayakkabı Kuralı

"İkinci ayakkabı (Second shoe)", genel bir hazırlık kuralının adıdır. İsteyerek, bilerek, beklenti yaratarak yaratılan katılım sahneleri de olabilir. Bunların mutlaka ödemesi olmalıdır. Genellikle seri olarak kullanılması gereken ödemeler için kullanılır. Bu kural,

289) Synopsis: *Scénario, mode d'emploie*, Hors Serie, No:1, sayfa 61

Hollywoodlu senaristler tarafından yaratılmış bir öyküye dayanmaktadır. Bir kişi otele gelir, odasına çıkar ve uykuya dalar. Birden yukarıdaki odaya giren müşterinin sesiyle uyanır. Yukarıdaki kişi ayakkabısının birini çıkarıp gürültüyle parkenin üstüne bırakmıştır. Alttaki adamımız tekrar uykuya dalabilmek için, doğal olarak yukarıdakinin ikinci ayakkabıyı çıkarmasını bekler. Ama hiçbir ses gelmez. Bu dayanılmaz bekleyişten bıkarak, komşusuna ikinci ayakkabıyı çıkarması için bağırır. Herkes gibi adamın iki ayakkabısı olduğunu düşünmektedir. Seyirciyi aşağıdaki adamın yerine koyalım. Eğer olay örgüsünün bundan sonraki bölümünde yukarıdaki komşunun tek bacaklı olduğu bilgisi verilmezse, seyirci de, aşağıdaki adamla aynı konumda olacak ve ikinci ayakkabıyı bekleyecektir.

Det sjunde inseglet (Yedinci mühür)'de şövalye'nin yardımcısı kötü adamı kıstırır ve ona aynen şöyle der *"Bir dahaki sefere seni çizerim!"* Seyirci filmin sonuna kadar kötü adamı çizmesini bekleyecektir. Nitekim birkaç sahne sonra, kötü adam bir handa iyi kalpli aktörü ayı taklidi yapmaya zorlarken şövalyenin yardımcısına bir kez daha yakalanır. Sonuç kaçınılmazdır. Buna karşılık, ikinci ayakkabı bazen beklenir durur. Ünlü senarist David Koepp'ın ilk yönetmenlik denemesi **Stir of echoes (Hipnoz)**'da, siyahi bir adamın bir evde bir çeşit ritüel yaptığı görülür. Ancak baş karakterimiz Tom (Kevin Bacon)'un eşini içeri almamakta direnir. Filmde bir daha bu ritüel ile ilgili hiçbir şey yoktur. Ülkemizde Cem Yılmaz'ın **G.O.R.A.**'sında kaptan Logar ve adamları birçok dünyalıyı tutsak alır ve bunların arasında bir de Kolombiyalı vardır. Adamın üstü arandığında büyük bir paket eroin bulunur. Bunun üzerine Kaptan Lagar yanındaki adamına döner ve şunu der: *"Aah... pudra şekeri... Mutfağa gönderin..."* Sahne burada bitmekte ve bir daha da sözü edilmemektedir. Halbuki burada sahnenin o küçük esprisi ile yetinmemek gerekir. Zira sahneyi daha gülünç hale getirmek, hem de bunun filmin bütününe katkı vermesini sağlamak için tüm olanaklar mevcuttur. Komedilerde hazırlık sahnelerinin ödemesi hemen yapıldığı için bu eroin paketinin G.O.R.A. planetinde yarattığı sorunları ortaya koymak, ayrıca bunu ve bunun gibi diğer elemanları baş karakterin kaçışıyla bağlayabilmek oldukça ilginç olacaktır.


Stir of echoes (Hipnoz)

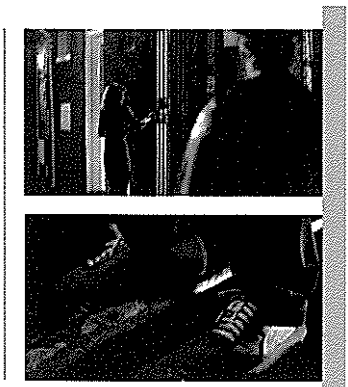
Karakter Hazırlıkları

İkinci ayakkabı kuralı objeler ve belirli sahneler için geçerlidir. Aynı şekilde, filmde oluşturulan hiçbir karakter bedava değildir. Senarist, işine geldiği ya da sahne gereklerine uyduğu için karakter yaratma yoluna gitmemelidir. Her yaratılan karakter artık senaristin namusudur ve öykünün bitiminde ödeme sahneleri de olmalıdır. Prensip olarak, diyaloglu sahneleri olan ve 20 saniyeden az görünmeyen her karakterin *(ölmediği sürece)* ikinci bir sahnesi yani ikinci bir şansı vardır. Bir karakterin kişilik özelliklerinin ilginçliği kadar, öykudeki yeri, eylemlerinin gücü, hatta oyuncunun oynama şekli de o karakterin seyirciyle buluşmasında önemli yer tutar. O halde seyirciye ulaşması herkese göre farklı olan karakterlerin filmde tekrar görünüp görünmemesi senaristin öznel değer yargılarından ya da sahnelik ihtiyaçlarından çok daha önemli yer tutar. Ken Loach'un

Land and freedom (Ülke ve özgürlük) filminin hemen başlarında çabucak bağlanılan bir karakter olarak Dave'in karısını görürüz. Film boyunca bir daha ne zaman çıkacak diye bekleriz ama maalesef bir daha görünmez.

Anons Tekrar Motifleri

Görüntü, ses, dekor gibi filmin yapısına ait özellikler ile filmin dekorunda bulunan objelerin katılım yaratmak amacıyla bazı sahnelerde tekrar edilmesine anons denir. Tekrar motifleri, kötü niyetli karakterlerin bir eşyasının değişik sahnelerde gösterilmesi yoluyla katilin saptanması amacına hizmet edebilir... Burada, katilin yerine karakterin yalnızca üzerine giydiği bir giysi gösterilir. Bu giysi her gösterildiğinde yüzü gösterilmeyen karakterin katil olduğunu anlayabiliriz. Basit ve klişe bir kullanımdır ancak etkileyici bazı polisiyelerde örneğin eskilerden **Tightrope (Gerilmiş ip)** adlı Amerikan polisiyesinde, bu örneği bulabiliriz. Filmin başında katilin lastik ayakkabıları görülür. Karanlıkta suratını göremediğimiz katil, öldüreceği kadını şüphelendirmemek için polis kılığına girmiştir, ancak kamera aşağı doğru indiğinde, lastik ayakkabıların bir polis için garip olduğunu anlarız. Nitekim bir sonraki sahnede polis, kadının öldürülmüş olduğunu belirterek, maktülün evinde araştırmalar yapmaktadır. Birkaç sahne sonra, soruşturmayı yürüten baş komiserin (Clint Eastwood) iki kızı lunaparkta bir palyaçodan balon alırlar. Palyaço makyajı olduğu için suratını tam olarak göremediğimiz karakter gülümsemektedir, ancak ayaklarını gördüğümüzde, filmin başındaki lastik ayakkabılara sahip olduğunu görürüz ve bunun aynı adam olduğunu anlarız.



Tightrope (Gerilmiş ip)

Tekrar motifleri yalnızca objelerle sınırlamak yeterli olmayabilir. Bir filmin ses, görüntü, dekor gibi objeleri de tekrar motifi haline gelebilir. **Jaws (Köpekbalığı)** gibi bir filmde filmin huzursuz edici müziğini her duyduğumuzda o sahnede veya birazdan köpek balığı ile karşılaşacağımız endişesini yaşarız. Aynı endişe zaten büyük bir tempo ve gösteri ile giriş yapan **Sleepy hollow (Hayalet süvari)** için de geçerlidir. O andan itibaren filmde ne zaman uzaktan gelen nal sesleri duysak hayalet süvarinin yaklaştığı gerginliğini yaşayabiliriz.

HAZIRLIK

Dramatik yapının kendi ritmi içinde gerekli olan sahneler hazırlık öğeleri ile kesilmemeli, sekteye uğratılmamalıdır. Hazırlık, katılımdan farklı olarak hazırlanan objenin, sahnenin ya da karakterin hiç farkettirmeden yerleştirilmesi sürecidir. Sahnenin amacı tamamen farklıdır, seyirci bu amaca yönlendirilmiştir ve hazırlığı yapılan elemanların farkına varmaz. Seyirci karanlık salonda her sahnenin tüm görsel elemanlarını ve eyleme dayanan her türlü geri plan bilgilendirmesini adeta bir kaydedici gibi belleğine alır. Hazırlık Sahnesinin hazırlık işlevi olduğunun henüz farkında olmasa da bu sahne tüm unsurlarıyla

(en azından filmin sonuna kadar) belleğindedir. Ödeme Sahnesi geldiğinde kullanılan geri plandaki eleman hemen hatırlanır. Seyircide karşısında gerçek bir olayın geçtiği hissini uyandıran en önemli elemanlardan biri hazırlıktır.

Ödeme sahnesinin sonrasında, karakterlerin tepkilerini, olaydan sonra takınacakları tutumu ve bazen de genel atmosferi gösteren, bir anlamda ödemelerin hazmedilmesini sağlayan mini sahneler de bulunabilir. Bunlara Sindirim Sahnesi denir. *(aftermath)* Bu sahne müzik eşliğinde olabildiği gibi, ödeme ile kontrast teşkil eden bir sakinlik içermelidir. Filmin son sahnesinde ya da jenerikten hemen önce yapılan bir ödeme veya simetri sahnesinin sindirimi olmaz. Şimdi hazırlık sahnelerinde kullanılan elemanları biraz açalım:

Görsel Kavramlar

Özelliği olan, temsil ettiği kişi veya mekanla özdeşleşmiş olan her türlü obje görsel bir tanımlama için hazırlık ve ödeme sahnelerinde kullanılır. **Catch me if you can (Sıkıysa yakala)**'da baş karakter Frank Abagnale (Leonardo DiCaprio) çok ünlü bir dolandırıcıdır ve FBI peşindedir. Bu yüzden de oturduğu evlerde uzun süre kalmayarak başka yerlere taşınmakta, izini kaybettirmektedir. Abagnale, havuzlu lüks villasında arkadaşlarına büyük bir parti verir. Bir süre sonra, bu evi terk edecek, o terk ettikten bir süre sonra da polis basacaktır. Abagnail, parti verdiği sırada ev insanla ve birçok eşyayla dolu, polis baskını sırasında ise neredeyse tamamen boşaltılmıştır. Hiçbir açıklamaya girişmeden, bunun aynı ev olduğunu anlayabilmemiz için ilk ve daha sonra görüldüğü ilki sahne arasında ortak bir obje göstermemiz gerekir. Bu yüzden, parti sahnesine, curcuna arasında, masa üzerindeki fondüden peynir yiyen bir kızın görüntüsü ile başlanır. Daha sonra, baskın sahnesinde, neredeyse boşalmış evin içinde masa üzerinde duran boş fondüyü gördüğümüzde artık daha fazla açıklama yapmaya gerek yoktur. Görsel hafızamız, bunun aynı ev olduğunu hemen algılayacaktır. Claude Chabrol **Au coeur du mensonge (Yalanların rengi)** filminde lokal hazırlık elemanı olarak mavi bir elbiseyi kullanmıştır. Renée, genç bir kadına mavinin ona çok yakıştığını söyleyerek kur yapar. Birkaç sahne sonra kadını mavi bir elbisenin içinde görürüz. Yine birkaç sahne geçtiğinde, bir salonda yalnızca mobilyaları gözlemleriz. Sandalyelerden birinin üzerinde kadının üzerinde gördüğümüz mavi elbise durmaktadır. Yatak odası olduğunu tahmin ettiğimiz içerideki odadan adamın fısıltılı sesi gelmektedir. Yatakta olduklarını anlarız.

Sahne, Olay veya Obje Hazırlıkları

Filmin hemen başında, ilk sekansında veya başlarına yakın bir yerde, kullanımı son derece sıradan olan bir obje, filmin sonlarında, baş karakter için kurtarıcı veya aksine engel pozisyonuna geçebilir. Böyle kullanımlarda, filmin başlarındaki hazırlık aşamasında, objenin sıradanlığı önemlidir ancak görsel olarak seyirci böyle bir objenin varlığının da kesinlikle farkına varmalıdır. Hazırlanmış obje, karakter veya sahnelerin başlıca varlık nedeni bunların filmin sonlarında baş karaktere genellikle lokal engeller oluşturması, başına dert açmasıdır. Bu yüzden de hazırlık sahnelerinin telefon haline dönüşmemesi için filmin başlarında ilk bölüm içine yerleştirilmesi gerekmektedir. İlk bölüm oldukça zengin olmalı, mümkün olduğu ölçüde bu tip elemanları barındırmalıdır. Künye sahneleri, oturulan evin sunumu, işyerinin belirtilmesi, iş arkadaşlarının

tanıtılması, karakterin günlük yaptığı rutin eylemler varsa bunların gösterilmesi çok önemlidir.

Walter Salles ve senaristi Rafael Yglesias, Hideo Nakata'nın aynı adlı filminin tekrar yapımı olan **Dark water (Karanlık su)**'yu yaptıklarında korku filmlerine özgü tipik hazırlık öğelerinden de yararlanmışlardır. Filmde baş karakter Dahlia (Jennifer Connely) kocasından ayrıldıktan sonra kızıyla birlikte New York'un banliyösünde küçük, sorunlu ama nispeten ucuz bir apartman dairesini görmeye gidecektir. Öykünün başında genç kadının küçük kızı ve emlakçıyla beraber evin içini gezmesine geniş bir zaman ayrılır. Bu ziyaret hem evin gizemli noktalarıyla ilk tanışıklığımızı oluşturur, hem de filmin son sahnelerinde geçebilecek olaylar için hazırlık objelerini yerleştirmemize olanak sağlar. Nitekim bu sahnede emlakçı *(her emlakçı gibi)* son derece bakımsız bir durumdaki evin özellikle iyi birkaç yönünden bahsetmeye çalışmaktadır. Banyoyu gezerlerken, laf arasında küvetin kırılmaz camdan yapıldığını ve bunun küçük kız için güvenlik oluşturduğunu belirtir. Sahnenin dinamiği içinde bunun ilerisi için bir hazırlık olduğunu tabii ki hissetmeyiz. Daha sonraki bölümlerde anne-kız aynı apartmanda yaşayıp öldürülmüş olan küçük bir kızın ruhu tarafından taciz edilmeye başlar. Ta ki küçük kızın ruhu Dahlia'nın kızını banyo küvetinde esir alana kadar. Hem de öyle bir güçle ki kızı kurtarmak için yapmak gereken tek şey küvetin camını kırmaktır!.. Bu arada ödeme sahnesinde karaktere acemi bir şekilde *"Hay Allah, doğru ya unutmuştum, bu küvetin camı da kırılmıyordu"* gibi sözler sarfettirmemek gerektiğini de unutmamalıyız. Seyirci herşeyin farkındadır. Başta gördüklerini unutmaz ve kurguyu da kendi kafasında yapacaktır. **What lies beneath (Gizli gerçek)**'te Claire (Michelle Pfeiffer) ve kocası Norman (Harrison Ford) filmin başında arabalarıyla davete gitmektedirler. Köprünün tam ortasında cep telefonunun çekmediğini fark ederler. Önemsiz bir detay gibi sunulan bu durum, sonlara doğru Claire katilden kaçmaya çalışırken başına iş açacaktır.



What lies beneath (Gizli gerçek)

Hazırlık Tekrar Motifler

En önemli hazırlık öğelerinden biri tekrarlanan sözcük ve cümlelerdir. Zira filmin birçok yerinde kullanılabileceği gibi, uzatılıp kısaltılabilme olanağı da vardır. Ernst Lubitsch'in **Design for living (Yaşam tasarımı)** filminde, biri ressam (George), diğeri oyun yazarı (Tom), iki genç arkadaş aynı kadına, Gilda'ya aşıktır. Ancak Gilda'nın ikisine de ayrı ayrı umut verdiğinin farkında değillerdir. Gilda'nın birlikte yaşadığı bir de yaşlı adam vardır ve bu adam, gençlerin sevgilisinin yanından ayrılmalarını istemektedir. Yaşlı adam bir gün ayrı ayrı yerlerde rastladığı George ve Tom'un ikisine de aynı sözü söyler: *"Size söyleyecek tek bir sözüm var. Hafifmeşreplik hoş olabilir. Ama %100 ahlâklılığın ve*

üç öğün güzel yemeğin yerini alacak kadar değil!"[290] Bu cümle, filmde, eğlenceli biçimlerde, birçok kez karşımıza çıkacaktır. Tom, yaşlı adamın kendisine söylediği bu cümleyi, yazdığı oyunun diyaloglarına koyar. Sonra da arkadaşı George'a yazdığı oyunu okurken, George cümleyi tanır. Böylece yaşlı adamın Tom'u da görmeye geldiğini ve Gilda'nın Tom'la da ilgilendiğini anlar. Bir süre sonra Tom'un oyunu ünlü olur. Londra'da, kendi yazdığı oyunu görmeye gittiğinde seyirciler arasında yaşlı adamı fark eder. Meşhur cümlenin sırası geldiğinde yaşlı adamın suratı da şaşkın bir hal alacaktır. Yine bu tekrar cümlesi, filmin içinde iki karakter arasında özel bir anlam da kazanabilir. **Kazandibi, tavukgöğsü** senaryosunda Zeynep Avcı bu iki kelimeyi orta yaşı geçkin Mehpare ile eşinin cenazesinde tanıştığı ve ölen adamın arkadaşı olan Adnan'ın arasında bir koda dönüştürmüştür.[291]

> *MEHPARE- Rahmetli de severdi tatlıyı. Hele tavukgöğsüne bayılırdı. Kavga ederdik hep şakacıktan. Ben kazandibi isterim, o illa tavukgöğsü... (Sayfa 6)*
> *MEHPARE - Aşkolsun, kendi ellerimle yaptım... Kazandibi, tavukgöğsü... (Sayfa 41)*
> *MEHPARE - Kendimi onun yerine koydum da şurama bir şey düğümlendi. Farketmediniz mi, yutkundum durdum.*
> *ADNAN - Bence sizin canınız iyi bir kazandibi yemek istiyor. Ondan yutkunuyorsunuz. (Sayfa51)*
> *MEHPARE - (Telefonda) Özür dileyecek bir şey yok ki. Herkes gitti. Akşamüstü buluşup birer kazandibi tavuk göğsü yesek. Ha ne dersiniz? (Sayfa 71- SON SAHNE)*

Gerçek hayatta ödeme nasıl farklı yollardan yapılabiliyorsa, hazırlık işleminin ödemesi de birçok farklı kullanıma açıktır. Bu kullanım şekillerinin en ilginçlerinden biri ödemenin bir eylem olarak ortaya çıkması değil, baş karakter tarafından *(seyirciyle birlikte)* sezilmesidir. Bunun klasik örneklerinden biri havlayan köpektir. Eve her gelindiğinde havlayan köpek bu sefer havlamıyorsa bu işte bir bit yeniği vardır. Birçok filmde denenmiştir. Birkaç sene önce gördüğüm küçük bir Fransız filminde [**Total Western (Kanlı para)**] baş karakter Bédé, patronuna her telefon ettiğinde sinirlenen köpeğin arkadan havladığını duyar. Günün birinde, yine telefon açtığında kendisiyle konuşan patronunun arkasında köpek sesi duymaz ve rehin alınıp alınmadığını anlamak için ona köpeğiyle ilgili havadan sudan şeyler sorar. O sahneden sonra patronun gerçekten de rehin alındığını görürüz.

LOKAL HAZIRLIK VE ÖDEME UYGULAMALARI

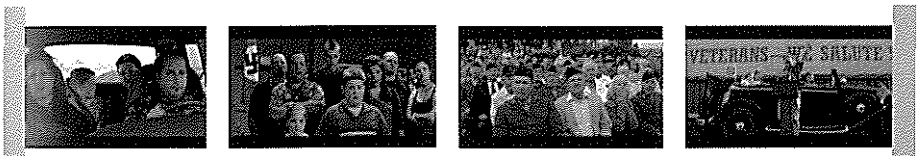
Özellikle komedi filmlerinde hazırlık uygulamaları için hemen ödeme yapmak gerekebilir. Zira bazı komedilerin özelliği karakterlerin amaçları için bol sayıda engel bulup

290) Özgün metin: *There's only one thing I have to say to you: Immorality may be fun but it isn't fun enough to take the place of 100 % virtue and three square meals a day.*

291) Zeynep Avcı: *Kazandibi, tavuk göğsü*, Senaryo Metni, 1995, sayfa 6-41-51-71

onları çabucak çözmektir. O engel çözülünce hemen arkasından başka birine geçilebilir. Bu kadar engelin ve bu kadar çözümün olduğu bir filmde küçük elemanlar için yapılan uzun vadeli ödeme sahneleri unutulabilir. O yüzden de gerekli olmaz.

Bir Amerikan komedisi olan Jerry Zucker'in **Rat race (Tabana kuvvet)** filmindeki bir sekanstan örnek verelim. Filmde, bir oyun salonunda rastgele seçilen birkaç kişi arasında bir yarış düzenlenmiştir. New Mexico'da bir garda saklanan 2 milyon dolara ilk ulaşan paranın sahibi olcaktır. Tatilde olan dört kişilik bir aile de yarışın içindedir ve arabaları ile gara ulaşmaya çalışmaktadır. Ailenin küçük kızının ısrarlarını bastırmak için yol üstündeki bir barbi müzesine hızlı bir geçiş yaparlar. Ancak burası bir barbi müzesi değil, Hitler'in ve 2. Dünya Savaşı'nda Alman nazilerin hatıra eşyalarına ayrılmış bir müzedir. Oradan kaçar gibi çıkarlar ancak arabalarının daha önce kendileriyle takışan iki çocuk tarafından bozulduğunu görünce zamana karşı yarıştıkları için Hitler'in 2. Dünya Savaşı'ndan kalma arabasını çalarlar. Bu sırada direksiyondaki adamın karısı torpidodan çıkardığı ruju dudaklarına sürerken bir kargaşa sonucu ruj adamın eline sürünür. Durmaya dahi zaman olmadığı için adam elini direksiyonun üstüne siler sonra da arabanın çakmağı ile sigarasını yakacakken, yanlışlıkla orta parmağını yakar. O sırada yanlarında bir motorsikletli kadın görünür. Adam ona doğru bakarak orta parmağını gösterir ve yaktığını anlatmaya çalışır. Ancak kadın kötü bir hareket yaparak ona hakaret ettiğini sanır. Daha geriden motorsikletle gelen arkadaşlarını yardıma çağırır. Bir kovalamaca ve kargaşa olur. Bu kargaşa sırasında arabanın çakmağı bu sefer de adamın ağzına girer ve dilini yakar. Adam anlaşılmaz kelimelerle konuşmaya başlar. Bir yandan da aracı sürmeye devam etmektedir. Ancak direksiyon hakimiyetini kaybeder ve arabayla açık havada yapılan büyük bir toplantının ortasına dalar. Toplantı 2. Dünya Savaşı gazileri için düzenlenmiştir. Hepsi sandalyelerinde oturmuş, kürsüye gelecek kişiyi beklemektedirler. Bizim aile reisimiz, arabadan fırlayarak kendini bir anda kürsüde bulur. Kafasını direksiyona çarptığı için dudaklarının üstüne ruj bulaşmış ve ona bir Hitler bıyığı yapmıştır. Kürsüde



Rat race (Tabana kuvvet)

topluluğa derdini anlatmaya çalışırken ağzı çakmaktan yandığı için anlaşılmaz kelimelerle konuşmakta, bu konuşmalar Almanca'yı çağrıştırmaktadır. Hele topluluğa biraz önce elinin yandığını anlatmak için önce Hitler selamı sonra da kötü bir hareket yapar gibi orta parmağını kaldırınca yaşlılardan oluşan topluluk dayanamaz ve biri kalkıp ona ateş eder.

Bu tip sekanslar oldukça büyük bir efor gerektirir. Bu sekansı komik yapan şey, son sahneye gelene kadar tüm detayların dikkatlice hazırlanmış olmasıdır. Burada karakter araba çaldığında, elini yaktığında veya ruju direksiyona sürdüğünde seyirci sezgisel olarak bir şeyler olacağının beklentisi içindedir. Ancak ne olacağını bilmez. O yüzden de her türlü abartıyı kabul edebilir. Ancak şunu unutmamak gerekir ki filmi seyreden herkes, tüm detayları adeta bir bilgisayar gibi akıllarının bir köşesinde tutacaktır. O yüzden bu detayların tamamının ödemesinin olması gerekmektedir. Bu tip örnekler oluşturabilmek için öncelikle karakterlerin başına gelebilecek engeli oluşturmak *(2. Dünya Savaşı*

toplantısı), sonra da bu normalde engel oluşturmayacak olayı onlar için engel haline getirebilecek elemanları bulmak doğru olur. Yani üretim sürecinde sondan başa gitmeliyiz. Lokal hazırlık oluşturmanın en önemli püf noktası budur.

Bir başka son dönem Amerikan komedi filmi olan **Fun with Dick and Jane (Dick ve Jane iş başında)**'da, lokal hazırlığın ödemesi biraz daha uzun sürer. Ancak yine de ilk 30 dakikada hazırlık elemanları oluşturulmuş ve ödeme yapılmıştır. Orta sınıfın üstü bir Amerikan çifti olan, Dick ve Jane, küçük oğulları, köpekleri, hizmetçileri ve yeni yaptırmaya başladıkları havuzları ile mutlu bir yaşam sürdürmektedir. Ancak aynı anda işlerini kaybedince, yavaş yavaş çökmeye, her şeylerini kaybetmeye başlarlar. Filmin başlarında ailenin küçük çocuğunun, sürekli hizmetçi ile birlikte kalmaktan dolayı, herkesle İspanyolca konuştuğu görülür. Bu komik detay, aslında bir hazırlıktır ve sonradan kullanılacaktır. Aile parasız kalınca, Jane, vücudunu bilimsel denemeler için satma işine girer ve bir maddenin yan etkisi sonucu suratı kızarır, dudağı şişer, konuşması garipleşir. Dick ise, sayısız iş bulma deneyimlerinin birinde, İspanyol işçilerle günlük iş için beklemeye kadar düşer. Bekleme esnasında bir kamyon gelip, iş için tek kişiye ihtiyacı olduğunu söyler. İşçiler arasında çıkan koşuşturma sırasında Dick cüzdanını düşürür ve kendisinden önce işi kapmak isteyen bir rakibinden esaslı bir yumruk yer. Onun da suratının şekli ve konuşması değişmiştir. Hemen sonra, sınır polisi bekleme yerini bulur ve herkesi göz altına alır. Cüzdanını kaybetmiş ve güneşin altında beklemekten esmerleşmiş olan Dick, kaçak bir işçi olmadığını ispat edemez. Polislere karısını arattığında karısının anlaşılmaz bir sesle cevap verdiği görülür, evini arattığında ise küçük oğlu doğrudan İspanyolca cevap verir! Yalan söylediğine inanılan Dick, polis tarafından tutuklanır.

Anons

Karakterin karşılaşacağı bir insan, gitmesi gereken bir yer veya göreceği bir mekân varsa ve bu eleman seyirciye anons edilmişse, ödemeyi ağır yapmak gerekir. Karşılaşılacak kişi veya gidilecek yerin üzerinde biraz konuşulması dahi bu buluşmadan hemen önceki birkaç sahnenin gerilimini arttırır. **Silence of the Lambs (Kuzuların sessizliği)**'nde akademiden mezun olmuş genç FBI ajanı Clarince (Jodie Foster) bir suçluya ulaşmak için hapisteki psikopat katil doktor Lecter'ı hapishaneye ziyarete gider. Genç ve tecrübesiz bayan bir polisin hapishanenin en azılı katillerinin bulunduğu koridora girişi yavaş yavaş verilir. Aynı şekilde Clarince ile Lecter'ın karşılaştığı anın gerilimi seyircinin gözünde doruğa ulaşır.

Aynı şekilde filmin karakterlerinin de anonsu yapılabilir. Akira Kurosawa'nın **Barberousse (Kızıl sakal)** filminde baş karakter olan genç doktor, filmin kahramanı kızıl sakalın yaşadığı adaya gelene kadar ayrı ayrı birçok kişiyle onun hakkında konuşur. Herkes de kızıl sakaldan yaşayan bir efsane gibi bahseder, bazı maceralarını anlatır. Kahramanın ortaya çıkışını daha görkemli bir hale getirmek de yan karakterlerin bu tip bilgilendirmeleriyle mümkün olabilecektir. Nitekim **Swordfish (Kodadı: Kılıçbalığı)**'nda da Gabriel (John Travolta) karakteri etrafında bir esrar perdesi örülür. Seyirci karakteri gördüğü anda büyüsüne kapılacaktır.

Bir karakterin diğer bir karakteri veya karakterleri, daha sonra gelecek sahnelerde olacaklar için uyarmasına, uyarı (advertising) denir. Uyarı, gelecek hakkındaki bir hazırlığı ifade etmektedir. Bir karakter diğerine ne yapması gerektiğini anlatırken bunları adım adım detaylandırır. Uyarı sahneleri elbette ki iki aşamalıdır. Uyarı ve uygulama. Bunların en önemli özelliği ve diğer hazırlık sahnelerinden farklı olan yanı, uygulama sahnelerinin uyarı sahnelerinden hemen sonra gelmesidir. Uyarı sahnelerinde çok fazla detay olduğu için seyirci bunun hepsini aklında tutamayabilir. O yüzden de kullanımını hemen arkasından, hiç beklemeden göstermek gerekir.

Klasik uyarı sahnesi son derece lokal bir kullanım içerir. Bu uyarının ödemesi ise tüm filme yayılmış olabilir. Özellikle avantür filmlerinde ve gerilimlerde son derece klasik bir kullanım vardır. Kötü adam, canavar veya başa gelecek olan kötü olay, filmdeki bir yan karakter tarafından önceden aşamalarıyla anlatılır. Örnek verelim: **King Kong**'da bir film çekimi için gemiyle açılan çekim ekibini yönetmen, bizzat *"Kafatası Adası"* adı verilen bir yere sürüklemektedir. Mürettebat bunun farkına vardığında yönetmen ve asistanı ile oraya gitmek istemeyen gemi mürettebatı arasında ufak bir tartışma yaşanır. Yönetmenin ısrarı karşısında aralarında şöyle bir uyarı konuşması geçer:

Yönetmen – Evet... Kafatası Adası'nı bulacağız... Filme çekip dünyaya tanıtacağız. 25 cent ödeyen dünyanın keşfedilmemiş son yerini de görebilecek...
1. Gemici – Hiç emin değilim...
Asistan – Nasıl yani?
1. Gemici – 7 yıl önce Mr. Hayes (oradaki diğer gemiciyi göstererek) ve ben bir Norveç yelkenlisinde çalışıyorduk.
Diğer Gemici (Mr. Hayes) – (söze girerek) Denizde bir adam bulduk... Gemisi Sumatra'nın batısında bir adanın önünde batmıştı



King Kong

1.Gemici – (sözü tekrar alarak) Sislerle kaplı bir ada... Adam koskoca bir duvardan bahsetmişti... 30 metre yüksekliğinde bir duvar... Bugün de eskiden olduğu kadar sağlam kalmış olan...
Asistan – Bu duvarı neden yapmışlar?
1.Gemici – Adam bir yaratıktan bahsetti... Ne insan ne de hayvan... Bu duvarın arkasında yaşayan bir canavar...
Yönetmen – Aslan ya da kaplan... İnsan yiyiciler... Hep böyle derler zaten...

Asistan – Başka ne demişti?
Diğer Gemici – Hiç... Ertesi gün göğsünde bir bıçakla ölü bulduk...

Burada, yönetmen söylenenlerden etkilenmiyor gibi gözükmekte, asistan ise yavaş yavaş etkilenmeye başlamaktadır. Bu tip sahnelerde anlatılanların esrarını pekiştirmek için yakın görsel planlar ve müzik kullanımının da önemini belirtmeye sanırım gerek yoktur. Uyarı sahnesinin önemi burada olduğu gibi sis, duvar, canavar gibi detayları sırayla vermekten geçer. Yani gemiciler adada bir canavar olduğunu bir çırpıda söyleyebilirler ancak gemi hareket halindedir ve canavara varana kadar gerilim yaratacak tüm öğeleri bir öykü içinde anlatırlar. O zaman uyarı sahnesinin gücü artar ve bir sonraki aşamada uygulama sahnesi gelince seyirci kaçınılmaz olarak anlatılanları hatırlayacak ve karşılaştırma yapacaktır. Nitekim filmde önce sis, 30 metrelik duvar, sonra da tabii ki canavar karşımıza çıkmakta gecikmeyecektir. Ridley Scott'un **Black Hawk down (Kara şahin düştü)** filminde senaristler Mark Bowden ve Ken Wolan, Amerikan askerlerinin Somali'deki insani yardımların gerçekten aç insanlara ulaşması için bölgeye bir operasyon yapmasını anlatırlar. Filmin önemli bir bölümü neredeyse bir savaş belgeseli gibi ilerlediği ve seyirci olayın geçtiği ülkenin coğrafi yapısını çok iyi tanımadığı için uyarı yapılması uygun bulunmuştur. Filmin başlarında, kumandan, operasyonu yapacak olan askerlere Mogadişu'da nelerle karşılaşacakları ve nasıl hareket etmeleri gerektiği ile ilgili bir açıklama yapar. Bu açıklama uzun tutulmuştur. İlerleyen bölümlerde, olayın bu ilk sahnede açıklanan yerlerde geçeceğini tahmin edebiliriz. **Ocean's eleven (11)**'de ise kumarhane soygununu yapacak ekibin başı Danny Ocean (George Clooney) filmin başlarında ekipten Rusty'ye (Brad Pitt) soyacakları yerlerin krokilerini gösterir. Bunu seyirci görür ama bu sahneleri uyarı sayamayız; çünkü krokilerden seyircinin bir şey anlaması amaçlanmaz. Buna karşın daha sonraları, 11 kişilik soygun ekibinin toplandığı sahnede Danny Ocean herkese neler yapacaklarını anlatır. Takip edelim:

DANNY – (ekrandaki şemanın önünde) Önce kötü haber... Buranın güvenlik sistemi nükleer füze rampalarınınkinden iyi... Önce aşağıya inmeliyiz. Bunun kolay olmadığını herkes biliyor. Sonra bu kapıları aşmalıyız. (göstererek) Her kapının 12 saatte bir değişen 6 haneli şifresi var. Sonra asansör geliyor. İşte burası zor. Asansör, onaylı parmak izi olmadan hareket etmiyor.
RUSTY – (araya girerek) Bunu taklit edemeyiz.
DANNY – Bellagio ve kasadaki güvenlik sisteminden sesli onay isteniyor.
RUSTY – Bu onayı alamayız.
DANNY – Asansör boşluğunda hareket algılayıcıları var.
RUSTY – Asansörü devreden çıkarırsak asansör boşluğu kapanır ve



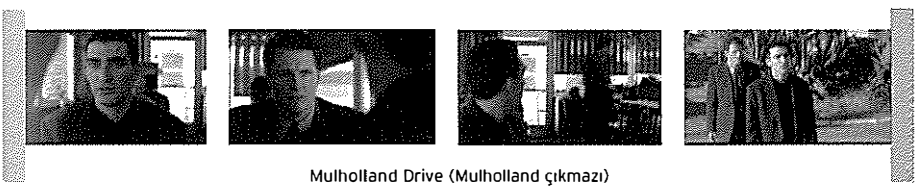
Ocean's eleven

kapana kısılırız.
DANNY – Asansör boşluğundan geçtikten sonrası kolay. Makineli tüfekli iki bekçi ve insan üretimi en karmaşık kasa kapısı...

Bu görsel destekli hazırlık sahnesi tam anlamıyla klasik bir uyarı örneğidir ve son derece durağan olmasına rağmen seyirciyi biraz sonra geçecek olaylara hazırlama vasfı taşır. Ancak komple bir uyarı sahnesi üretmek için bu bilgileri kemikleştirmeye veya en azından bir kere daha duymaya ihtiyaç vardır. Nitekim 11 soyguncunun en yaşlı ve tecrübeli olanı Saul Bloom (Carl Reiner), Danny'ye sorusunu şu şekilde sorar:

SAUL – Bir sorum var... Güvenlik kafesini ve güvenlik kapılarını, asansörü, silahlı adamları aştık ve kasaya girdik diyelim...
RUSTY – (keserek) Kameralara görünmeden!
DANNY – Oh, özür dilerim unutmuşum...
SAUL – Diyelim ki bunları yaptık. Hiç durdurulmadan 150 milyonla dışarı mı çıkacağız?
DANNY – (Biraz düşünüp) Evet!

Rüyalar, öngörüler ve önseziler kapsamlı, detaylı sahnelerle anlatılırsa çok başarılı uyarı sahneleri haline gelebilir, gerçek bir gerilim yaratabilir. Ünlü yönetmen David Lynch, lokal uyarı sahneleri yaratmakta ustadır ve bunları filmin gergin, puslu atmosferini daha da fazla vurgulamak için kullanır. **Mulholland Drive (Mulholland çıkmazı)**'nda, filmin içinde bağımsız sayılabilecek bir sahnede, yalnızca uyarıyı kullanarak, neredeyse kısa film sayılabilecek bir sahne yaratır. Bu sahnede, "Winkie's" adındaki lokantada, durgun konuşmasından kendine güvensizliği belli olan Dan adındaki bir genç ve karşısında kendinden daha emin ve biraz daha yaşlı Herb oturmaktadır. Aralarında şu konuşma geçer:



Mulholland Drive (Mulholland çıkmazı)

Dan - Buraya gelmek istiyordum...
Herb - Winkie's'e mi?
Dan - Bu Winkies'e!
Herb -Peki neden bu Winkie's'e gelmek istiyordun?
Dan - Biraz rahatsız edici...
Herb - Söyle...
Dan - Burasıyla ilgili bir rüya gördüm...
Herb - (biraz alaycı) Oh, burasıyla ilgili bir rüya gördün... Peki... Anlat
Dan - İki defa gördüm. İkisi de aynıydı. Burada benimle başlıyor. Ne

gündüz ne gece, ikisinin arası... Işık hariç her şey şimdiki gibi... Ve ifade edilemeyecek kadar korkuyorum. İşin ilginç yanı, siz de varsınız, orada ayaktasınız, kasanın yanında... (biraz ileride kasanın yanını işaret ederek) İki rüyada da varsınız ve siz de korkuyorsunuz. Sizi korkuyor görünce ben daha da fazla korkuyorum. Ve sonra neden korktuğumuzu anlıyorum. (biraz duraksayarak) Bir adam var... Lokantanın arkasında duruyor. Duvarların arasından görebiliyorum onu... Suratını görebiliyorum. (titrer gibi konuşarak) O suratı rüyamın dışında asla görmemeyi dilerim! (biraz duraksadıktan sonra, gülümseyerek) İşte hepsi bu!
Herb - O halde buraya o adam burada mı diye görmeye geldin...
Dan - Bu korkunç hisden kurtulmak için...

Herb, başını olumlu anlamda sallayarak ayağa kalkar ve kasaya parayı ödemeye gider. O kasadayken Dan onun tarafına bakar ve bir bakıma rüyasının başının gerçekleştiğini görür. Birlikte lokantadan çıkarlar. "Winkie's"de gerçekten de bir arka bahçe ve arkası boşluğa açılan bir duvar vardır. Oraya doğru yavaşça yürürler. Uyarı sayesinde, iki adamın bu basit yürüyüşünde dahi gerilim had safhaya ulaşır. Elbette ki yönetmen, sesi ve görüntüyü yavaşlatarak bu gerilimin artmasını da sağlamaktan geri kalmayacaktır. Arka bahçe duvarına kadar gelirler. Dan öndedir ve korkudan ter içindedir. Tam duvara yaklaştığında, arkadan gerçekten de tarif edilemez derecede çirkin bir yaratık çıkacak mıdır?

Sinemanın en önemli dramatik elemanlarından biri olan uyarı, Türk sinemasında durmaksızın film yapılan 60'lı yıllarda çok kullanılır. Son yıllarda ise filme çok şey katan bu basit öğeyi hemen hiç göremiyoruz. Halbuki 60'lı yıllarda en basit bir Türk filminde dahi defalarca uyarı sahnesi görebiliriz. Senarist Safa Önal'ın kendi yazıp yönettiği **Kalbimin sahibi** filminde baş karakter Zeki Müren *(kendi adıyla)*, arkadaşlık ettiği Milo adındaki turist kızın, üç kanun dışı adam ile birlikte eski eser kaçırmaya çalıştığını bilmez. Filmde Milo iki defa uyarı kullanarak bunu dramatik ironi ile birleştirmiştir. Örneğin uyarı sahnelerinin birinde, genç kadın, yanındaki üç kanun dışı adama müze soygununu nasıl yapacaklarını anlatırken, özellikle kapalı günü tercih ettiklerini, ancak Zeki Müren'in forsunu kullanarak içeriye gireceğini, üç adamın da hemen arkasından gelerek bekçiyi etkisiz kılmasını ister. Böylelikle rahatlıkla içeri girebileceklerdir. Tabii ki önemli olan bu sahnenin uygulamasının da olmasıdır. Aynı tip bir uyarı sahnesi filmin ilerleyen bölümlerinde bir kez daha uygulanır. Bu uyarı sahneleri, filmin diğer bölümleri ne kadar baştan savma olursa olsun, oyunculuk ne kadar aşırı ve yetersiz görünürse görünsün, insanları yine de beklentiye sokma işlevi taşır. Buna *farkında olmadan filmi seyrettirmek* diyoruz.

Uyarı ve Diğer Dramatik Elemanlar

Bir uyarı sahnesini daha işlevsel hale getirmenin yolu, uyarı ve uygulama sahnelerini başka dramatik elemanlarla birleştirerek kompakt bir tarz oluşturmaktan geçer. **Rising sun (Yükselen güneş)**'ten vereceğim örnek sahne, uyarı sahnesi olmasının ötesinde özelliklere sahiptir. Filmde, siyahi baş komiser Web Smith (Wesley Snipes), Japonlar'ın sahibi olduğu bir iş kulesinin 45. katında işlenen bir cinayeti araştırmaktadır.

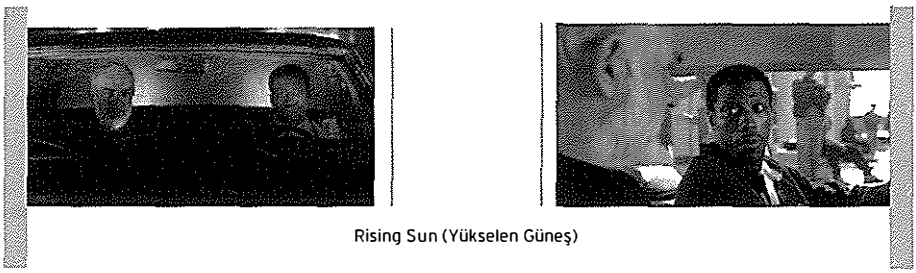
Amirleri, kendisine yardımcı olması için yanına Japon kültürünü çok iyi tanıyan, buna karşılık düşmanla işbirliği yaptığından şüphe duyulan eski polis John Connor (Sean Connery)'ı verirler. Smith, bu yeni arkadaşın, burnundan kıl aldırmaz tavrından hiç hoşlanmaz. Japonlar'la buluşmaya giderlerken otomobilde, Connor, direksiyondaki Smith'e birkaç tavsiye vermeyi ihmal etmeyecektir. Sahneyi takip edelim:

Connor –Hiç daha önce Japonlarla işiniz olmuş muydu?
Smith – İşim mi?
Connor - Belki size bir strateji tavsiye edebilirim.
Smith – Tam olarak bir karşılıklı iş değil bu...
Connor - Olay nedir?
Smith - Olay ne midir? (Fısıldayarak) Cinayet
Connor - (biraz düşündükten sonra) Vardığımızda, anlaşmaların kontrolü elinizde olacak. Beni hiç kimseye tanıştırmayın. Yokmuşum gibi davranın. Ceketinizi ilikli tutun. Eğer selam vermek için eğilirlerse, siz de eğilin.
Smith – Bunu ilk defa yapmıyorum. Bunların hepsini biliyorum! (Kolunu yukarı kaldırarak)
Connor – Kollarınızı aşağı sarkık bırakın. Japonlar büyük, sert vücut hareketlerini sevmezler. Kendinden emin bir ses tonunuz olsun. Sizi bu akşam muhtemelen sinirlendirecekler. Ama ne olursa olsun, soğukkanlılığı elden bırakmayın.
Smith – Soğukkanlılığımı hiç kaybetmem.
Connor – Güzel... (biraz bekledikten sonra) Olaylar sarpa sarınca...
Smith – (keserek) Olaylar sarpa sarmayacak!
Connor – Olaylar sarpa sarınca... Benim "Yardım edebilir miyim?" dediğimi duyacaksınız. O andan itibaren, bırakın ben konuşayım. Arkamda durun ve dalgın bir hal almayın. Bizim kültürümüz belki video-klip parçalarından oluşuyor ama onlarınki hayır! En ufak bir hatanız, sizin polis merkezindeki, benim de sizin sempainiz olarak ünümüzü yok edebilir.
Smith – Sempaim mi? Bu hocam demek olmuyor mu?
Connor – Hayır! Sempai, küçüğü kohaiye yol gösteren büyüğe denir. Japonya'da sempai ile kohai arasındaki ilişki genellikle genç bir adam daha yaşlı biriyle ekip oluşturduğunda vardır. Biraz şansınız varsa eğer, böyle bir ilişkimiz olduğunu düşünebilirler.

Bu diyalog, tipik bir uyarı sahnesi gibi geliştirilmiştir. Connor ve Smith, birazdan Japonları görmeye gideceklerdir. Uyarı sahnesinde verilen detayların bir sonraki sahnede nasıl gösterildiği, Smith'in yaşlı adamın tavsiyelerine uyup uymayacağı ya da adamın öğretmiş olduğu bir hareketi farklı uygulayıp uygulamadığı söz konusu sahnenin seyirci için çekici olmasını sağlayacaktır. Bu sayede, uyarı sahnesinde sonra gelen uygulama sahnesini istediğiniz kadar uzatabilirsiniz.

Ancak burada, bir başka ilginç nokta daha vardır. İki karakterin yeni tanışmış olduk-

ları ve tamamen ayrı kişilik özelliklerine sahip oldukları için birbirlerinden hoşlanmadıkları açıktır. Uyarı sahnesinde, Smith de Connor'ın sözleri arasına girerek ona



Rising Sun (Yükselen Güneş)

dokundurmayı da ihmal etmemektedir. İki karakter arasındaki çekişme, bütün film boyunca süreceği için Smith'in, uyarı sahnesinde Connor'ın yaptığı bilgiç tavsiyelerin öcünü alması zamanı da gelecektir. Filmin ortalarında, olaylar biraz daha büyüdüğünde, otomobilde Smith ve Connor yine yan yanadır. Connor, Smith'e arkalarından kendilerini takip eden birileri olduğunu aynadan göstererek hızlanmasını söyler. Smith, adamın dediğini yapar ve bir süre sonra arkasındaki arabayı eker. Gözden daha da kaybolmak için, arka sokaklardaki zenci mahallesine doğru direksiyonu kırar. Bu andan itibaren iki adamın arasında şu konuşmalar geçer:

> *Smith – Burada güvendeyiz.*
> *Connor – (etrafa bakarak) Sen buna güven mi diyorsun?*
> *Smith – Kötü mahalleler, belki de Amerika'da kalan son iyi şeyler (biraz bekledikten sonra, sesini Connor gibi biraz ciddileştirerek) Belki size bir strateji tavsiye edebilirim. (sokakta başıboş siyahi adamlar görülür) Bu adamların suratlarına doğrudan çok uzun süre bakmayın. Ellerinizi yanda saklayın. Büyük, sert vücut hareketlerini sevmezler. Sizi vurabilirler. Kendinden emin bir ses tonunuz olsun. Hatta, daha da iyisi, hiç konuşmayın. Benim "Yardım edebilir miyim?" dediğimi duyacaksınız. O andan itibaren beladayız demektir. Son duanızı yapabilirsiniz.*

Böylece uyarı sahnesi kendi işlevi dışında, bir katılım ya da simetri sahnesi gibi kullanılmış olur. Zenci mahallesinde geçen sahne de ilk konuşmadaki hazırlığın ödeme sahnesidir.

SAYISAL HAZIRLIKLAR

Üçleme

Üçleme, sayısal hazırlıklar içinde hemen hemen en çok kullanılan şekildir. Filmin değişik noktalarında ortaya çıkan, ortak noktaları olan ve bu şekilleriyle de bir bütün

oluşturan üç elemanlı tekrar sahnelerine *(kişilikler, olaylar, diyaloglar, görüntüler, jestler, vs.)* üçleme denir.

Aslında üçlemenin dramatik etkisini görebilmek için masalın köklerine gitmemiz gerekir. Vladimir Propp, masalın biçimbilimini anlatırken üçleme üzerinde de durmuştur. Propp'a göre bazen öznitelikseI özel ayrıntılar üçlenebileceği gibi *(ejderhanın üç başı)*, bazı işlevler, bazı işlev kümeleri ya da bazı kesitlerin tümü üçlenebilir. Yineleme eşit olabileceği gibi *(üç iş, üç çatışma)*, giderek de gelişebilir. *(Üçüncü iş en güçtür, üçüncü çatışma en korkunçtur)* ya da iki kez olumsuz bir sonuç, üçüncüsünde ise olumlu bir sonuç içerebilir.[292]

Belki de masal dünyasının bilinçaltımıza olan etkisi tekrar sahnelerinde kendini gösterir ve seyirci olayların üçüncüsünde bir şeyler olmasını bekler veya bir şeyler olacağını sezinler. Dramatürjik anlatım da bu beklentiyi en verimli şekilde kullanacaktır. Üçlemenin ilk iki aşaması birbirinin aynıdır. Üçüncüde ise aynısından yola çıkıyor olsak da olayın farklı bir forma dönüşmesi benimsenir.

Üçlemeyi üç ayrı türde inceleyebiliriz:

a) Konu Üçlemesi veya Tematik Üçleme

Zaman ve mekan içinde hareketli olmayan her türlü üçlemeye konu üçlemesi denir. Tamamen görsel sunumla ilgilidir. Bir ailede üç çocuktan birinin farklı olması, üç objenin ya da üç mekândan birinin diğerlerinden farklı olması, yani kısacası üçlemenin bir kolunun görsel olarak diğerlerinden farklılık göstermesi, konu üçlemesine girer.

b) Zaman Üçlemesi ve Aşamalı Üçleme

Zaman üçlemesi, sabit olan konu üçlemesine oranla çok daha dinamiktir. Bir karakterin birinci ve ikinci denemede başaramadığını üçüncüde yapması ya da yine karakterin başına gelen ilk iki olaydan sonra, bu olayın üçüncüde farklılaşmasıdır. Ayrıca, ilk iki rutin olayın arkasından üçüncü olayda işin renginin değişmesi de zaman üçlemesidir. Burada dikkat çeken şey, üçlemenin üç kolunun zamana bağlı olarak yayılması ve bir yandan da ileriye doğru gitmesidir.

c) Konu ve Zaman Üçlemesi Bir Arada

Zaman üçlemesinin aynı karakterin değil, farklı farklı karakterlerin başına gelmesine denir. Konu üçlemesinin eylemli, hareketli ve zamanın içinde ileriye giden bir şekle doğru gitmesi şeklinde de tanımlayabiliriz. En bilinen gag örneklerinden biri, bir saçağın altına giren karakterin başına bir şey düşmesidir. Sırayla ilk iki karakterin kafasına birşey düştükten sonra üçüncünün tam kafasına birşey düşecekken kenara çekilmesi buna verilecek en tipik örnektir. Yine olayın, objenin, sahnenin farklılaşması da konu ve zaman üçlemesinin bir arada görülmesine yol açar.

292) Vladimir Propp: *Masalın Biçimbilimi*, Çev: Mehmet Rifat-Sema Rifat, BFS Yayınları, İstanbul, 1985, sayfa 78

Karakter tanıtımı filmin geneline yayılmayıp, ilk aktta başlayıp bitiyorsa, bu çabuk kullanım için ikileme yapmak yerinde olacaktır. Karakterin ikinci denemesinde başı belaya düşer. Özellikle kısa filmlerde çok kullanılan bir hazırlık şeklidir. Nasıl kullanıldığı üzerinde *"kısa film"* konusunu incelerken daha etraflıca duracağım. **The Brothers Grimm (Grimm kardeşler)** filminde meşhur masalcı kardeşler, halkın batıl inanışlarından faydalanarak, onları kasabalarındaki canavarları, cinleri, kötü ruhları kovacaklarına inandırmaktadır. Gerçekten de filmin ilk sahnelerinde bir cadıyı yok etmelerine tanık oluruz. Ancak bunun aslında bir tezgâh olduğu, cadı kılığına girmiş kişilerin de Grimm'lerin arkadaşları olduğunu anlarız. İşte Grimm kardeşlerin ne yaptıklarını bir kere anladığımız zaman, artık bunu tekrar anlatmaya gerek yoktur. Senaristler, kardeşlerin ikinci bir deneme sırasında yakalanıp, üçüncü bir denemeye tabii tutulmaları şeklinde bir kurgu oturtabilir, ancak bunun yerine doğrudan yolda yakalanıp, ikinci denemeyi olayın içinde vermeleri daha doğru olacaktır.

İkileme, yukarıda belirttiğim şekliyle, klasik hazırlık sahnelerinin, tam olarak da simetrinin bir koludur. Birinci ve ikinci örnekte farklı karakterler de verebiliriz. **Catch me if you can (Sıkıysa yakala)**'da baş karakterin babası Frank Abagnail (Christopher Walken), oğluna bir elbise almak için kapanış saati olmasına rağmen bir mağazayı açtırır. Tekniği şudur: Önce kapıyı kapamak üzere olan kadının adını öğrenir, sonra da cebinden çıkardığı bir kolyeyi *"Bu kolye herhalde sizin olmalı. Biraz ileride buldum"* diyerek istediğini yaptırır. Abagnail'in oğlu Frank Abagnail Jr'da aynı taktiği uygulayarak bankadan para çekmek ister. Orta yaşlı bir memureye kur yapar, biraz ileride bir kolye bulduğunu söyleyerek, kolyeyi almak için çantasına doğru eğilir. Kalktığında karşısında memure değil, banka müdürü vardır ve kendisine niyetinin ne olduğunu sorar. Aynı uygulama, **Breaking and entering (Hırsız)** filminde de vardır. Öyküde baş karakter mimar Will Francis (Jude Law)'in bürosuna, Bosnalı genç bir hırsız girer ve mallarını çalar. Birkaç sahne sonra, aynı hırsızı aynı yöntemle, aynı yere girerken bir kere daha görürüz. Bu defa, bir şeyler olması kaçınılmazdır. Nitekim, hırsız Will tarafından görülür. Will koşarak onu takip eder ve nerede oturduğunu öğrenir. Ertesi gün o eve giderek sanki hiç tanımıyormuş gibi çocuğun annesiyle tanışacaktır.

Hazırlık Sahnelerinin Farklı Türleri

Yukarıda belirttiğim ikileme ve üçleme formları dışında, değişik sayısal hazırlık modelleri de mevcuttur. Üçlemeyi model olarak (X-X-X') şeklinde belirtmek gerektiğinden bahsetmiştim. Şimdi bunun dışındaki modellere göz gezdirelim:

1)X -X -X: Bu model, seyircinin gerek sezgisel gerekse tarihsel olarak üçlemenin farkında olduğunu bilen senaristler tarafından, onlarda belli bir sürpriz uyandırmak amaçlı kullanılır. Üçüncü tekrarda olayı farklılaştırmayıp aynı şekilde vermekten ibarettir.

2)X - X - X - X - X - X -..... : Filmin tamamının organik bütünlüğünü sağlamak ve olası dramatik kopuşları engellemek amacıyla, dramatik akışın içinde arada bir tekrarlanan bir jest, bir sözcük veya bir eylem bu tip yapıyı oluşturmaktadır.

Bundan başka, kültürel farklılıklar da üçleme kullanımını çeşitlendirebilir. Nitekim

uzakdoğu filmlerinin bazılarında *(özellikle Çin ve Vietnam kültürü),* karakter aynı hamleyi defalarca yapmakta, her seferinde aynı cevabı almakta, buna rağmen de sabırla yapmayı sürdürmektedir. Yine Ortadoğu'daki bazı oyunlarda, hatta bizim geleneksel Orta oyunumuzda dahi, Pişekâr ile Kavuklu arasında benzer bir ilişki bulunur. Dikkatle incelendiğinde, esprinin ve satirin konusu ne kadar değişirse değişsin, yapısı büyük değişkenlikler göstermemektedir. Karakterlerin kişilik özellikleri, skeçlerin başından itibaren çok net olarak sunulmuştur. Bundan sonra insanlar bu özelliklerin tekrar tekrar kullanılmasına gülmektedir. Geleneksel kültürümüzde de bu tekrar duygusunun önemli bir yeri vardır. Toplumumuzda, anlattığı bir şeyin etrafını güldürdüğünü gören bir kişinin, insiyaki olarak aynı şeyi tekrar söylediğini gözlemleyebiliriz.

3)X - X' - X'': Üçlemenin her kademesinde hem olayın biraz daha farklılaştırılması hem de dozunun artırılması şeklinde oluşur. Gerçek hayatta özellikle sirk veya panayır eğlencelerinde, hayvanlı gösterilerde, seyircide özellikle heyecan yaratmak için kullanılan bir hazırlama türüdür. Bu yüzden, sinemada da gösteri gücü yüksek filmlerde denenmiştir.

Baş Sayısal Hazırlık

Sinemada baş karakter sayısı ne kadar artarsa işlerin de o denli karmaşık olabileceğini, zira her karaktere aynı oranda önem vermenin güçlüğüne değinmiştim. Ancak buna rağmen çok sayıda karakteri başarıyla sunan filmler de yok değildir. **Dirty dozen (12 Kahraman haydut)** ve **12 Angry men (12 Öfkeli adam)**, başlıklarından itibaren 12 tane karakterle ilgileneceğimizi göstermektedir. Böylesi durumlarda seyirci 12 karakteri de aklında tutmak ister ancak o karakterler belirgin özellikleri ile ayrıştırılmazsa tutamaz. 12 karakterin hepsi için belli bir hazırlık yapmak da zaman gerektirir. **Dirty dozen (12 Kahraman haydut)** filminde karakterler daha jenerikten itibaren büyük planda teker teker gösterilerek tanıtılmaya başlanmıştır. Filminizin adında böyle rakamlar olduğunda, verdiğiniz sayı ne olursa olsun, seyirci kafasında o rakamı tamamlamaya çalışacaktır. Yukarıdaki örnekte, siz birini biraz daha fazla, diğerini biraz daha az gösterseniz dahi, seyirci o 12 öfkeli adam veya 12 kahraman haydutu teker teker sayacaktır. Nitekim **Ocean's eleven (11)** filminde de sunum sahnesinin oldukça kabarık olması bu sebeptendir. O halde *"43 küçük çocuk"* diye bir başlık atarsanız, bu 43 çocuğun hepsine de biraz zaman ayırmanız gerektiğinin *(nasıl yapılacaksa!)* bilincinde olmanız gerekir. Çok sayıda karakterin olduğu filmler iddialı filmlerdir, belli bir tecrübe gerektirir. Buna karşın örneğin Türk sinemasında da hemen her rakam hazırlık öğesi olarak kullanılmıştır. (**Haremde dört kadın, Beş kardeştiler, Altı ölü var, Yedi kocalı Hürmüz, Zeynep'in sekiz günü, 9**)

C) TAMAMLAYICI ELEMANLAR

Bu aşamada, dramatik kurgunun içinde yer alan görsel ve içerikle ilgili lokal kullanımlı öğeleri inceleyeceğiz. Bu öğeler, anlatımı güçlendirmek, yapıyı işler hale sokmak, öykünün dramatik aşamalarına *(peripesi)* yön vermek için çok büyük bir önem taşır.

JENERİK SEKANSI

Jenerik

Jenerik sekansı, nadir istisnalar dışında her zaman filmin başında sunulan ve yapımcıdan ışıkçıya kadar filmi oluşturan tüm kadronun sunumunun yapıldığı sekansa denir. Günümüzde, özellikle yüksek bütçeli yapımlarda, yapımcı, yönetmen, senarist, görüntü yönetmeni ve oyuncular gibi ana isimlerin filmin başında, bunun dışındaki tüm kalemlerin de sonunda verilmesi eğilimi göze çarpmaktadır.

Jenerik konusunda senaristler arasında *(mizansenle ilgili pek çok konuda olduğu gibi)* iki ekol vardır:

-Jeneriği sadece olay örgüsünün başına biçim olarak koyup, seçimi yönetmene bırakanlar

-Jeneriği biçimsel bir kodlama, konuya gönderme veya hazırlık olarak görenler

Öyleyse, jenerik sekansının nerede geleceği veya nasıl olması gerektiği senaristin yükümlülüğü müdür? Buna *"yükümlülük"*ten çok *"seçim"* demek daha doğru olur. Çünkü jenerik sekansı, eğer anlatıma çok özel bir katkısı yoksa, filmin bütünü için fazla anlam taşımaz. Bu yüzden, yönetmenin ya da yapımcının fantezilerine göre yönlendirilebileceği gibi, senaristin seçimi de olabilir. Buna karşılık senaristin, senaryosunun hemen başına ya da ilk sahnelerinin arasına yazdığı düz bir *"jenerik sekansı"* ibaresi dahi yeterlidir. Bu tip durumlarda, çalışanların isimlerinin geçtiği zemin ya da yazı karakteri yapımcının seçimine kalmıştır. senaristin mutlaka jeneriğin ne şekilde olacağını yazmak gibi bir zorunluluğu yoktur.



My Favorite wife (Gözde karım)

Görüntülerin üzerine isimlerin hızlı bir şekilde çıkarıldığı, bilinçli olarak önem verilmediği durumlar da yok değildir. Ancak, böyle bir seçimde dahi, senarist *(veya yönetmen)* özgün bir tarz veya görsellik deneyebilir. Örneğin **My Favorite wife (Gözde karım)** filminin jeneriği kafamdadır, zira bilgisayarın esamesinin bile okunmadığı 30'lu yıllarda yapılan filmin jeneriğinde, bir el üst üste yığılmış dantelleri birer birer çekmekte, her dantelin üstünde de oyuncu ve teknik kadronun isimleri belirmektedir. Bu dantellerin hepsine isimlerin teker teker dikildiğini söylemeye sanırım gerek yoktur.

Senaristler jenerik sahnelerine özel bir imza koymaya ya da en azından jeneriğin nerede geleceğini özellikle belirtmeye meraklıdır. Jenerik, filmlerde genellikle üç farklı şekilde sunulur.[293]

a-) Film başlar başlamaz, ilk görüntüden önce, 45 saniye ile 3 dakika arasında değişen uzunluğa sahip olan yazılı jenerik akar. Bu yöntemin en ünlü uygulayıcılarından biri Woody Allen'dır.

293) Linda Seger: Faire d'un bon scénario un scénario formidable, DIXIT, Paris, 2005, sayfa54

b-) Jenerik, görüntülerin üzerinde akabileceği gibi, onlarla paralel bir şekilde de sunulabilir.

c-) Jenerikten önce birkaç dakika süren bir sekansla başlanabilir. Bu sekans

-1. aktta gelişen olayla doğrudan ilintili,

-Karakterin kişilik özelliklerini tanıtan bağımız eylemler içeren,

-Filmin ilerleyen bölümlerinde tekrar vereceğimiz önemli bir olayı gösteren

şekillerde sunulmuş olabilir. Sekans, çoğunlukla kısadır ancak bazı filmlerde istisnai olarak oldukça uzun tutulduğu da görülmüştür. [**Born on the 4th of July (Doğumgünü 4 Temmuz)**][294]

d) Jenerik sekansı son derece klasik bir şekilde boş zeminin üzerine çıkan isimlerle yapılırken arkadan gelen ortam sesleri veya dış sesleri duyabiliriz. **Hiçbir yerde**'nin senaryosu[295] birkaç morg görüntüsünden sonra jeneriğe düşen baş karakter sesi ile açılır.[296]

Jenerik, Metafor ve Hazırlık

Senarist, jeneriği etkin kılabileceği bir sekans haline dönüştürebilir. Sonuçta, film sürecinde her sahne bir hazırlık olduğuna göre jenerik sahnesinin de filmin öyküsü veya temasına bir hazırlık niyeti taşımasının önünde herhangi bir engel yoktur. Ancak bu hazırlığı, birçok televizyon dizisinde veya eski avantür filmlerinin fragmanlarında olduğu gibi, karakterlerin görsel olarak tanıtıldığı ya da hepsinin isminin geçtiği bir bölüm olarak düşünmemek gerekir. Jenerikte yapılan hazırlık, seyirciye farkettirilmeyen, bu anlamda da analitik olmaktan kaçınan bir tarzda hazırlanmış olmalıdır. Jenerikte görsel olarak anlatılan her şey, filmde metaforik ya da reel olarak yerini bulabilir. Ancak seyirci bunun farkına ya filmin ilerleyen bölümlerinde varmalı ya da filmi tekrar gördüğünde anlamalıdır. Zira jenerikle katılım veya uyarı yapmaya gerek yoktur. Jenerikte herşeyden önce estetik ve görsel duygular, seçimler ön plana çıkarılmalıdır. Eğer bu görsel atmosfer, filmin öyküsüne ya da sorunsalına hizmet ediyorsa kuvvetli bir jenerik sekansına sahip olduğumuz anlamına gelir.



Le Locataire (Kiracı)

Le Locataire (Kiracı), görüntülerin üzerine isimlerin akması şeklinde sunulan jenerik sekansı ile başlar. Bu sekansta, yakın plandan Paris'teki avlulu evlerin üst katları ve damları üzerinde yavaşça, kuş uçuşu dolaşılır. İlk seyredişte, bunun filmin öyküsüne hazırlayan bir öğe olduğu düşünülebilir. *(Film, Paris'te bir apartmanda geçmektedir)* Ancak bir sonraki seyre-

294) Linda Seger: *Faire d'un bon scénario un scénario formidable*, DIXIT, Paris, 2005, sayfa54

295) Tayfun Pirselimoğlu: *Hiçbir yerde*, Senaryo Metni, ..., sayfa 1

296) *Jenerik üzerine Şükran'ın over voice sesi düşer.*

Şükran (Over voice)

Veysel küçükken ona anlattığım, bana da anneannemin anlattığı bir masal vardı. Cinler tarafından kaçırılan küçük çocuğun hikayesi. Küçük çocuk annesinden habersiz kendisini kaçıran cinlerle uzun bir yolculuğa çıkardı. Uzun, upuzun bir yolculuğa, kaybolurdu ortadan. Veysel de tıpkı bir zamanlar benim yaptığım gibi bu kayboluşa dayanamaz ağlardı. 'O geri dönecek değil mi anne?' derdi. Dönecek değil mi? Masalda çocuk hep geri dönerdi, periler kraliçesi ile evlenirdi

dişte, filmin içinde geçen bütün olayların *(evin kiralanması, intihar ve camı kırılmış avlu, tuvaletin camında görünen hayali karakter)* jenerikte verilmiş olduğunu görürüz.

Yeni dönemlerde, çoğu korku filminde jenerik, birazdan göreceklerimizin fragmanlarını toparlayan, bize olayları açıklamayan ama ne kadar korkunç şeyler göreceğimize dair görsel ipuçları veren biçimlerde ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunun dışında, jenerikte herkesin farklı şekilde anlayabildiği, hatta çözümlemesi yapıldıktan sonra dahi soru işaretleri içeren görsel metaforlara da yer verilebilir. Hatırladığım kadarıyla, **Usual suspects (Olağan şüpheliler)**'i seyrettiğimde, gece vakti, denizdeki yakamozlara yapılan kaydırma hareketinin üstüne jenerik geldiğini görmüştüm. Bu kaydırma, bir süre sonra gerçekliğini yitirir, adeta bir diyaliz makinesindeki hayat çizgisi gibi gidip gelmeye başlar. **White noise (Hayalet sesler)** adlı filmde baş karakter ölmüş karısının ruhu ile radyo dalgaları titreşimleri yoluyla iletişim kurar. Filmin jeneriğindeki isimler de telsiz dalgaları gibi vızıltılı görüntülerle kaybolup diğer isme geçmektedir. Jenerik sahnesi, kimi zaman yalnızca hazırlık değil, ödeme sahnesi gibi de düşünülebilir. Filmde bir sevgilinin diğerine çaldığı, söylediği bir parça ya da tekrar edilen bir görsel kare, sondaki jenerikte tekrar yer alır. Film o müzikle ya da o görüntüyle biter. Seyirci rahatladıktan sonra filmi kafasında tekrar görmeye başlar. Bitiş jeneriği, hazırlık elemanlarını taçlandırarak seyircinin sindirimine yardımcı olur.

Elips

En temel tanımıyla elips; bir sekans, sahne ya da eylem içindeki bir zaman diliminin atlanması, bu yolla da kurgu veya naratif anlatımda dinamizm kazanılmasına denir. Hepimiz biliyoruz ki, sinema kurgusu, elipsler üzerine kurulmuştur. Gerard Genette, sinema dilindeki elipsleri açık elipsler ve kapalı elipsler olarak iki ana bölüme ayırır. Genette'e göre, senaristin, olay örgüsünün akışı sırasında araya girerek koyduğu *"Birkaç ay sonra..."*, *"Yıllar geçer"* gibi sözcükler ya da geçişler, açık elipslerdir. Bu elipsler seyircinin belleğinin çalışması yerine çok net sınırlarla çizilmiş bir zaman atlaması niteliği taşır.[297] Halbuki kapalı elipsler, sinemanın iki ana öğesi eylem ve görsellik yardımıyla yapılan, en önemli özelliği de *"yokluk"* ya da *"boşluk"* olan, bu anlamda boşluğu doldurmak için doğrudan seyircinin belleğine çağrıda bulunan atlamalardır. Açık elipsleri etüd etmeye gerek yoktur, bu yüzden de tüm araştırma ve sınıflandırmalarımız kapalı elipsler üzerine olmalıdır.

Karakter bir kapıdan çıkıp, diğerine girerken, merdivenlerden aşağı inerken, arabası ile bir yere giderken kısacası hayatındaki tüm basit eylemlerde dahi kurgu elipsleri yapılmaktadır. Sinema filmine alışkın bir göz artık elipsi kanıksamıştır. Bu noktada kurgu elipsi ile naratif elipsi de birbirinden ayırmak gerekir.[298] Yukarıda bahsettiğim, yani karakterin tüm eylemlerine ve hareketler arası birleşime ritm kazandıran kurgu elipsleri mikro elipslerdir. Buna karşılık bir sahnenin, bir eylemin, hatta bir sekansın tamamının atılması makro bir elipstir ve naratif bir anlam taşır. Kurgu elipsleri, naratif anlatıma bir ritm ve dinamizm kazandırma amcına yönelik olabilir.

297) Gérard Genette: *Figures III*, Ed. du Seuil, Paris, 1972, sayfa 130
298) François Chevassu: *L'Expression Cinématographique*, Ed. L'Herminier, Paris, 1977

Sürpriz etkisini artırmak için bir eylemin veya olayın arkasından gelen sonuç sahnesini atlamaya ve doğrudan bir sonraki sahneyi vermeyi amaçlayan dramatik elemana naratif elips denilmektedir. Burada amaç, seyircinin beklentisini artırmak, bu yolla da onun sahneye katılımını sağlamaktır. Şöyle görelim:

(x) + (x+1) + (x+2) + (x+3) + ... + (x+5) + (x+6)

Sahnelerin yukarıdaki doğal sıralanmasında, bilinçli olarak atlanmış olan (x+4) sahnesi elips sahnesidir. Bu sahneyi, seyircinin zihninde oluşturması esas alınır. Her filmde, gereklilik ve gerçekçilik kurallarına bağlı olarak, elips kullanımı yapılmaktadır. Aslında, sinema bir elips sanatıdır. Ancak burada sözü edilen elips sahnesi, bir efekt yaratmak için isteyerek atlanmış bir bölümü konu edinir.

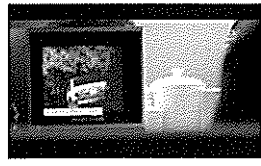
Klasik Elips

Klasik elips, zaman ile ilgilidir. Seyirci tarafından daha önce görülmüş sahnelerin tekrarının önlenmesi adına yapılmaktadır. Daha önce tanıdığımız bir karakterin sorgusu, gördüğümüz bir olayın bir karakter tarafından diğer bir karaktere anlatımı, gösterilmiş olan kaza ve cinayet sahnelerinden sonraki tanık anlatımları, herhangi bir tekrara düşmemek için çabucak, elips yoluyla geçilmelidir.

Sesli sinemanın başlarından itibaren klasik elips kullanımı, filmlerdeki doğal zaman atlamalarının sınırlarını zorlamaya devam etmiştir. Hemen her filmde bu tip kullanımları sıklıkla görürüz. Daha 30'lu yıllarda Amerikan ve Fransız sinemasında elipsi doğrudan anlatıma sokan pek çok film vardı. *"Satılık ev"* ilanından sonra yapılan bir karartmadan hemen sonraki karede aynı yerde *"Yakında burada müzikholümüz açılıyor"* türünden bir dili Julien Duvivier'nin **La Belle equipe (Güzel beraberlik)** filminde gördüğümü hatırlıyorum.

Bu tip elipslerle ilgili aklımıza pek çok örnek gelebilir. Fransızların ünlü senaristi Farncis Veber'in erken dönem komedilerinden **L'Emmerdeur (Baş belası)**'nda kiralık katil Milan (Lino Ventura) başına bela olan sakar Pignon'dan bir türlü kurtulamaz ve sonunda da onun sakarlıkları polisi başlarına getirir. Filmin sonunda, merdivenlerde polisten kaçmaya çalışırlarken... KESME... Milan ve Pignon ikilisi, yine yan yana bir hapishanenin avlusundalardır. Pignon, konuşmaları ile Milan'ın başını ağrıtmaya devam etmektedir. Ünlü senarist Ehren Kruger'in **Arlington road (Arlington yolu)** filminde çok tipik, bir o kadar da endişe verici bir elips kullanımı vardır. Baş karakter Faraday'ın (Jeff Bridges) kız arkadaşı, Faraday'ın uzun süredir peşinde olduğu bir adamı takip eder. Adama yaklaştıktan sonra Faraday'ın tele sekreterine mesaj bırakır. Sonra, telefon ettiği kulübenin yanında takip ettiği adamın kız arkadaşını görür ve... KESME yapılır. Faraday'a geçeriz. Birdenbire televizyonda





Arlington road (Arlington yolu)

kız arkadaşının bir trafik kazasında öldüğü haberi geçer. Ünlü Greta Garbo filmi **The Flesh and the devil (Ten ve şeytan)**'da Leo Von Harden, aşık olup evine gittiği Felicitas'ın kocası tarafından basılınca adamın düello teklifini kabul etmek zorunda kalır. Etrafa düellonun nedeninin başka bir olay olduğunu yayarlar. Ertesi sabah düello için hazırlıklar yapılır. Uzak çekim yapılmıştır. Adamlardan biri diğerini vurur ama hangisi olduğunu kestiremeyiz. KESME... Von Harden ve Felicitas bir parkta gizlice buluşmuşlar, fısıltıyla konuşmaktadırlar.

Klasik elips kullanımı ne kadar sık olursa, filmin ritmi de o oranda hızlanacaktır. Ancak elips kullanımının senaryo sırasında planlanmış olması gerekmektedir. Çekim veya kurgu sırasında arka arkaya elipsler denemek, filmde gerekli olan bazı bilgilerin yok olmasına neden olabilir. Filmin olay örgüsünün ne olduğunu önceden bildiğimiz için, kesilen yerlerin öyküye ne kadar gerekli olduğu konusunda bazı hatalar yapılması olasıdır. Bunu önlemek için, çekim ve kurgu sırasında elips yapılsa dahi bu çalışmaya senaristin de katılması yerinde olacaktır.

Dramatik Elips

Eğer elips kendinden başka bir dramatik elemanla birlikte kullanılıyorsa dramatik elipsten söz edilebilir. Yukarıda, klasik elips bölümünde, içinden bir örnek verdiğimiz **The Flesh and the devil (Ten ve şeytan)** filminde, Leo, düelloda kocasını öldürdüğü Felicitas ile aşk yaşamaktadır. Daha sonra birkaç sene için Afrika'ya gitmek zorunda kalır ve en yakın arkadaşı Ulrich'e Felicitas'ı emanet eder. Ancak ona gerçeği söylemez ve genç kadının kocasını öldürdüğü için suçluluk duyduğunu anlatır. Ulrich, kadının evine gider ve onunla tanışır. KESME... Leo, geri döndüğünde, Ulrich onu garda karşılar. Evlendiğini söyler ve "*karım*" diye takdim ettiği kişi Felicitas'tır. Burada elips ile birlikte sürpriz ve daha sonra gelişecek olan dramatik ironiden bahsedebiliriz. **The Constant gardener (Arka bahçe)** filminde baş karakter Justin ve oldukça dışa dönük bir insan olan karısı Tessa, Afrika'dadır ve Tessa hamileliğinin son zamanlarındadır... KESME... Justin, Tessa ve tanıdıkları birkaç kişi bakımsız bir hastane odasında. Tessa, oldukça halsiz bir şekilde, yeni doğmuş bir bebeği emzirmektedir.



The Constant gardener (Arka bahçe)

Karnından anladığımız kadarıyla doğurmuştur. Ancak emzirdiği çocuk siyahtır. Buna karşın, kocasının hiçbir şaşkınlığı veya olumsuz tepkisi yoktur. Bir süre sonra Tessa'yı diğer insanların teselli etmesinden, çocuğunu düşürdüğünü anlarız. Emzirdiği bebek, hemen biraz ilerideki yatakta yatan ve hasta olan 15 yaşında bir kızındır.



Body snatchers (Beden kemiriciler)

Body snatchers (Beden kemiriciler)'in senaristleri filmin sonuna doğru heyecanı artıran dramatik bir elips yapmayı başarmışlardır. Filmde insanların vücuduna girerek onların şeklini alan parazitler, tabii ki baş karakterimiz olan genç kıza ve ailesine de saldırırlar. Genç kızın babası yalnızken parazit-

lerin saldırısına uğrar, dolaba saklanır. Tam o anda... KESME... Babayı bu sefer kızının ve küçük oğlunun yanında, onların kaçmasını sağlamaya çalışırken görürüz. Aslında burada elbette ki parazitlerin adamın şekline girmiş olmasından biraz da şüpheleniriz. Ama ya gerçekten kurtulduysa? Hayır... Gerçekten kurtulmuş olamaz. Zira kurtulabilseydi, parazitlerle çarpışıp onları alt ettiği veya onlardan kaçtığı sahnenin asla elips ile geçilmemiş olması gerekirdi. Nitekim genç kız babasında bir gariplik olduğunu sezer. O sırada yanlarına gelmekte olan erkek arkadaşından babasının üzerine ateş etmesini ister. İşte burada senaristler tekrar ortaya çıkmış, sezgisel olarak babanın parazitler tarafından ele geçirildiğini düşünen seyircilerin kafasını bir kez daha karıştırmak istemişlerdir. Kızın erkek arkadaşı ateş edecektir ama ya gerçek babaysa? **Mystic river (Gizemli nehir)** filminde, küçüklüğünde tacize uğramış olan orta yaşlı Dave, oturduğu bara, eski kız arkadaşı Jimmy'nin 19 yaşındaki kızı Elisabeth'in geldiğini görür. Genç kız, iki kız arkadaşı ile dans edip eğlenmektedir. Dave, yanındaki birkaç kişiye, o kızı yıllardır tanıdığını söyler... KESME... Karısı Dave'in, üstü başı kanlı bir şekilde, gecenin bir yarısı eve geldiğini görür. Adam ısrarla, kendisine saldıran bir hırsızla döğüştüğünü ve onu öldürmüş olabileceğini söylemektedir. Ancak ertesi gün, gazetelerde hırsızla ilgili en ufak bir haber dahi yoktur. Buna karşılık, Jimmy'nin kızı Elisabeth ölü bulunmuştur. Buradaki elips, cinayet anını keserek, hem bir *"Kim Yaptı?"* kurgusu yaratmakta, hem de seyircinin Dave'den şüphelenmesini sağlamaktadır. Son olarak da bir komedi filminden elipsle karakter tanımlaması yapma örneği vermek isterim: **Me, myself & Irene (Ben, kendim ve sevgilim)** filminde baş karakter Charlie (Jim Carrey) asabi karakterinden muzdariptir. Günün birinde bir kola makinesine parasını atmasına rağmen kolasını alamaz. Sinirlenir. Yanında da onunla alay eden bir adam görünür. Siniri artmaya başlar. KESME... Charlie kız arkadaşı Irene ile birliktedir. Ona bu sefer, sinir gelmesine rağmen kendine hakim olduğunu ve bu siniri kontrol edebildiğini belirtir. Irene onu tebrik eder. Ancak bir gün sonra Charlie ile alay eden adamı bir ağaca bağlı ve kola makinesini de kırılmış buluruz.

Elips Uygulamaları ile İlgili Bazı Notlar

a) Gerek klasik, gerekse dramatik elips, kullanımları açısından olay örgüsüne dinamik bir görüntü katacaktır. Ancak tam da bu nedenle, senaristlerde olur olmaz elips yapma şeklinde bir eğilim belirebilir. Halbuki, elipsin ne zaman kullanılacağı kurallarla belirlenmemiş olsa dahi, belli bir mantık çerçevesine oturtulmalıdır. Şöyle bir örnek verelim:

Altan hapishanededir. Kaçmak için herşeyi denemeye hazır olduğunu bilmekteyiz. Temizlik yaparken o gün çöp kamyonlarının geldiğini görür. KESME...

Bu örnekte, elips sahnesinden sonra nasıl bir sahne gelebilir veya elips yapmaya gerek var mıdır? Eğer elips yaparsak bir sonraki sekansı nereye kadar kesebiliriz? Tüm bu soruların cevabını verirken, göz önünde bulundurmamız gereken en önemli nokta, diğer bütün dramatik elemanlarda olduğu gibi, elipste de baş karakterin eyleminin ve eforunun ön plana çıkarılması gereğidir. Yukarıdaki sahnede seyirci, Altan'ın kaçabileceğini ve kaçmak için gerekli yolu bulduğunu sezmiştir. Ancak bu noktada önemli olan hangi yolla kaçtığı değil *(tahmin edebiliyoruz)*, kaçma sırasında hangi engellerle karşılaştığı sorusudur. O halde karakteri zor duruma sokan, engel çıkaran, karakterin kendi eforuyla engelleri nasıl aştığını gösteren hiçbir sahneyi kesmemeliyiz. Örneğin bu kesmeden sonra gelen sahne: *Altan üstü başı toz içinde çayırlıklarda kaçmaktadır.* olursa, Altan'ın hapishaneden kaçışı ve orada karşılaşacabileceği muhtemel zorluklar elips ile

atlanmış demektir. Halbuki, Altan'ın nasıl bir plan yaptığı, bu planın karşısına ne gibi engeller çıktığı, son anda biri tarafından fark edilecekken nasıl saklandığı ve bunun gibi öğeler, filmin olay örgüsünü oluştururlar.

Burada sözünü ettiğim hata, maalesef **Kabadayı** filminde karşımıza çıkmıştır. Ali Osman (Şener Şen), oğlu Murat ve onun sevgilisi Karaca ile birlikte kendilerini takip eden Devran'ı (Kenan İmirzalıoğlu) atlatabilmek için koruluğa saklanır. Ancak Devran bunu sezerek koruluğa girer ve onları bulacağını haykırır. Ali Osman ve gençler kendilerini saklamışlardır. Heyecan dorukta ve birden... KESME... Kötü adamlar gitmiştir. Ali Osman, Murat ve Karaca korulukta uyuyakalmışlardır. Güzel güneşli bir günde neredeyse gerinerek uyanırlar. Belki karakterler paçayı kurtarmıştır ama biz seyircilerin hevesinin kursağında kaldığı da bir gerçektir.

b) Karakterin, kendisinden istenilen bir eylemle kendi isteği arasında kaldığı, kısacası çatışma yaşadığı durumlarda, bu eylemlerden birini seçtiği anı göstermeyerek dramatik bir sıçrama yaratabiliriz. Bu tip durumlarda, karakterin seçimini yaptığı ve uyguladığı anı göstermek önemli değildir. Bu eylemden doğan sonuçlar çok daha fazla önem kazanır. Örneğin:

Mehmet sınırlı aylığını yeni almıştır. Elinde karısının alışveriş listesi vardır. Akşam gelecek misafirler için acilen alınması gerekenler listededir. Mehmet'in gelen misafirleri önemsediğini ve karısından da çekindiğini söylemeye gerek yok. Mehmet'in en büyük keyfi ise şehirde balık tutmaktır. Birden gözü yan mağazanın vitrinindeki olta takımına takılır. Biraz ilerde de neşeyle balık tutanları görür. KESME...

Burada, Mehmet'in o oltayla balık tuttuğunu verirsek bir klasik elips yapmış oluruz. Ancak tam bu noktada, daha da ileri giderek yaptığımız elipsi dramatik elips haline de getirebiliriz. Yani, kesmeden sonra Mehmet'in bir türlü eve gelmediğini, eli boş geldiğini ya da elinde bir file balık taşıdığını görüp olanları daha sonra anlayabiliriz. Bu aşamadan sonra gelecek olan sahneler, filmin yapısının gideceği yere göre çeşitlendirilebilir.

c) Filmin bir sahnesini elips yoluyla atladıktan birkaç sahne sonra, tekrar aynı olaya dönmek ve bu sahneyi göstermek tamamen gereksiz, hatta yanlıştır. François Truffaut'nun **L'argent de poche (Cep harçlığı)** filminin meşhur *"kör göze parmak"* sahnesi buna örnek gösterilebilir.[299] Filmde De Luca kardeşlerin paraya ihtiyacı vardır. Bir arkadaşlarının babasının ona berbere gitmek için cep harçlığı verdiğini görürler. Kardeşlerden büyük olanı bir plan düşünmeye başlar. KESME... Bir sonraki sahnede De Luca kardeşlerin arkadaşını saçları felaket biçimde kesilmiş olarak görürüz. Bu çok hoş bir elipstir. Ancak Truffaut bununla yetinmemiş, çocuğun babasının berbere giderek olay çıkarttığı sahneyle devam etmiştir. Bunun üzerine saçları kesilen çocuk, bütün olayı bir geriye dönüş *(flash-back)* sahnesiyle anlatır. Bu geriye dönüş bir önceki elipsin atlanan sahnesinin tekrarıdır ve seyirci gözünde elips uygulamasının bütün büyüsünün kaybolmasına neden olur.

d) Karakterin eyleme geçmeden önceki sorunlarını, çatışmalarını gösterdikten sonra tam eyleme geçtiği sıradaki sahneyi kesip atlama yapabiliriz. Elipsten sonra gelen sahnede de aynı karakterin başka bir eylemi ile başlarız. Arada neler geçtiği seyirci için kısa süreli bir gizemdir ve bu gizemi çok fazla uzatmamak da yerinde olur. Ken Loach'un **Carla's song (Carla'nın şarkısı)** filminde baş karakter, Londralı otobüs şoförü, George

299) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 213

Lennox (Robert Carlyle), sokak gösterileri yapan Carla adında Nikaraguali bir kızın telefonunu alır. Bir gün tüm cesaretini toplayarak telefon eder ve... KESME... Ertesi gün George'u otobüsünde çalışırken görürüz. Birden, caddenin köşesinde bir şey fark eder ve otobüsü durdurur. Yolcularını otobüste bırakarak iner ve caddenin köşesine koşmaya başlar. Gördüğü kişi Carla'dır. Onun yanına gider ve heyecanlı bir şekilde neden kendisine yanlış numara verdiğini sorar. Bu tip elipsler, dramatik anlatımda akıcı bir anlatım sağlamakla kalmaz, anlatıma zaman kazandırarak, ritm duygusunu ön plana çıkarır.

e) Elipsi filmin içinde birden fazla kullanmak, anlatıma şahsi bir dil katabilir. Özellikle klasik elipsleri filmin içinde bir kere kullanıyorsak birkaç kez daha kullanmamız yerinde olur. **Polis**'te genç tez öğrencisi Funda (Özgü Namal)'ya gizlice aşık olan yaşlı polis Musa Rami (Haluk Bilginer), genç kızın katılacağı satranç şampiyonasındaki en önemli rakibinin Kazakistanlı bir genç olduğunu öğrenir. KESME... Hemen sonraki sahne polis, Kazak'ı tuvalette tehdit etmektedir. Birkaç sahne sonra Musa Rami, torununu deniz kenarında gezdirirken, yakaladıkları bir balığı denize attırır ve ona balığın annesine gitmesi gerektiğini söyler. Sonra da hemen yakın bir mekânda kendisini başka bir konu için tehdit eden bir adamı feci şekilde dövmeye başlar. Torununun da bunu gördüğünden haberi yoktur. KESME... Musa'nın kullandığı arabada torunu ona, dövüp denize attığı adamın da annesine gidip gitmediğini sorar.

f) Bazı durumlarda, elipsin ısrarlı kullanımı karakter özelliğini belirtme açısından ilgi çekici olabilir. Son dönem Fransız filminden örnek alalım: **Je préfère qu'on reste amis (Gel arkadaş kalalım)**'ın baş karakteri Claude son derece çekingen biridir. Günün birinde bir arkadaşı yalnızlığa çözüm bulan bir klübün adresini verir ve gitmesi için onu ikna etmeye çalışır. Claude *"Teşekkürler, ilgilenmiyorum"* der. KESME ve Claude'u klübün kapısını çalarken görürüz. Daha sonra, yeni tanışmış olduğu ve kendisinin nerdeyse tersi bir karaktere sahip olan Serge ile tekrar karşılaşır. Serge, Claude'a kendisini eve bırakmayı teklif eder. Claude *"Sağol, otobüsü tercih ederim"* der. KESME'den sonra Claude, Serge'in kullandığı arabada onun yanındadır. Biraz lafladıktan sonra Serge birer kadeh içmeyi teklif eder. Claude bunu da reddeder. KESME... Tahmin edilebileceği gibi evde Serge ve Claude birer kadeh içmektedir! Görüldüğü gibi burada ısrarlı elips, karakterin çekingenliğini vurgulamak için özellikle arka arkaya kullanılmıştır.

g) Eğer seyirci kesmeden sonraki sahnede ne olacağı konusunda en ufak bir tahminde dahi bulunamıyorsa, çok yüksek bir gerilim yaşayacaktır. O yüzden de aradaki kayıp sahnenin sırrı ya ağır ağır, yani tadını çıkararak ya da hemen yaratılan önemli bir çatışma ile verilir. **Garde a vue (Gözaltı)**'da tüm film, polis müfettişi Galien (Lino Ventura) ile iki küçük kızı öldürdüğü şüphesiyle göz altında tutulan Martino (Michel Serrault) arasında geçer. Bu sorgulamanın sonlarına doğru Martino'nun karısı Chantal (Romy Schneider) gelir. Kadın kocasından tam anlamıyla nefret etmektedir ve müfettiş





Garde a vue (Gözaltı)

Galien'le yalnız konuşmasında Martino ile odaları tamamen ayırdıklarını, karı-koca yaşamlarının artık yalnızca resmi olarak sürdüğünü söyler. Bu arada Martino'nun tanıdıkları bir küçük kızla sanki büyük bir kadına davranır gibi davrandığını söyleyerek seyircinin gözündeki kuşkuları artırır. Konuşmanın sonunda Galien kadına bakar. Aralarında şu diyalog geçer:

> *GALIEN - Bunların hepsi çok güzel, ancak aranızdaki bozukluk, Martino'nun yatak odası hikayeleri bana bir şey ifade etmiyor. Ben polisim hanımefendi! ...ve bana kanıt lazım!..*
> *CHANTAL - O kanıt bende var!*
>
> *...KESME...*

Bu sahneden sonra Galien, tekrar Martino'nun yanına gelir. Gözlerinden ve yere bakmasından artık bir şeyler bildiğini anlıyoruz. Bu noktadan sonra söyleyeceği her sözcük seyirci için bir merak ve gerilim unsurudur.

Elips Dili

Elips kullanımı dramatik anlatım dili yaratabilir. Bunun için belli aralıklarla öykünün tamamına yayılmış elipsler gereklidir. Bu elipsler klasik mikro kullanımın dışına çıkmalı, büyük sekanslar halinde düşünülmelidir.



Zodiac

Zodiac bir kronik yapı şeklinde ortaya çıktığı için, öyküde sözü edilen ve neredeyse 20 yıldan fazla bir süreye yayılmış olan cinayet soruşturması filmin bütününü oluşturmaktadır. Burada, soruşturmanın ana başlıklarını, doruk noktalarını, gündemden düştüğü zamanları elipslerle takip ederiz. Olayı yalnızca dışarıdan gözlemleyen bir gazetecinin katili keşfetme umuduyla yavaş yavaş soruşturmanın içine girmesi elipsleri bozmayacaktır. Zeki Demirkubuz'un **Kader** filminde neredeyse birkaç yıl süren bir kroniğin konu edildiğini daha önce belirtmiştim. Bunu dramatik bir bütüne oturtabilmek için yönetmen, dönemler arasında büyük atlamalar yapmayı tercih etmiştir. Elipsli bir kronik şeklinde yapılan bu ilginç yapı ortaya şöyle bir sıralama çıkarmaktadır:

-Bekir'in Uğur'a aşık olması
-Uğur'un aşığının Uğur'un annesinin aşığını öldürmesi
-ELİPS
-Bekir'in İstanbul pavyonlarında konsomasyon yapan Uğur'un koruması olması
-Bekir'in Uğur'a sevgisinin devam etmesi
-Bekir'in vurulması
-ELİPS
-Bekir'in karısı ve çocuğuna dönmesi

-Bekir'in evden kaçıp Uğur'u araması
-Bekir'in Uğur'u bulması ve onun reddi sonucunda intihar etmesi
-ELİPS
-Bekir, kendisi gibi uyuşturucu bağımlısı arkadaşları ile birlikte...
-Bekir, Uğur'u bulmaya Kars'a geliyor
-İtiraf... İki kırık yaşam...

Sağma

Sağma ya da sinema jargonunda yaygın olarak kullanılan şekliyle milking, filmden önce tasarlanmış olan, karakterin mesleği ve kişilik özellikleri, olayın geçtiği yer, dekor gibi tüm hazırlıkların ödemelerinin son noktasına kadar yapılmasına, tüm bu elemanların filmin dramatik yapısı içinde aktif olarak kullanılmasına denir. *'Milking'* bir anglo-sakson terimidir ve burada *"sütü sonuna kadar sağmak"* anlamındadır. Dramatik pek çok terim gibi 'sağma' konusunda da ünlü sinemacı Alfred Hitchcock'a başvuralım. Ona göre İsviçre'de geçen bir filmde çikolata, süt, inek, Alpler, saat, banka gibi İsviçre'ye özgü tüm elemanlar kullanılmalıdır.[300]

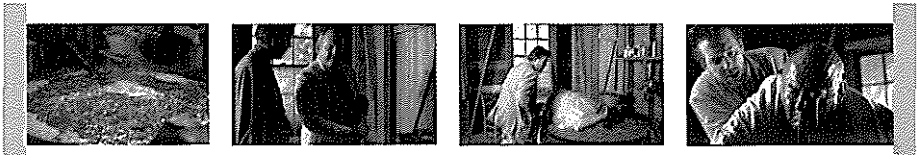
Mekân/Karakter

Öncelikle karakterin mesleğini ve bulunduğu yeri sağmak gerekir. İçinde bulunulan mekân mikro özellikler taşıyabildiği gibi *(mezbaha, gazino, garnizon, vs.)*, makro mekân tanımlamaları da *(İsviçre, Türkiye, Japonya, vs.)* içerebilir. Örneklerle gidelim: **Hamam**, başarılı kurgusuna rağmen, belki de yurt dışında yaşayan bir Türk yönetmenin ilk filmi olduğu için, Türk kültürü öğelerini biraz fazla kullanmaktadır. Kızın kendine kahve falı baktırması veya İstanbul'da varolan bir kiliseyi gezmesi kültürel olarak ilginç olabilir ancak bunlar filmin dramatik işleyişi içinde yerini almalıdır. Yoksa bu durum çabucak turistik bir sunum halini alabilir. **Scream (Çığlık)**'ı yaratan Flint Dille ve John Zuur Platten, daha sonra yazdıkları **Venom (Zehir)**, Louisiana'da geçtiği için vudu konusunu işlerler. Vudu konulu bir korku filmi yapmak demek, mutlaka Louisiana'yı kullanmak anlamına gelmez. Ancak eğer olay Louisiana'da geçiyorsa o halde oranın özelliklerini kullanmak da gerekir. Nitekim filmde, en can alıcı kovalama sahnesi bataklıklarda geçer.

Buna karşılık, bazı filmlerde, tam tersine herhangi bir yerin seçilmiş olmasındaki neden göz ardı edilmiş veya seyirciye açıklanması unutulmuştur. Ben Hecht'in çok başarılı senaryosu **Design for living (Yaşam tasarımı)**'nda anlamsız görünen tek detay birçok Amerikalı arasındaki olayın Paris'te geçmesidir. Film boyunca bunun hiçbir dramatik açıklaması olmadığı gibi, Paris'le ilgili elemanların kullanılmadığı da gözlenmektedir. O halde sormak gerekir: Bu karakterler neden Paris'te karşılaşmışlardır? Herhalde, senarist o dönemin genç Amerikalılar'ının, bohem yaşamı Paris'te bulduklarını düşündüğü için böyle bir seçim yapma yoluna gitmiştir. Ancak o halde bize gerçekten Paris'te olduğumuzu hissettirecek birkaç elemanı mutlaka görmemiz gerekir. Wes Craven'ın **Red eye (Gece uçuşu)** filminde televizyondan gelen senarist Carl Ellsworth

300) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 218

sefer sırasındaki uçaktaki bir teröristin diğer yolculara fark ettirmeden bir kadını rehin almasını anlatmaktadır. Terörist, otel yöneticisi olan kadının kendi oteline gelecek olan politikacı müşterisine rezervasyon yaptırdığı odayı telefonla değiştirmesini ister. Amaç yeni odaya denizden roketatarla saldırmaktır. Ancak tüm bu olayların neden uçakta olduğu meçhuldur. Adam kadının, gidecekleri şehirde olan babasını başka bir kişi ile tehdit ettirir. O halde kadın her şeyi telefonla yapacağı için uçağın işlevsel bir kullanımı olmayacaktır. Halbuki uçak yolculuğu tıpkı bir ülke, meslek veya karakter gibi milking kullanımına son derece uygundur. Senarist burada böylesi bir dekoru ve diğer karakterleri teröristin kızı rahatlıkla kaçırmasını engellemek ve çatışma yaratmak için bulmuştur. Bunun doğruluğu tartışmalıdır. Zira teröristin kendisini böyle bir cendereye sokmasına ihtiyaç yoktur. Kızı rahatlıkla zorlayıp bir yere kapatır, zorla telefon ettirir ve emeline ulaşır. **Angel heart (Şeytan çıkmazı)**'nda filmin sonlarına doğru dedektif Angel'a (Mickey Rourke) olayın geçtiği New Orleans'ın meşhur yemeklerinden olan ve sürekli kaynayan bir kazanın içine sebzelerle deniz ürünlerinin atılması ile yapılan gombo *(bamya)* çorbası gösterilir. Bu katılım içeren bir sağma sahnesidir. Bu kazanın içine bir şeyleri veya birilerini düşürmek şeklinde bir ödeme yapmak gerekir ve filmde de bundan kaçınılmamıştır.



Angel heart (Şeytan çıkmazı)

Obje

Bir ülke veya bir kültürün sağılması kadar, mikro mekânların veya diğer bir deyişle, film için önemli olan yerlerin tanıtılması da önemlidir. Bu tanıtımların yapılması da filmdeki objelerin görsel kullanımları ve başka şeylerin yerlerine geçmesi ile olur.

Alfred Hitchcock'un **Rebecca** filminde baş karakter Madam De Winter, kocasının vefat etmiş olan eski karısı Rebecca'nın hatıralarının baskısı altındadır. Sahnelerden bazılarına üstünde elişiyle *"R"* harfi dikilmiş olan yastık kılıfları koymak bazı senaristler



Rebecca

için önemli olmayabilir ancak bu detay sinema seyircisinin gözünden asla kaçmaz. Kübalı yönetmen Juan Carlos Tabio, senaryosunu Arturo Arango ile yazdığı **Lista de espera (Bekleme listesi)** filminde, otobüs terminalinde iki gün boyunca başkent Santiago'ya

gidecek otobüsün gelmesini bekleyen yolcuların öyküsü anlatılır. Bu bekleme sırasında yeni dostluklar kurulur, terminal binası neredeyse yolcuların evi haline gelir. Hatta yaşlı bir kitap kurdu, bir odayı, terminalde bekleyenlerin yararlanabileceği bir kütüphane haline getirir. Ancak yaşlı adam bir süre sonra ölür ve herkesin üzüntülü bakışları arasında cenazesi tabuta değil, çekmeceli bir kütüphane dolabına konur. Hristiyan inanışına göre yüzü açık birakmak için de çekmecelerden biri çıkarılır.

[illegible]

Sinemada baş karakter için seçilen mesleğin, dramatik yapının tüm elemanları ile armoni içinde olması gerekir. Meslek seçimi filmin başında yapılmış olabilir, ancak hiçbir zaman bedava olamaz. Karakter, bakkal, şoför, muhasebeci, tellak, doktor, avukat, öğretmen veya bunun gibi birçok meslekten birine sahip olabilir. Günün birinde başına gelen kötü bir şeyden sıyrılması gerektiğinde mesleğinden yararlanacaktır. İşte bu noktada, doktor kötü adama karşı kendini silahla savunmaz, şırınga ile savunur, şoförün silahı kriko, öğretmeninki de pergeldir. Mesleğin karakterin amaca ulaşma aşamasında kendisine mutlaka hizmet etmesi gerekir. **Rear window (Arka pencere)**'nin ünlü son sekansında, ayağı alçılı baş karakterimiz L.B. Jefferies (James Stewart) evine kadar gelen katil komşusunun saldırısına uğrar. Gerilimin doruğa ulaştığı bu anlarda Jefferies, üzerine gelen katile karşı silah olarak flaşlarını kullanır. Mesleği fotoğrafçılık olduğu için kullanacağı tek silah budur. Flaşlarını yakıp söndürerek katil'in gözünü kamaştırmaya çalışır.

Wim Wenders, **Der stand der dinge (İşlerin gidişi)** filminde parasızlık nedeniyle çekimi yarım kalan yönetmen Friedrich (Patrick Bauchau), son umut olarak Hollywood'a gider, fakat yalnızca sorunları devam etmekle kalmaz, filmin sonunda silahlı kişilerin hedefi olur. Son sahnede, Friedrich'in üstüne kurşun yağar. O ise kamerasını tabanca gibi tutarak, sağa sola çevirip kendini korumaya çalışır. Bu jest, hayatında film yönetmekten başka hiçbir şey yapmamış bir insanın refleksi olarak da görülebilir. Elbette ki Wenders'in bu eyleme yüklediği metaforik *(silaha karşı kamera)* anlam da önemlidir. **No reservations (Aşk tarifi)** ünlü bir kadın aşçı ile onun yanında çalışmaya gelen ve İtalyan yemekleri ile ünlü bir erkek aşçının aşkını konu edinir. Bu iki karakter ve küçük kızın evde iyi bir İtalyan yemeği ile karnını doyurduktan sonra birlikte oyun oynamaları doğaldır. Hangi oyun? Mikado... Ne ile? Tabii ki İtalyan grissinileri ile...

DİĞER DRAMATİK ELEMANLAR

Taçlandırma

İngilizcede topper adını verdiğimiz bu lokal dramatik eleman, bir sahnenin ifade etmek istediği temayı güçlendiren bir son eylemle bitirilmesine denir. Fransızların bu dramatik eleman için ilginç bir terimi vardır: *Cerise sur le gateau (Pastanın en tepesindeki vişne)* Bu terimin taçlandırmayı son derece doğru ifade etmesinin nedeni şudur: Sahne, taçlandırma yapılmamış dahi olsa var olmalıdır. Taçlandırma, sahneyi daha uca götürerek süsleme anlamını taşır.


Il Mattatore (Yüz çehreli adam)

Il Mattatore (Yüz çehreli adam) filminde Gerardo (Vittorio Gasman) kendisi gibi dolandırıcı olan bir genç kızla aşk yaşamaya başlar. Yatakta yan yana yatarlerken, genç kız Gerardo'ya hayatta karşısına çıkan tüm erkeklerin kötü olduğunu ve seveceği adamı beklediğini söyler. Gerardo genç kıza bu adamın kendisi olduğunu sevecen bir dille söyledikten sonra, eski patronunun birlikte yaptığı kumpaslardan ona yüzde kaç verdiğini sorar. Genç kız kazanılan paranın % 45'ini aldığını söyleyince Gerardo, kendisi ile çalışırken %30'a razı olması gerektiğini söyler. Genç kız %40'a iner. Bu pazarlığı yaparlarken bir yandan da fısıltılarla öpüşmektedirler. Gerardo genç kızı şehvetle öperken fısıltıyla *"Tamam kabul!"* der. Sahne kararırken adamın kısık sesi duyulur: % 35!

Herkes Bir Arada

Daha çok tiyatro piyesleri ve temsillerde gördüğümüz scrimmage kullanımının karşılığıdır. Filmdeki tüm karakterlerin son sahnede, mümkünse filmin öyküsü için anlam taşıyan bir mekânda bir araya getirilmesidir. Genellikle araştırmaya dayanan filmlerde, polis soruşturması veya hukuki bir sürecin işlendiği öykülerin sonunda başvurulan bir yöntemdir. Kapanış sahneleri seyircinin en çok aklında kalanlardır. Seyirci, işlevini tamamlamış dahi olsalar, tüm karakterleri son sahnede görürse, kafasında filmle ilgili bir bütünlük hissi oluşturacaktır.

Agatha Christie'nin romanlarından uyarlanan **Appointment with death (Ölümle randevu)**, **Murder on the Orient Express (Şark Ekspresi'nde cinayet)**, **Death on the Nile (Nil'de ölüm)** gibi filmlerin son sekanslarında tıpkı romanların son bölümlerinde olduğu gibi, bütün potansiyel suçlular komiserin isteğiyle toplanır. **Absence of malice (Yanlış karar)** filminde Gallagher'in davasında olayla ilgili, yani öykünün içinde yer alan herkes filmin son sekansında buluşur. Joel Coen, **Money talks (Para konuşur)** senaryosunda küçük kirli işlerle uğraşan Franklin Hatchett adındaki siyahi bir gencin, hiç hesapta olmayan yanlışlıklar sonucu, polis katili olarak aranmasını anlatmaktadır. İşin içine bir de çalıntı mücevherler girince, olay arap saçına döner. Filmin sonunda Hatchett, mücevherleri kendisine getirmesi için stadyuma gelmesini yoksa arkadaşı gazeteciyi öldüreceğini söyleyen yasa dışı Fransız'ın söylediğini kabul eder ancak bununla birlikte filmde arkadaşı ve karşıtı olarak gördüğümüz herkese telefon ederek stadyumda randevu verir. Büyük buluşma stadyumda gerçekleşecektir.

Telefon Konuşmaları

Sinemada, karakterin telefonla yaptığı görüşmeler biçim yönünden olduğu kadar içerik olarak da bir hayli önem taşımaktadır. Bunu çeşitlendirebiliriz:

a) Telefon eden karakterin sabit olduğu, karşıdaki karakteri de ekranın bölünmesi, hızlı paralel kurgu, vs. gibi yöntemlerle gördüğümüz model.

b) Telefon eden karakterin sabit olduğu fakat karşıdaki karakteri göremediğimiz ve

duyamadığımız model.

c) Telefon eden karakterin sabit olduğu ve karşıdaki karakteri göremediğimiz ancak dış ses olarak duyduğumuz model.

d) Telefon eden karakterin hareketli olduğu model

Sinemada da, tıpkı hayatta olduğu gibi, karakterlerin yalnızken gerçek yüzlerini, yani ayın karanlık yüzünü gösterdiklerini biliyoruz. Telefonla konuşan karakter yalnızdır ve karşı tarafın söylediklerine vereceği tepki de bunu yansıtmaktadır. Telefon konuşmalarının en önemli yanı, işitme duyusu ile bireysel eylemler arasında kurduğu bağ olarak açıklanabilir. Karşı taraftaki karakterle çok ince bir şekilde konuşurken, suratı veya elleriyle, hoşnutsuzluğunu ifade eden jestler yapabilir. Bu şekilde, karakterin verdiği tepkiler yoluyla, bazı özelliklerini daha yakından anlayabiliriz.

Amerikalı yönetmen Hal Salwen'in **Denise calls up (Denis arayınca)** filmi, herhalde sinemada telefon kullanımının en özgün noktaya çıktığı eserdir. Filmdeki tüm karakterler birbirleri ile telefon bağlantısı kurarlar ve asla birbirlerini görmezler. Seyirciler de her karakteri film karelerinde hep tek başına görür.

Müzik Kullanımı

Senaryoda müziğin nerelerde kullanılacağı yazarın seçimine bırakılmıştır, ancak bu durum yönetmenin şahsi opsiyonuna bağlı olarak değişime de uğrayabilir. Müzik kullanımı kaynağına göre iki bölüme ayrılır:

a) Kaynağı Sahnenin İçinde Olan Müzik Kullanımı

Bunlar sahnenin içinde bulunan radyo, televizyon, müzik çalar gibi aletlerden gelen müziklerdir. Bu tür bir kullanım genellikle atmosfer yaratmak, mekân belirlemek ya da yine seyirciye genel atmosfer ile ilgili mesaj vermek amacıyla kullanılır. Bazen, müzik kaynağı gösterilmeyebilir. Fransa'da 70'li yılların en iyi filmlerinden Georges Perec senaryosu **Serie noire (Kara dizi)** o dönemin bakımsız bir Paris varoşunda eşiyle yaşayan şizofrenik eğilimli Frank'ın içinden çıkılmaz bir duruma kayışını anlatır. Filmde iç mekânlarda geçen hemen her sahnede radyo açıktır ve dönemin müzikleri çalar. Filmin türü kara komedi olmasına rağmen, sürekli arkadan gelen müziğin etkisi yavaş yavaş varoşun o ağır havasını seyirciye hissettirmeye başlar.

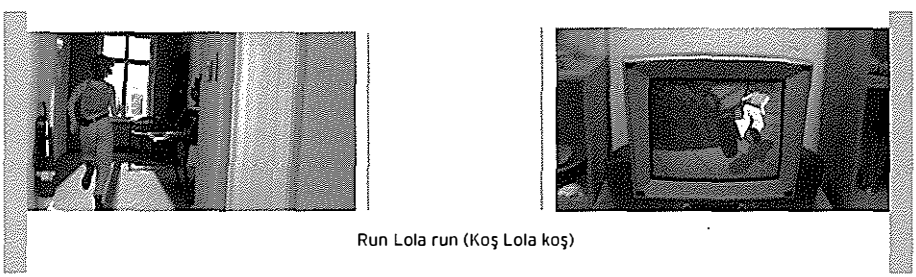
b) Dış Müzik

Tıpkı dış ses gibi, dışarıdan gelen müzik de senaristin sahneye arka plandan verdiği melodilerden oluşur. Filmin müziği de eğer sahnenin içindeki herhangi bir alet tarafından çalınmıyorsa dış müzik olarak kullanılır. Burada öncelikle müzik kullanımı ile ne amaçlandığı çok iyi belirlenmiş olmalıdır. Müzik, genellikle senaryodaki bir olaya veya mekana dikkat çekmek, olaya ritm kazandırmak, anlamı desteklemek ya da diyalogların dahi yerini alarak filmin temasına dikkat çekmek amacı ile kullanılır. Bunun dışında, müzik kullanımının en önemli niteliklerinden biri onun zaman zaman hazırlık objesi yerine geçebilmesidir. Filmde kötü adamın gelişi ya da olayın zorlu bir hale geldiği zamanlar aynı müzik çıkarsa burada seyirciyi hazırlama işlevi olduğu açıktır. Özellikle eski filmlerde arkada kullanılan müziğin, olayın geçtiği zamana, yere ve olayın niteliğine uygun olması gerektiğine dair genel bir kanı

vardır.[301] Yani ölüm sırasında türbe müziği benzeri müzikler seçilmesi, sahne eski tarihlerde geçiyorsa bu tip bir tarihe gönderme yapan eserler seçilmesi adettendir. Ancak son dönemlerde artık bu kanıları yıkan, hatta bırakın yıkmayı bu tip kanılardan çatışmalı bir kontrast yaratabilmek için yararlanan filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. **Marie Antoinette** filminde senarist döneme uygun *(yani klavsen eşliğinde)* eserler sunmak yerine rock müziğe ağırlık vermiş ve bunu tamamen klasik bir görsel yapının arkasına yerleştirmiştir.

Özel Şaylar

Tamamlayıcı elemanlarda son olarak senarist veya yönetmenlerin özellikle önem verdiği, özel zevklerini yansıtan bazı detaylara da yer verilebilir. Bu detaylar daha senaryo aşamasında oluşturulmalı, düşünülmeli, çalışılmalıdır. **Run Lola run (Koş Lola koş)**'da Lola para bulmak zorundadır ve evinden hızla çıkar. Filmin senaristi ve yönetmeni Tom Tykwer, Lola'nın evden çıkıp sokağa gitmesine kadar olan bölümde animasyon kullanmış, daha



Run Lola run (Koş Lola koş)

sonra tekrar normale dönmüştür. Böylece hem ilginç bir dil oluşturmuş, hem de, Lola'nın koşuşunu gerçek zamana uygun bir şekilde vermek istediği için, merdivenlerden inip sokağa çıkma sürecinde hantal olabilecek sahneyi özgün bir buluşla kapatmıştır. Aynı durum Disney stüdyolarının 35. filmi olan **Who framed Roger Rabbit (Tavşan Roger)**'da çizgi film karakterleri ile gerçek oyuncuları bilgisayarlı eşleme yoluyla yan yana kullanması şeklinde ortaya çıkar. Bu tip bir kullanım yalnızca bir animasyon gösterisi değildir, senaryonun doğru bir şekilde kurulmasını gerektirir.

Animasyon opsiyonu elbette ki bir görsel seçimdir. Buna karşılık, bazı senaristler şahsi eğilimlerini veya ilgi alanlarını filmin bütününe yaymak ya da konuyla bütünleştirmek için özel bir dil kullanma yoluna giderler. Agnes jaoui ve Jean-Pierre Bacri **On connait la chanson (Şarkıyı biliyoruz)**'u yazdığında filmi normal bir öykü gibi tasarlamış, ancak gerekli yerler geldiğinde diyalogları çıkararak yerine popüler Fransız şarkılarını *(o şarkıları söyleyenlerin özgün sesiyle)* koymuştur. Senarist bazen kendisi için çok özel yeri olan bir mekanı, bir olayı veya bir objeyi göstermek ister. Bunu genel kültürünü paylaşmak adına da yapabilir. **Décalage horaire (Saat farkı)** filminde eski ünlü bir aşçı olan Felix (Jean Reno), Rose'a (Juliette Binoche) yemek yapmak için, bir gece kaldıkları otelin kapalı olan mutfak kısmını açtırır. Bir takım baharat, sos, sebze ve eti

301) Mahmut Tali Öngören: *Senaryo Yazma Tekniği*, Güney Yayınları, İstanbul, 1976, sayfa 71

hızlıca karıştırırken yaptığı yemeğin ismini söyler: Mignonette de veau. Filmin sonunda jenerikler akarken, bu yemeğin tarifini görürüz. İsteyene... Senaristin senaryosunun sonuna böyle şahsi notlar iliştirmesi hiç rahatsız edici olmadığı gibi, onun birikimi hakkında çok daha detaylı fikir de verebilir.

Karakter tanımlamaları kadar yer tanımlamaları da görsel özellikler üzerinde durmalıdır. Dekor, tasarımı yapılırken üzerinde durulması gereken birkaç ufak ayrıntıyı belirtmemiz gerekir:

-Dekorlardaki yer tanımlamaları o yerin en meşhur anıtı, kulesi veya tarihi eseri ile yapılır. Sonradan nerede olduğumuzu sözle veya yazıyla belirtsek dahi bu görsel tanımlamalar gereklidir.

-Dekordaki bir elemanın sürekli tekrar edilmesi *(hazırlık)* bize, hem nerede olduğumuz hem de zamanın geçişi ile ilgili bilgi verir.

-Dekorlar görkemli olmalı, gösteri niteliği de unutulmamalıdır.

-Ancak, en önemlisi dekor kurduğumuz için, *"kör göze parmak"* bir şekilde bu dekoru, defalarca göstermemek gerekir. Hatta en pahalı, en zor kurulmuş olan dekorlar dahi, örneğin iki karakter konuşurken arkalarında bir detay olarak görülürse, olayın gerçekçiliğini pekiştirecektir.

Seyircinin, görsel öğelerin dışında, film öyküsünde görme duyusunun önemini algılaması da çok önemlidir. 70'li yılların İngiliz filmi **See no evil (Korkunun içinde)**'de bir at yarışı kazasında kör olan genç Sarah (Mia Farrow) dışarıdayken konağa giren bir psikopat, kızın amcasını, yengesini ve kuzenini öldürür. Hemen sonra filmin klasik olmuş dramatik ironi sahnesi gelir. Sarah eve gelir; salonda, banyoda ve yatak odası'ndaki cesetleri görmeden, kitap okur, yatağına uzanır, banyonun suyunu açar.

Paris'te özel bir kanalda John Waters'ın **Polyester** filmi yayınlanırken abonelerin hepsine birer küçük fiş yollandığını hatırlıyorum. Bu fişin üzerinde *"kazı-kazan"a* benzeyen on tane kutucuk, kutucukların üzerinde de filmin hangi sahnesine karşılık geldiği hakkında bir açıklama vardı. Sahne geldiğinde fişte ona karşılık gelen kutucuğu bir bozuk para ile kazıyordunuz. Böylece John Waters'ın filmlerindeki meşhur kötü parfüm, kalmış yiyecek, osuruk, vs. kokularını duyumsayabiliyordunuz. Yönetmene ve kanala böyle bir fikir nereden geldi bilemem ama bunun seyircinin filme inter aktif katılımını sağlamak için en etkili yöntemlerden biri olduğu şüphe götürmez bir gerçektir.

Koku duygusu, uygulamadaki doğal zorluğu nedeniyle sinemada neredeyse unutulmuş öğelerden biridir. Ancak, paradoksal olarak, filmdeki karakterlerden birinin koku ile ilgili yaptığı herhangi bir eylem veya jest, seyirci tarafından doğrudan algılanır, ciddi bir çatışma duygusu uyandırır. Koku, bir duyu öğesidir. Doğrudan duyulara hitap ettiği için bir yerin konumunu, zamanın geçişini, karakter oluşumunu çabucak yerleştirebilecek güce sahiptir.

O'brother, where are thou (Nerdesin be birader?)'de polisten kaçan mahkûm Mc Gill'in yeri hep kullandığı Gomina kokusu yüzünden polislerce tespit edilir. **The Three burials of Melquiades Estrada (Üç defin)** filminde Pete (Tommy Lee Jones), Meksikalı arkadaşı Estrada'yı öldüren devriyeyi kaçırır. Daha sonra iki adamın cesetle birlikte Amerika sınırından Meksika'ya devam eden uzun yürüyüşü başlar. Burada çeşitli defalar cesedin kokusundan bahsedilir. Ancak senarist Guillermo Arriaga, belki de bu duyunun yetersiz kalacağını düşünerek bir yandan cesedi de defalarca göstermek istemiştir.

Kulak

Kulak ve ona bağlı olarak da işitme duygusu, sinemada uzun süre hakettiği yeri bulamamıştır. Gerçekten de sesli filme geçişten sonra, sinema filmlerinde ses konusunun neden çoğunlukla diyalog, müzik ve eyleme bağlı sesler olarak algılandığı gerçekten önemli bir inceleme konusudur. Halbuki ses, hiçbir hazırlık gerektirmeyen bir kontrast unsuru, buna bağlı olarak da çok kuvvetli bir çatışma öğesidir. Jean-Luc Godard, 1970'li ve 80'li yıllarda yaptığı kısa filmlerde ses ile görüntünün uyumunu kaydırarak seyircide yabancılaşma yaratmaya çalışır. Ancak bu tür deneysel çalışmaların dışında sesin gerçekten kendi başına bir çatışma unsuru olarak kullanılması belki yeni ortaya çıkmış bir konudur.

1998'de Steven Spielberg'in **Saving private Ryan (Er Ryan'ı kurtarmak)** filminin başındaki 25 dakikalık ünlü savaş sahnesi gerçek savaşın etkisini anlayabilmek için ses unsurunu ön plana çıkarmıştır. İnsanlar birbirini duyamamakta, ortalıkta yalnızca silah ve bomba sesleri yankılanmaktadır. Seyircilerin birçoğunun kusmasına kadar varan bu gerçeklik hissinin en önemli nedenlerinden biri de ses kullanımıdır. Aynı şekilde, **The Pianist (Piyanist)**'te Wadek Szpilman (Andrew Brody)'ın yalnız yaşadığı ve dışarıdan çatışma sesleri duyduğu dairesine birden bir bomba gelir ve duvarı deler. Bu durumda Szpilman'ın yaşadığı geçici sağırlığı seyirciye hissettirebilmek için Roman Polanski bütün sesleri en düşük seviyeye indirmiş, yalnızca kuvvetli bir *"ti"* sesi bırakmıştır. Bir yandan karakterin hareketlerine devam ettiği gözlemlenirken, bir yandan da yarım dakika boyunca kulağımızda bu sesi duyarız. Bunların tam tersine, bu sefer sessizliğin yarattığı etkiyi en etkili kullanan yönetmenlerden biri daha eskilerde, Andrei Tarkovski'dir. **Andrei Roublev** filminde Tatarların yaptığı kilise katliamından sonra oraya giren Andrei'in cesetler arasında dolaşırken, yarı deli genç kızı gördüğü bir sahne vardır. Bu sahnenin içindeki mutlak sessizlik, dönemin olanakları ile daha keskin hale getirilmiştir. Amaç bir önceki bölümde geçen savaş ve katliam sahneleri ile buradaki ölüm sessizliği arasındaki kontrastı azami seviyeye çıkarmaktır.

Ses konusunun ve işitme öğesinin olay örgüsünün içindeki dramatik gelişimin *(peripesiler)* bir elemanı olarak kullanıldığı filmler de yok değildir. Örneğin, Brian de Palma'nın **Blow out (Patlama)**'da, baş karakterimiz Jack (John Travolta), valinin ölümünün bir kaza olmadığını ispat etmeye çalışır. Filmin bir sahnesinde kız arkadaşı Sally, kendisi bilmediği halde kötü adamla birliktedir. Jack, bir önceki sahnede onun üzerine bir ses alıcısı monte etmiştir. Bu sayede sürekli hareket halindeki Sally'yi takip ederek nerede olduklarını bulmaya çalışır. Fransız Jacques Audiard'ın

senaryosunu romancı Tonino Benacquista ile birlikte yazdığı **Sur mes levres (Dudaklarımda)**, ancak alet yardımıyla duyabilen bir genç kızın öyküsünü anlatır. Böyle bir kızı baş karakter yapıyorsak, onun bu özelliğini de mutlaka kullanmamız gerekecektir. Nitekim Audiard az duyanlarda çok gelişmiş olan dudak okuma yeteneğini filmin dramatik yapısına yedirmeyi bilmiştir. Kızın aşık olduğu genç ondan dudak okuma konusunda yardım isteyecek ve bir soygun planlayacaktır.



Sur mes levres (Dudaklarımda)

Dokunma

Sinemada ten ile ilgili tüm hisler yani dokunma ve temas, burun ve kokunun bize verdiği hisse göre biraz daha ikinci planda kalabilir. Isı veya soğuğun karakterlerde yarattığı sorunlar ya da örneğin duygulu bir biçimde öpülen veya gıdıklanan karakterin o anda hissettiklerini seyircinin coşkulu bir biçimde duyumsaması oldukça zordur. Bunun en önemli nedeni o eylemlerdeki haz duygusunun görselliğe ve sese aktarılamayacak derecede vücutla ilgili olmasıdır. Örneğin seyirci gözünde erotik bir dokunma hissini verebilmek, John (Mickey Rourke) ve Elisabeth'in (Kim Basinger) çeşitli yiyecekleri vücutlarında gezdirmesi ve bunların yakın çekimleri ile mümkün olmuştur. [**9 1/2 weeks (9.5 hafta)**] Tenle ilgili dokunmaların özdeşleşme duygusunu yaratıp yaratmayacağı kullanımın estetik ve görsel gücü ile ilgilidir. Buna karşın, sinemada dokunma hissi halen bakir bir alandır ve günümüz senaristinin özellikle ilgilenmesi gereken konulardan biridir. Zira dokunmak görsellik ve sesle birleşmesi yanında çoğu kimsenin *(genellikle çocuklukta)* yapmayı sevdiği bazı eylemlere de *(elleri duvara sürtme, parmakları soğuk suya sokma)* çağrı yapmalıdır. Jean-Pierre Jeunet'nin **Le Fabuleux destin d'Amelie Poulain (Amelie)** filminde baş karakter Amelie sevdiği şeylerden bahsederken ellerini çekirdek çuvalına sokar. Bu hareket seyircinin büyük çoğunluğuna tanıdık gelir.

Tat Alma

Sinemanın başlangıcından itibaren, yine biraz fazla göz ardı edilmiş duyulardan biridir. Halbuki bazen, çok sevdiğimiz bir yemeği görmek veya yalnızca işitmek dahi *("limon")* ağzımızın sulanmasına yetmektedir. Tat alma insanın içine, midesine en yakın mekanizma olmakla beraber, ses ve görsellik öğeleriyle doğrudan ilgilidir. O halde sinemada da yiyecekle ilgili hiçbir görse eleman göz ardı edilmemelidir.

Yemek hazırlıkları ve yemek görüntüleri, doğrudan hayranlık yaratan gösteri sahneleri gibi algılanır. Kısacası, pratikte, filmin dramatik akışını durduran bir öğe olmasına rağmen, yemekle ilgili sahnelerde görüntülerin üzerinde biraz daha kalabilir, hatta tıpkı bir açık büfenin önünde gezinir gibi, değişik tatların üzerinde durabilirsiniz. Ancak elbette ki tüm bu gösteri filmin olay örgüsü veya tematik yapısı ile doğrudan ilişkili olmalıdır. Birkaç ayrı zamanda, birkaç ayrı yerdeki kişilerden, unutamadıkları filmlerden birinin **Babettes gaestebud (Babette'in şöleni)** olduğunu işitmiştim. Yine **Marie Antoinette**

filminde olay örgüsü çok kapsamlı olmadığı ve hazırlığı yapılmış çatışmalar sınırlı olduğu için gösteri boyutu hayli yüksektir. Bu amaçla kullanılan elemanların başında da saraydaki yemekler, şekerlemeler ve pastalar gelmektedir. Renk kullanımı, yakın çekim planlar, iştahla ısırılan pastaların olduğu sahneler, görsellikle seyircideki tad alma duygusuna çağrı yapmak ve onu harekete geçirmek içindir. Özellikle Çin yemeği sevenler ve yapmayı bilenler için Ang Lee'nin **Yin shi man nu (Ye iç kadın erkek)** filmi de aynı şeyleri ifade etmektedir.

Tad alma duygusunun sinemadaki dışa vurumu, elbette ki yalnızca yemeklerle sınırlı değildir. Kan, tükürük, dışkı veya zehir gibi kötü tatlar da duyu ile ilgili özelliklerde yerini almaktadır. Eski vampir filmlerinde, ne kadar ürkütücü olursa olsun, vampir'in kötü adam vasfından korkulmaktadır. Halbuki onu diğer kötü adamlardan ayıran en önemli özelliği kan içiciliğidir. Bu anlamda bu özelliğinin daha da vurgulanması, özellikle içtiği şeyin kan olduğunun üstüne basarak gösterilmesi yerinde olacaktır. Nitekim **Interview with the vampire (Vampirle görüşme)** filminde Lestat de Lioncourt (Tom Cruise), Louis de Pointe du lac (Bradd Pitt) ile konuşurken birden, büyük bir hızla, yerden geçen fareyi kapar ve ısırarak kanını emer. **La Reine Margot (Kraliçe Margot)**'da kralın okuyacağı kitabın bütün sayfalarına zehir sürülür. Sonraki sahnede, kral dilini tükürükleyip sayfaları birer birer açtığında biraz sonra başına gelecekleri anlarız. İşte burada bizi etkileyen şey, kurulan komplonun ötesinde, olayın doğrudan tad alma duyusuyla ilgili olmasıdır. Nitekim, bir sonraki sahnede, bu zehirin fiziki etkilerinin de (kusma, salya, vs.) gösterilmesi yerinde olacaktır.


La Reine Margot (Kraliçe Margot)

KARAKTER TANIMI İÇİN TAMAMLAYICI ELEMANLAR

Hatıralar

Baş karakter nasıl bir amaca sahip olursa olsun onu insani boyutlara taşımak ve özdeşleşmeyi kolaylaştırmak için bazı kötü huylarını da baştan göstermek gerekir. Filmin ilerleyen bölümlerinde ise baş karakterin kuvvetli eylemlerinden sonra sakin sahneler kurulması, karakteri daha iyi tanımak için yararlı olacaktır. Bu sahnelerde, karakter kendinden bahseder. Onun görünen tavırlarının altında aslında çok farklı, belki daha sevecen, daha birikimli, daha akıllı bir kişiliğe sahip olduğunu gösteren diyaloglu bölümler olabilir.

Bazı filmlerde, genellikle filmin ortalarına doğru, baş karakter veya partnerinin *"Hatırlıyorum da..."*, *"Gençliğimde..."*, *"Ben küçükken..."*, şeklinde başlayan uzunca açıklamalara girdiği görülmektedir. Günümüzde artık, filmin dramatik akışını kesen sıkıntı verici açıklamaları daha aktif hale sokmak gerekir. Çünkü bu tip sahneler, filmin dramatik hızına erişememekte, ritmi bozmaktadır. O halde, böyle hatıraları mutlaka kullanmak gerekiyorsa nasıl daha aktif bir şekilde hazırlayabileceğimizi düşünmeliyiz. Örneğin, karakter hatıralarını anlatırken anlattığı kişiye göre farklı şeyler söylüyorsa ya da yine bu hatıra sahnesi sırasında araya giren başka biri konuşmayı kesiyorsa, olayı biraz daha

aktif hale getirdiğimizi, hareket kattığımızı gözlemleyebiliriz.

Lew Hunter, sinema tarihinin en mükemmel hatırlama sahnelerinden birinin **Casablanca**'da olduğunu iddia eder. Howie (Humprey Bogart)'nin filmde şöyle bir cümlesi vardır. *"Önce annem beni dövüyor, babam içiyordu, sonra babam dövmeye, annem içmeye başladı"*[302] Bu tip örnekler, yukarıda belirttiğim sıkıcı açıklamalardan iki açıdan farklıdır. Hem daha kısadır, hem de kurulan cümleler içerik bakımından yalnızca olmuş olayları anlatmaya yönelik değildir, seyircileri o olay hakkında biraz düşünmeye iter. **The Cell (Hücre)** filminde, katilin peşindeki dedektif Novak, katilin geçirdiği çocukluğu öğrendikten bir süre sonra, filmin sakin bir bölümünde kendi çocukluğundan bahsederek paralellikler kurar. Hatıra sahnelerinin artık daha fazla görsellik ve daha az söz üzerine kurulması tercih edilir. **Jaws (Köpekbalığı)**'nda canavar köpekbalığını avlamaya çıkan üç adamdan biri olan Kaptan Quint'i bu işte diğer iki adamla birlikte olmaya iten motivasyon konusunda soru işaretleri mevcuttur. Quint, aslında yaptığı işe göre neşeli, hoyrat, biraz da kaba bir adam gibi görünmektedir. Bir gece, üç adam birbirlerini biraz daha iyi tanıdıktan sonra Quint vücudundaki yara izlerini gösterir. Japonlara saldırıdan dönerken batan ve mürettebatının büyük bölümü köpek balıklarına yem olan bir savaş gemisinden sağ kurtulmuş kişilerden biridir. O öyküyü anlattığında adamın dışarıya gösterdiğinden farklı hınçları olduğunu anlarız.

Bu kural, filmin türüne bağlı olarak, olay örgüsü içinde farklı yerde kullanılabilir. Örneğin korku filmlerinde, normalden daha uzun bir sunum içeren I. aktta karakterlerin toplandıkları sakin bir ortamda kendilerinden ve yaşadıklarından bahsetmeleri kabul edilebilir. Çünkü seyirci, bir korku filmine geldiğinin bilincindedir ve sezgisel olarak biraz sonra kötü şeyler olacağını bilir. O yüzden de, karakterlerin kendilerinden bahsettikleri, bu tip sıkıcı sahneleri bazı şeylere hazırlık olarak görür ve sabır gösterir. Canavarlarla ya da belalarla karşılaştıktan sonra ise karakterlerin bu tip şeylerden konuşmaya ne vakti, ne de isteği olacaktır. Onları ilgilendiren tek konu, kurtulmak için nasıl bir çözüm bulmaları gerektiğidir. Böyle bir ritm içinde karakterlerin sakince eski olaylardan konuşmaları biraz garip olacaktır. Bu ritmin dozunu ne kadar artırırsanız karakterlerin sakinlik göstermeleri de o kadar zorlaşabilir. Bunu yanlış uygulayan basit bir korku filminden bahsedelim. **The Cavern (Mağara)** adlı bir Amerikan filminde karakterler daha önce yaşadıkları kötü bir mağara olayının izlerini silememişlerdir. Mağaradaki bir sel baskını sırasında kız arkadaşları ölmüştür. Bir süre sonra yine bir mağaraya girerler ve başlarına yine korkunç felaketler gelir. Korku filmlerinde alıştığımız gibi, teker teker hepsi feci biçimde öldürülmeye başlar. İşte tam bu anda tekrar eski sorumluluk öyküsünden konuşmaları, belki rahatladıkları bir anda uygun olabilir. Ama o kadar umutsuz ve feci durumda kalmışlardır ki *(katilin nereden geleceği belli değil, ışıkları bitmek üzere, tamamen kapalı, labirentte kaybolmuş durumdalar, dar geçitler, vs...)* bu durumda bırakın eski olaylardan konuşmayı insanın akıl sağlığını bile nasıl muhafaza ettiği tartışma götürür. Ağızlarından çıkan sözcükler ancak halüsinasyonlar ve kabusların yansıması şeklinde olur.

302) Lew Hunter: *Screenwriting,* Robert Hale, Londra, 1993, sayfa 33

Filmlerde karakterler birbirleri hakkında düşündüklerini yüksek sesle veya doğrudan ifade etmezler. İnsanların birbirlerine karşı konumları, sevgileri, nefretleri, eylemlerle ortaya çıkar. Ancak bu sevginin, kinin, nefretin veya hayranlığın geçmişe bağlı nedenleri vardır. Bu durumda, nedenlerin ortaya dökülmesi, düşüncelerin açıkça ifade edilmesi için uygulanan yöntemlerden biri havlamadır. Karakterlerden biri kavga sırasında, iki karakterin ilişkisi açısından önemli bir bilgiyi son derece doğrudan bir şekilde ama bağırarak, yani havlayarak söyleyebilir. *"Annem seni zaten hiç sevmemişti! İki oğlu arasında hep beni tercih etti!"* gibi cümlelerin yanı sıra belli bir itiraf içeren *"Evet, kız kardeşin benim sevgilimdi!"* cümleleri, genellikle belli bir hazırlıktan sonra, öykünün ortalarında ve çoğunlukla durgun bir sahnenin arkasından kullanılır. Bunlar havlama anlarıdır. Kavga sırasında kullanmak doğrudur.

Filmin olay örgüsü ile bir soruşturmayı karşılaştıralım. İçerik ya da kültür ne olursa olsun soruşturmayı yapan kişi, sanığa vurarak başlamaz, genellikle soru-cevap şeklinde gidilir. Ancak tansiyonun birdenbire yükseldiği, polisin zanlıya ve belki de zanlının polise ağzına geleni söylediği anlar olacaktır. Bu anlar havlama işaretleridir. İşte bu havlama anlarının çok daha dokunaklı ya da heyecan verici olabilmesi için karakteri doldurmak, yani havlama öncesi ile havlama anı arasındaki kontrastı yüksek tutarak o patlamaya dikkat çekmek gerekir. **Garde à vue (Gözaltı)** ve onun yeniden yapımı olan **Under suspicion (Şüphe altında)** bu prensibin ilginç uygulamalarıdır. Aslında insanlar arasındaki ilişkiyi de bir yanıyla böyle görmek gerekir. **Green card (Yeşil kart)**'ta Fransız Georges Amerika'da oturma kartı elde edebilmek için Bronte (Andy Mc Dowell) ile evlenir. Önceleri yalnızca formalite icabı devam eden bu ilişkide ikisi de gittikçe birbirlerine ilgi duymaya başlar. Ancak Georges bir gece kıskançlıkla Bronte'yi sahiplenmek ister ve kızın erkek arkadaşı Phil'i evden kovar. Bronte de onu kapı dışarı eder. Georges kapının önünde uyur ve aynı gecenin sabahında Georges ve Bronte arasında birbirlerine hiç söylemedikleri şeyleri açığa çıkaracakları şöyle bir konuşma geçecektir:

Georges – O size layık değil!
Bronte – Öyle mi? O duygulardan sizin hiçbir zaman bilemeyeceğiniz kadar çok anlıyor!


Green card (Yeşil kart)

Georges – Ama sizde de yok duygu falan!
Bronte – Horluyorsunuz ve avamsınız!
Georges – Öyle mi? Siz de snobun tekisiniz!
Bronte – Şişman ve mide bulandırıcısınız...
Georges – Kendinize asi diyorsunuz ama babanızdan ödünüz kopuyor!
Bronte – Benim babam hayatta başarıya ulaşmış biri!
Georges – Siz kendi hayatınızı el kitabından okur gibi yaşıyorsunuz!
Bronte – 40 yaşında hala sokak serserisi gibisiniz
Georges – Ah, tabii... Phil ile seks hayatınız sebzeler gibi. Gerçeğini özlüyorsunuz!
Bronte – Çöplük gibi ağzınız var!

Georges – Belki ama siz daha çok bir bitki gibisiniz! Kaktüs mesela!
Bronte – (heyecanlı ve sinirli) Şimdiye kadar size karşı bir fikrim yoktu ama şimdi biliyorum. Sizden nefret ediyorum...

Burada görüldüğü gibi iki karakter de birbirleri hakkında düşündüklerini havlama yoluyla haykırırlar. Şunu da belirtmek gerekir ki, havlama yalnızca o ana kadarki düşünceleri içerir. Aslında bu iki karakter filmin o anında birbirlerini sevmeye başlamıştır ve havlama anı, onların içlerinde biriktirdikleri tereddütün dışavurumudur.

Herhangi bir yanlış anlamaya fırsat vermemek için şunu da belirtmeliyim: Havlamayı, yalnızca bir karakterin birden kendinden geçip etrafa saldırması, bağırması şeklinde yorumlamak doğru değildir. Burada önemli olan şey, karakterin kendi dinginliği, sabrı veya sakinliğinin dışına çıkarak kabarması, içinde tuttuğu bilgileri dışa vurmasıdır. Bunun yapılış şekli elbette ki karakterin kişiliğinin sunum tarzına göre farklılıklar gösterebilir. Çok çekingen veya son derece kibar olarak resmedilen bir karakter, havlama anlarında tabii ki camı çerçeveyi indirmeyecektir. Yine de kendi kişiliğinin bir boyutunu seyircilere göstermiş olur. Havlama uygulaması monolog şeklinde gelişebilir. Örnekleyelim: **Revolutionnary road (Hayallerin peşinde)** filminin başlarında klasik bir iş erkeği olan Frank Wheeler (Leonardo Di Caprio) başarısız bir amatör tiyatro oyuncusu olan karısı April'i (Kate Winslet) setten almaya gelir. Arabada April'ın mızmızlığı ve Frank'in alttan almaları sürer. Ancak kadın kocasına kendisine dokunmamasını söyleyince Frank arabayı durdurur, ona döner ve şunları söyler: *"Herşeyden önce şu saçmalıkları çözüme kavuşturayım. Birincisi: Oyunun kötü olması benim suçum değil. Tamam mı? İkincisi: Senin iyi oyuncu olamaman yine benim suçum değil ve bunu ne kadar çabuk unutup hayata dönersen ikimiz için de iyi olur. Üçüncüsü: Ben geri zekalı, duygusuz, banliyö kocası rolüne pek uygun değilim ve (daha da bağırarak) buraya taşındığımızdan beri beni bu duruma sokuyorsun. Dördüncüsü.... (April, Frank'in daha fazla konuşmasına fırsat vermeden arabayı terk eder.)"* Böylesi bir gerilim içinde belki fark etmeyiz ancak bu tip bir havlama örneğinde birçok bilgi de elde etmiş oluruz.

Lisan ve Dil

Çok uluslu yapımlarda veya bir başka toplumun anlatıldığı öykülerde, özgün dille değil, dünyada kabul edilen dille çekim yapılabilir. II. Dünya Savaşından beri dünyada ortak yazışma ve konuşma dili İngilizcedir. Üstelik ABD, sinema sektörünün büyük bir bölümünü elinde tutmaktadır. Bu yüzden de bir Amerikan şirketi, örneğin Birmanya'da geçen bir süper prodüksiyona giriştiğinde filmin dili İngilizce olur. Yani seyirci son derece lokal görünümlü Birmanları İngilizce konuşurken seyreder. Ancak bu karakterlerin son derece mükemmel bir İngilizce ile konuşmaları seyirciyi bilinç altında çok rahatsız edecektir. O gerçekçiliği oluşturmak için karakterler bozuk bir ingilizce ile sanki Birmanlar İngilizce konuşuyormuş izlenimi vererek konuşurlar. Aslında değişen bir şey yoktur, konuşulan İngilizcedir ve yine gerçek dışıdır. Ancak seyirci sezgisel bir rahatlama yaşar. Bu yöntem Amerikan sinemasında çok uzun yıllardır kullanılmaktadır. Hatta Anthony Quinn gibi Meksika asıllı bir aktöre sahip olmak onun kendi İngilizce şivesini kullanması yoluyla **Viva Zapata**'da Meksikalı, **The Greek tycoon (Akdenizli)**'de Yunanlı, **The Secret of Santa Vittoria (Kasabanın sırrı)**'nda İtalyan, hatta **The Savage innocents**

(Vahşi masumlar)'da eskimo olarak kabul edilmesini kolaylaştırmıştır. Ridley Scott'un **Hannibal** filminde, Amerikan FBI örgütü, kayıp suçlu Hannibal Lecter için İtalyan polisi ile irtibata geçer. Ancak filmin lisanı İngilizcedir ve değişmez. Senaristler Steven Zaillian ve David Mamet, yalnızca İtalyan polisini İtalyan gibi İngilizce konuşturmakla kalmamış, onlara tamamen İtalyanlara özgü mimik ve jestler vermiştir. Yine Fransa'da İtalyanlar arasında geçen bir film Fransızca çekildiği ya da İtalyan filmlerine dublaj yapıldığı zaman Fransa'nın güneyinde konuşulan Fransızca kullanılır. Tamamen anlamsız olduğu halde bu kullanım, seyirciyi gerçekçiliğe daha çok yaklaştırır.

Son dönem Amerikan sinemasında Mel Gibson **The Passion of the Christ (Tutku: Hz. İsa'nın çilesi)**'ni gerçek Aramca, **Apocalypto**'yu ise Maya dilinde çekmiştir. Burada gerek şive kullanımı gerekse gerçek dilinde film çekimi konusunda henüz kullanılmamış bir alan vardır. Ülkelerin genç sinemacıları kendi ülkelerinin geçmişte kullandıkları dilin şekline itibar göstermemektedir. Örneğin ülkemizde halen Osmanlı dönemindeki halk Türkçesi ile bir film çekmeyi düşünen olmamıştır. Halbuki dil kullanımı çok önemli bir gerçekçilik ve karakter yaratma yöntemidir. Gelecekte bu tip çalışmalar olacağına inanıyorum.

7 DİYALOG

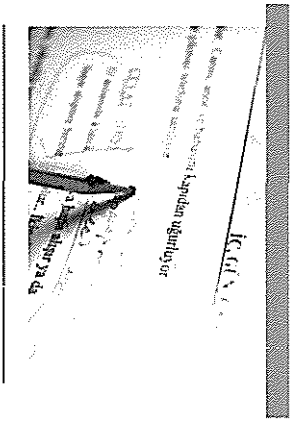
DİYALOG VE DİĞER TÜRLER

A) DİYALOG

"İyi diyalog farkına varılmayan diyalogdur. Hiç zorluk çekmeden içine gireriz. Değirmenci için değirmenin sesi gibidir. Yalnızca durduğu zaman fark edilir."[303]

Jean-Claude Carriere'in bu sözleri belki de sinemada diyaloğun işlevini en iyi özetleyen yorumlardan biridir. Özellikle senaryo yazmaya yeni başlayanlar için diyalog, dramatik anlatımın en önemli öğesi olarak kabul edilir. Bunun nedeni basittir. Diyalog yazarak sayfaları karartmak, ona harcadığımız enerji ne olursa olsun, eylem yaratmaya göre çok daha kolaydır. Çok fazla düşünüp az şey yazmak ise henüz mesleğe yeni girmiş senaristi ürkütür. Halbuki, sinema tecrübesi bize, bir bakış, bir sessizlik veya bir jesti öne çıkaran görsel özellikler ile eylemlere önem vermemiz gerektiğini ispat etmiştir. Şunu unutmamalk gerekir ki, sayfalarca diyalog, teatral anlatım yeteneği bulunan ve çalışkan olan herkes tarafından yazılabilir.

Diyalog terimi, eski Yunanca'da *arasında, içinde* demek olan dia ile *söz*'ü temsil eden logos kelimelerinin birleşmesiyle oluşturulmuştur. Görüldüğü gibi bu etimolojik tanımlamada fizik unsurlar da ön plandadır. Terim, iki karakter arasında geçen konuşmayı ifade eder. Aslında sinemada her türlü anlam ifadesi diyalog dışı öğelerle verilmelidir. Öyleyse diyalog konusuyla ilgilenmeye senaryonun herşeyi hazır olduktan sonra başlamak doğru olur. Sinema diyaloglarında en önemli kural, gördüğümüz hiçbir şeyi yazmamaktır. Kuralların genelde mutlaka istisnaları vardır, bunun ise hiçbir istisnası yoktur. Fakat ne gariptir ki yıllarca senaryo yazmış Tonino Guerra'nın Theo Angelopoulos için yazdığı **To vlemma tou Odyssea (Ulysses'in bakışı)** filminde dahi bu tür bir hata ile karşılaşabiliyoruz. Sinemacı A. (Harvey Keitel) Saraybosna'daki yıkık ama içinde hâlâ inatla film gösterilmeye çalışılan sinemaya girdiğinde ve sinematekin tonton işleticisi (Erland Josephson) ile karşılaştığında, söylenecek olan söylenmiştir. Ancak filmlerinde hep sessizlik hakim olan Angelopoulos-Guerra ikilisi burada yaşlı adama; *"Eh, işte burası da benim emektar sinemam"* repliğini söyletirler. Sinemada çok rahatsız olduğumu hatırlıyorum. Bu tip replikler çok güzel bir yemeğin içine düşmüş kıl gibidir, kimisi rahatsız olmaz, çıkartır, yemeye devam eder. Kimisi ise yemeği geri gönderir.



SİNEMA DİYALOĞU / TİYATRO DİYALOĞU

Herşeyden önce, diyalog kavramının bir sanattan diğerine, değişkenlik gösterebileceğinin bilincinde olmak gerekir. Yani *"ideal"* bir diyalog kavramı yoktur. Herhangi bir diyaloğun *"iyi diyalog"* olup olmadığı, televizyon dizilerinde, reklamda, balede, tiyatroda veya sinemada kullanılışına göre değerlendirilmelidir. Bu noktada, sinemasal diyalog üzerinde duracağımız için, onu özellikle teatral diyalog yani tiyatro diyaloğu ile karşılaştırmak ilginç olacaktır.

303) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, Editions 5Continents/Hatier, 1981, Renens, sayfa 58

Sinema ve tiyatronun dramatik anlatım konusunda birbirine çok yakın iki sanat olduğu tartışma götürmez. Tiyatroda diyaloğun önemi herkesçe bilinmektedir. Tiyatro salonuna gelen seyirci, oynanan oyun kadar, oyuncuların canlı performanslarından da etkileneceği için bir oyuncunun o küçük sahne dekoru içindeki vücut hareketleri kadar vurucu sözleri, uzun replikleri ve tonlamaları da önem kazanır. Hiç kuşkusuz tiyatrodan gelen bir refleks ile sinemada da diyalog konusuna ayrı bir pencere açılmış, hatta bunun senaryonun en önemli elemanlarından biri olduğu söylenmiştir. Yalnızca diyalog yazarak neredeyse yönetmenler kadar ün yapmış senaristler de vardır. (Michel Audiard) Sinemada diyaloğun çok önemli olduğu konusu aslında tamamen bir efsanedir ve doğruluk payı da çok azdır. İki küçük çocuk birbirlerine bir filmin sahnelerini anlatırlarken sözlerden çok hareketleri taklit etmeye çalışırlar. Sinemadaki *"eylem"* kavramı ve geniş dekor kullanımı onu tiyatrodan ciddi şekilde ayırır. Tiyatro gibi sinema yazarlığının da temel kitaplarından biri olan *Piyes Yazma Sanatı*'nda Lajos Egri, diyalogların bir piyeste önermeyi kanıtlayan ve karakterleri açıklayan başlıca araç olduğunu, ancak ne kadar zekice yazılmış olursa olsun, eğer gelişmeye yatkın bir çatışmadan doğmuyorsa sağlam bir temele oturmayacağını dolayısıyla da etkili olamayacağını söylemektedir.[304] Egri'nin kitabında söyledikleri temel anlamda tiyatro için olduğu kadar sinema için de doğrudur. Ancak işin uygulamasına geçildiğinde iki sanat arasındaki diyalog farkı daha belirginleşir. Öylesine ki Lajos Egri'nin bir piyes için *"iyi diyalog örnekleri"* olarak sunduğu diyaloglar sinema için geçerli dahi olamaz. Kitapta Sophokles'in Antigone adındaki tragedyasından diyalog örnekleri verilmiştir. Piyeste Antigone'un ilk sözleri şunlardır:

İsmene kardeşim! Sevgili kardeşim!
Başımızda Oidipus'tan miras kalan bunca dert varken,
Yaşadığımız sürece,
Yeni dertler mi verecek Zeus bize?

Lajos Egri'ye göre, bu dizeler karakterler arasındaki ilişkiyi, karakterlerin dinsel inançlarını, o anki duygularını ve o anın öncesi hakkındaki gerekli bilgilendirmeyi verdiği için ideal piyes *(tabii ki o zamana göre)* diyaloglarıdır. Ancak piyesler diyalog yoluyla ilerler. Sinemada yazmaya başlayan birinin yukarıdaki örneği kendisine rehber alması son derece hatalıdır. Tiyatroda göstermek, sinemada sadece bir bölümü göstermek, tiyatroda söylemek, sinemada ise sadece bir bölümü söylemek esastır. Tıpkı Antigone'da olduğu gibi günümüzde de bir piyese *"Kardeşim! Sevgili kardeşim!"* şeklinde bir bilgilendirici diyalogla başlanabilir. Halbuki bunu sinemada yapamazsınız. Yaptığınız anda seyirci filminizi karşısında bir müsamere varmış gibi seyredecektir. Bunun hem biçimsel hem de içeriksel nedenleri vardır. Biçimsel anlamda sinemada stilkomit'lerin *(karşılıklı kâfiye içeren uzun mısralarla atışma)* ya da epik söylem'lerin yeri yoktur. Zira karakterin kendini hiç kimseye duyurmaya ihtiyacı yoktur. İçeriksel olarak da seyirci senaristin böyle bir girişi bilgi vermek için yaptığını hemen sezecektir. Bu iki kardeş birbirlerinin kardeşi olduklarını elbette ki bilmektedirler. İki kardeş hergün aralarında nasıl konuşuyorlarsa yine aynı şekilde konuşmalıdır. Bu yüzden de sinemada olaylar, karakterler, geçmiş, gelecek hakkındaki bilgilendirmeler uluorta değil; uyarı, künye, çatışma gibi çeşitli yöntemler dahilinde yapılır. Zaten her bilgiyi diyalog yoluyla iletemediğimiz için sinemada eylem çok önemlidir. Yani karakterlerin ne yapacaklarını veya yaptıklarını

304) Lajos Egri: *Piyes yazma sanatı*, Çev: Suat Taşer, Papirüs, Ankara, 1996, sayfa 298-299

söylemelerini değil yapmalarını göstermek gerekmektedir.

Sinemada karakterler söyledikleriyle içe dönük, yaptıklarıyla ise dışa dönüktür. Biraz önce verdiğim Sofokles örneği elbette ki dönemi içinde değerlendirilmesi gereken bir olgudur. Ancak sinemada bugün bile bazı önemli büyük yapımlarda karakterlerin kendi aralarında Shakespeare'in piyeslerinden fırlamış gibi konuştuklarını ve çok sayıda sinema kuramcısının da bunları iyi birer senaryo olarak alkışladıklarını görmekteyim. Shakespeare'in edebiyat ve temsil sanatları için belki de en önemli simalardan biri olması, onun piyeslerini sinemaya birebir uyarlayacağız anlamına gelmemektedir. Sinemanın kendi dili vardır ve dünyanın en önemli piyesi veya romanı dahi sinemaya birebir uyarlandığı zaman sırıtabilir. Bu anlamda, belki de son yılların en görkemli yapıtlarından biri olan **Lord of the rings (Yüzüklerin efendisi)**'nin diyalogları kesinlikle sinemasal değildir. Acaba sinemadaki her diyalog sinemasal olmalı mı diyenler çıkabilir. Elbette ki hayır. Ama benim bu bölümde bahsettiğim; "kim neyi seyreder" veya "en iyi film nasıl olmalı" değil, sinema dilinin nasıl olması gerektiğidir.

Francis Vanoye'ya göre tiyatro ve sinema diyalogları arasındaki bu farklılığa ilk dikkat çeken kuramcı Jean Mitry'dir. *Sinemanın Estetiği ve Psikolojisi* adlı kitabında Mitry, zeki, yoğun, yeni fikirlerle dolu, dışavurumcu piyes diyaloğunun sinemanın görüntünün yardımını alan eylem diyaloğuna benzemediğini ifade etmiştir. Vanoye, Fransa'da Michel Chion, Amerika'da Syd Field gibi senaryo üzerine kitap yazan önemli kuramcıların da bu karşıtlığın farkında olduklarını belirtmektedir.[305] Syd Field, sinema diyaloglarının gerçekçi ve spontane olması gerektiğini belirtirken, Michel Chion da Türkiye'de bilinen *Ecrire un scénario (Bir Senaryo Yazmak)* kitabında genç senaristleri sinema diyaloglarına tiyatronun aksine çok fazla bilgi yüklememeleri konusunda uyarmaktadır.[306]

Bir Diyalog Nasıl Olmalı

Diyalog konusunu incelemeye geçerken öncelikle iyi bir diyalogda bulunması gereken özellikleri ve yine diyalog hakkındaki bazı yanlış inanışları gözden geçirmek yararlı olacaktır. O zaman, diyaloğun olmazsa olmaz üç temel kuralını sayalım:

Açık olması
Aktörlerce söylenmesinin kolay olması
Gerçekçi olması

Şu yukarıdaki üç maddeye baktığımızda herhalde hepimiz bunlar üzerinde hemfikir olacağız, ancak bunların bizim yaratıcılığımıza pratik ne katkısı olabileceği hakkında da derin düşüncelere dalacağız. Evet, diyalog açık, kolay ve gerçekçi olmalıdır. Ama nasıl yazmalı? Tiyatro ve sinema diyalogları arasındaki farklılıklara dikkat çekiyor olsam da tüm görsel sanatlarda diyaloğun işlevleri benzerlikler taşır. Biçimi ve içeriği ne olursa olsun hiçbir diyalog nötr olmaz. Her zaman karşıdakine bir şey duyurmayı ve bu yolla bir bilgi üretmeyi hedef alır. Diyaloğun iki tarafı SÖYLEYEN ve SÖYLENİLEN arasında geçen sözcükler dört işleve sahiptir.[307]

---

305) Francis Vanoye: *Scénarios modèles, modèls de scénario*, Nathan, Paris, 1991, sayfa 178
306) Michel Chion: *Ecrire un scénario*, Çev: Nedret Tanyolaç, AFA Sinema, 1987, sayfa 115
307) Alain Couprie: *Le Théâtre*, Nathan Université, Paris, 1995, sayfa 12

a) Mesaj (Şiirsel İşlev): Dil özellikleri ya da söyleyiş biçimini ifade eder
b) İçerik (Referansiyel İşlev): Söyleyenin kendi, karşısındaki ve diğer olaylar hakkındaki tüm dedikleri içerir.
c) Kodlama (Biçimsel İşlev): Konuşmanın içeriğindeki bilgileri kullanış şeklidir.
d) İlişki (İletişim İşlevi): Karakterler arasındaki ilişkinin nasıl oluştuğu ve nasıl yürüdüğünü anlatır.

Sinemada aynı dört öğeye karşılık gelen işlevler vardır ve sinemasal anlatıma karşılık gelecek şekilde farklılaşmıştır.
a) Karakterizasyon
b) Bilgilendirme
c) Söylem
d) İlişki

Diyaloglarda, her karakter farklı şekilde konuşmalıdır. Gerçek hayatta, herhangi bir grubu oluşturan karakterler, birbirlerinden etkilenebilir ya da grup psikolojisi gibi nedenlerle aynı tarzda görünebilir, aynı tip diyaloglarla konuşabilir. Ancak, sinemada bunların açıklamasını yapmaya zamanımız yoktur. Karakterleri eylemler ve kişilik özellikleri ile tanımladığımız için hepsinin farklı konuşma özelliklerini ön plana çıkarmamız gerekir. Bir grupta herkes argo konuşmaz, herkes küfür etmez ya da herkes aynı çevrenin çocuğu olmayabilir. Fizik olarak insanlar nasıl birbirlerinden farklıysa, dil olarak da o kadar farklı olduklarını bilmeliyiz.

Şive

Hangi ortamda olursa olsun, karakter doğuştan getirdiği şivesi ile kendini diğer insanlardan farklılaştıracaktır. Eğer Kastamonu'da bir film çekiyorsak herkesin Kastamonu şivesi ile konuşması ilgi çekici bir özellik olabilir ancak ayırt edici değildir. Buna karşılık, İstanbul'da geçen bir filmde, Kastamonu şivesi ile konuşan bir insan hemen fark edilir. Bu şivenin nereden geldiğini, filmde açıklamaya çalışmak tamamen gereksizdir. Yani *"Arkadaş da Kastamonu'dan geldi"* gibi cümlelere kesinlikle gerek yoktur. Zira aksanlı konuşma ve yerel şiveler bir kişilik özelliğidir.

Argo

Argotik konuşma ile küfürlü konuşma birbirinden farklıdır. Argo, genellikle aynı kökenden insanların olduğu küçük bir lokalizasyonda bu kişilerin kendi oluşturdukları dil özelliklerine denir. Bu kouşmaların içinde avam tabirler hatta kendine özgü küfürler de yer alır. Ancak küfür, küçükten getirilebildiği gibi, sonradan çevre etkisiyle kazanılmış da olabilir. Belli çevrelerdeki insanların, örneğin tırcıların, mahkûmların genellikle küfürlü bir dili olduğu söylenir. Buna karşılık sinemada hangi çevrede bulunurlarsa bulunsunlar, karakterleri yine de birbirinden ayrıştırmak gerekir. Küfür ilginç bir özelliktir, ancak **Gemide** filminde olduğu gibi gemicilerin hepsi küfür etmeye kalkışırsa, hepsi aynı ağızdan konuşmuş, ayrıştırılmamış olur. *"Gerçek hayatta da böyle olur"* diyerek tüm

karakterlere küfür yazmamak gerekir. Son derece sıklıkla küfür edilen bir ortamda da olsalar, sinemasal karakterlerin biri terbiyeli, biri çekingen, biri saldırgan, bir başkası da sakin olmalıdır. Senaristlerin çalışmaları sırasında yanlarında iyi bir argo sözlüğü de bulundurmaları tavsiye edilir.

Şahsa Özel Sözcüklerin Tekrarı

Sinemasal jargonda karakterlerin ağzına takılan tekrar sözcükler kişilik yaratımına yardımcı olurlar. Özellikle televizyon için yapılan komedi öyküleri ya da sitcomlarda çok kullanılır. Sinema filminde karakterin kullandığı sözcüğün bir tekrar olduğunu ya da şahsa özel bir niteliği bulunduğunu açıklamak için öykü içinde en az üç defa tekrar etmek gerekir. Ancak bu tekrarlarda sahnenin yalnızca karakterin bu sözleri söyleyebilmesi için açılmış olduğu hissini vermemek gerekir.

Türk sinemasında özellikle 60'lı yıllarda çok önem verilen bir *"Tip yaratma"* yöntemidir. Bülent Oran yarattığı bazı karakterlere söylettiği ve filmin içinde sürekli olarak tekrarlattığı cümlelerle hem karakterlerin kolay kabul edilmesini sağlar, hem de bu sözleri halkın diline dolar. *"Mesela* **Mahalleye gelen gelin***'de Ahmet Tarık Tekçe'nin "gel yavrum, gel babana..." lafı ile Hulusi Kentmen'in "Erkeklik kitabında yeri var..." sözleri film boyunca sayısız kere tekrarlanır. Ya da* **Aşk hırsızı***'nda Öztürk Serengil sürekli "Arkadaş hassas bir noktaya parmak bastı..." derken arkadaşlarından bir diğeri de her konuşmasına "...mesela ben bankacıyken..." sözüyle başlar."*[308]

Karakter Özellikleri

Karakterin konuşma şeklinin ötesinde, söylediklerinin içeriği de onun hakkında çok fazla ipucu veriyor olabilir. Zira karakterler çoğunlukla oldukları gibi değil, olmak istedikleri gibi konuşurlar. Öykünün belli bir anında çatışma, tehdit, endişe, korku gibi duygular gerçek özelliklerini ortaya çıkarabilir. Karakterin nasıl bir yaşam sürmüş olduğu ya da birikim düzeyi kısa sürede ve didaktik olmadan verilmesi son derece zor olan bilgilerdir. **Dog day afternoon (Köpeklerin günü)**'nde senarist Frank Pierson küçücük bir karakter tanıtım diyaloğu koyar. Öyküde bir bankayı soymak için giren, sonra da içeridekileri rehin alan iki karakter Sal (John Cazale) ve Sony (Al Pacino) arasında şöyle bir konuşma geçmektedir:


Dog day afternoon (Köpeklerin günü)

Sonny – Eğer ülkeyi terk edersek bi daha dönüşü yok. Yani eğer birine veda etmek istiyorsan şimdi yap bunu...
Sal – Hayır!
Sonny – Gitmek istediğin bir ülke var mı?
Sal – (biraz düşünerek) Wyoming...
Sonny – Wyoming ülke değil...

308) İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran*, Dergâh, İstanbul, 2004, sayfa 221

b) Bilgilendirme

Film diyaloglarının önemli bir özelliği de olay örgüsünde bilgilendirme yoluyla sıçramalar yaptırabilmesidir. Karakterlerden biri diğerine bilmediği bir şeyi söylerken bu olgunun seyirci için de yeni bir bilgiyi ifade etmesi yerinde olabilir. Bir filmde bilgilendirmelerin tümünün diyalog yoluyla yapılmaması gerektiğini biliyoruz. Ancak diyalog bilgilendirmesini olay örgüsünün çok geniş bir zaman dilimine yayılmasını engelleyecek bir yöntem olarak düşünmek gerekir. Bu tür diyalogların da elbette kendi şartları, kendi dinamiği vardır.

Bilgilendirme diyaloglarının çatışmalı olması tercih edilir. Diyaloğun içindeki gerilim, karşıtlık ve tansiyon, metnin içinde geçen birçok bilginin seyirci tarafından zorlama olmadan algılanmasını sağlar. Bu anlamda çatışmalı diyalog bilgilendirme işlevi görür. Zira *"barış"* anlarında insanlar hiçbir zaman geçmişte olanlardan bahsetmezler. Ya da bahsetseler dahi dışarıdan insanların anlamayacağı kesilmiş diyaloglar veya kodlamalarla konuşurlar. *"Hatırlıyo musun annem nasıl şeetmişti"*, *"Abi, aynı o günkü gibi oldu ya!"* gibi kendi aralarında bir anlamı olan ama seyirci için bilgilenme niteliği taşımayan diyaloglar çok daha fazla gerçekçi bir nitelik taşır.

Bilgilendirme ve Nükteli Karşı Çıkış

Eğer çetrefilli senaryoların çabuk ilerlemesi için diyalog içinde bilgilenmeye ihtiyaç varsa o halde karakterlerin şaka yollu da olsa birbirleriyle çatışma halinde olmaları gerekir. Şöyle bir sahne yaratalım. Genç bir baba ve altı yaındaki küçük kızı, bir parkta yürümekteler. Adamın karısı, küçük kızın doğumu sırasında ölmüş... Küçük kız babasına doğru dönüp şu soruyu soruyor:

KÜÇÜK KIZ - Annem nasıl biriydi baba?

Adamın vereceği cevap şu şekilde olabilir.

ADAM - Senin annen bir melekti yavrum...

Daha az karikatürize edelim. Şöyle bir cevap versin.

ADAM – Çok iyi, çok namuslu, çok güzel, çok akıllı bir kadındı. Aynı sana benzerdi.

Burada cevabın gerçekçilik ölçüsünü biraz daha toparlamış oldum. Ancak ne ilk, ne de sonraki cevap, bir baba ile küçük kızının anneden konuşma şeklini doğru ifade etmez. Bu şekilde doğrudan konuşmalarla bilgilendirme yapmak mümkün değildir. Neden? Çünkü bu kız ve babası, bu konuları zaten defalarca konuşmuşlardır. Küçük kız eğer yine de böyle bir soru sormak istiyorsa, seyirci bunun bir şey öğrenmek için değil de zaten bildiği bir şeyleri babasına tekrar ettirmek için olduğunu bilmelidir. O halde senaristin yeterince kurnaz ve bunun bilincinde olması doğru olur. Bu yüzden de ufacık da olsa bir çatışma kırıntısı yaratmak ve anne hakkında, belki de iki karakterin aralarında bildiği ama seyircinin bilmediği bilgilendirmeyi böyle bir yolla yapmak uygun olur. Baba ile küçük kız arasındaki konuşmayı bir kez daha düşünelim:

KÜÇÜK KIZ – Annem nasıl biriydi baba?
ADAM – Off... hadiii.. defalarca anlattım sana...
KÜÇÜK KIZ – Bir daha anlat!
ADAM – Hadi, dondurmanı ye...
KÜÇÜK KIZ – Baba, anlat ne olur...
Adam durur, banka oturur. Önce konuşmaz, kıza bakar, gülümser.
ADAM – Senin annen öyle namuslu, öyle akıllı ve öyle güzeldi ki, günün birinde.....

Bu konuşmadaki bilgilendirmeyi seyirci daha kolaylıkla kabul edecektir.

Bilgilendirme, daha sonra olacaklar hakkında bir uyarı niteliği de taşıyabilir. Böyle bir durumda da ilerlemekte olan olay örgüsünün çatışmalı olması gerekmektedir. Televizyon dizilerinde örneğin iki karakter telefonda konuşurken biri diğerine akşam gidilecek yerin adresini bilmediğini, eğer gelip kendisini alırsa beraber gideceklerini söyler. Bir sonraki sahnede gerçekten de diğer karakter gelir. Çıkarlar ve adresi bulurlar. Burada her şey bilgilendirme sırası ile ve son derece lineerdir. Halbuki sinemada çatışma yaratmak, bir başka deyişle, her an çatışma yaratacak bir fırsatı kollamak gerekir. O halde yine telefonu ve diyaloğu kullanacak olursak, bu örneği nasıl bir hale getirebiliriz? Karakter diğerini arar bulamaz *(engel)*, sonra ortak bir tanıdıklarını arar ve der ki: *"Şu bizim aptala söyle bir daha adresi bana vermeden buluşmalar ayarlamasın. Ve de ki: akşam gelip beni kendi alıp götürmezse, beni unutsun!"* Bir sonraki karede de iki karakteri arabada görüyoruz. Çok daha seri, çok daha sinemasal, çok daha çatışmalı...

Bilgilendirme ve Atışma

Nükteli karşı çıkışın biraz daha şiddetlisi iki karakter arasındaki atışmadır. Karşılıklı atışma şeklinde geçen bir diyalog metninde farkında olmadan birçok bilgiye sahip olunduğu fark edilebilir. Bol diyaloglu eski dönem Türk melodramlarında, öykünün karakterlerini baştan itibaren tanıyabilmek için böylesi bilgilendirme diyalogları çok sık kullanılırdı. **Kahveci güzeli** filminin açılış sahnesinde, filmin baş karakteri Nermin (Türkan Şoray) annesi ve babası ile mutlu bir şekilde kahvaltı etmektedir. Aşağıdan kornaya basıldığı duyulur. Daha sonra, aile fertleri arasında şöyle bir konuşma geçer:

Anne – Çocukcağız aylıklı şoförünüz gibi sizi evden alıp işe götürüyor, siz kımıldamaya üşeniyorsunuz.
Nermin – O da biraz bekleyiversin.
Anne – Beklesin dediğin koskoca patronun oğlu!
Nermin – O patronun koskoca müdürünün kızıyım ben de... (sevgi yle babasına bakarak)
Anne – Osman bey babanın çocukluk arkadaşıdır ama patron olduğunu da unutmamak lazım...

Son satıra gelinceye kadar verilen tüm bilgiler karşılıklı atışma dinamiğinin içine başarılı bir şekilde yedirilmiştir. Sadece son satırda Osman Beyin Nermin'in babasının çocukluk arkadaşı olduğunu söylemenin seyirciyi bilgilendirmek için olduğu aşırı derecede belli olur. Yine de unutmamak gerekir ki atışma anlarında insanlar bazen bilinen şeyleri de tekrar edebilirler. Bu yüzden gayet rahatlıkla kabul görebilecek diyaloglardır.

"Kör Göze Parmak" Bilgilendirme

Diyaloglarla bilgilendirmede yapılmaması gereken en önemli şeylerden biri gördüğümüz bir şeyin sözel olarak tekrar edilmesidir. Yukarıda verdiğim örnekteki filmin (**Kahveci güzeli**) sonlarına doğru bir başka sahne, bu sefer bilgilendirmenin kötü bir örneği olarak karşımıza çıkar. Nermin (Türkan Şoray) Ayhan adında bir gazeteciye (Murat Soydan) aşık olmuştur. Ancak adam görev nedeniyle gittiği Vietnam'da ölür. Nermin hamiledir ve çocuğunu doğurur. Üç sene sonra Ayhan'ın ölmediği, esir olduğu ve ülkeye geri döndüğü anlaşılır. Haberi alan Nermin Ayhan'ın evine gittiğinde kapıyı genç bir kadın açar. Evde Ayhan Nermin'e son derece soğuk bir karşılama yapar. Ona ölmüş bir adamı neden beklediğini sorarak, kendisinin bekleyemediğini, kapıyı açan genç kadının da nişanlısı olduğunu söyler. Nermin çıkar çıkmaz ise kriz geçirir ve *"Nermiiin!"* diye bağırarak ve önüne çıkan eşyaları devirerek düşer. Adamın kör olduğunu ve yanındaki genç kadının da ona hastabakıcılık yaptığını anlarız. Herşeyi anladık değil mi? Ancak senarist bununla yetinmez ve genç kadınla aralarında şöyle bir konuşma geçer:

> *Ayhan - Her şey düşündüğümüz gibi oldu. Kör olduğumu anlamadı değil mi Yıldız hanım.*
> *Yıldız – Hayır ama perişan oldu. Ona nişanlınız değil de hastabakıcınız olduğunu söylemeliydiniz.*

Böyle birçok hatalı kullanım gördüğünüzü hatırlayabilirsiniz. Burada senarist diğer sahnelerin de getirdiği bir refleksle her bilgiyi diyalogla vermeye çalışmış, seyircinin belki yeterince bilgilenemeyeceği kaygısıyla diyaloglar eklemiştir. Halbuki iyi niyetle koyulan bu diyaloglar aslında filmin atmosferini tamamen bozan, seyirciyi gerçeklik duygusundan uzaklaştıran öğelerdir.

"Hep Bir Ağızdan" Bilgilendirme

Bazı senaristlerde çok karakter içeren parti, yemek, toplantı gibi sahnelerde ortamın dinamikliğini verebilmek için her kafadan bir ses çıkarma, toplu diyalog yazma eğilimi vardır. Bu yaklaşım kısmen ve bazı sahneler için doğru olabilir. Ancak sahneye kalabalık hissini veren şey, herkesin sırası geldiğinde olayla ilgili bilgilendirici bir konuşma yapması değildir. Zira kalabalık bir topluluk zaten sırayla konuşamayacağı gibi, herkes de aynı anda aynı şeyleri istemeyecek, kimisi hareket edecek, kimisi bağıracak, kimisi de susacaktır. Ancak böyle bir sahne yazmak büyük bir enerji gerektirdiği için kalabalık sahnelerin başarısı da genelde az olur.

Nitekim **Büyü** filminde baş karakter Ayşe, kocası, kazıya çıkacağı profesör Ekrem ve diğer öğrenciler *(Ceren, Aydan, Sedef, vs.)* kazı için yola çıkmadan bir gün önce buluşmuştur. Sahne yemeğin ortasında başlar ve şöyle konuşmalar geçer:

> *Ayşe'nin kocası - Ekrem bey, bu kazı ne kadar sürer?*
> *Ekrem - Bu kazı zaten bir ön araştırma kazısı, en fazla bir hafta sürer*
> *Ayşe'nin kocası - Çok güzel... Çünkü biz de 10 gün sonra bir tatile çıkmayı düşündük...*
> *Ekrem - Programınızı aksatmak istemeyiz ama bu kazıda Ayşe'ye çok ihtiyacımız var. Çünkü eşiniz gerçekten Türkiye'nin en iyi fildoglarından biri*

Ayşe - (Ekrem'e) Hocam, beklediğimiz dokümanlar bana bugün geldi. Aradığımız kitabın gerçeğe en yakın kopyasının bazı bölümlerine Londra'daki arkadaşımdan ulaştım,
Ceren - O kopya orijinal kitaptaki bilgileri tam olarak içermiyor. Sahte olduğu düşünülüyor.
Ayşe - Gideceğimiz köyde Artuklu hükümdarı Sultan Salih'in yazdığı kitabı arayacağız.
Aydan - (ortalığa) Sultan Salih'in el yazmalarında Artuklu'ların yaşamına ait gün yüzüne çıkmayan bazı bilgiler var. Ve bunlar da çok önemli...
Sedef - Çünkü Artuklular Anadolu'da kurulmuş ilk Türk devletlerinden biri...
Ekrem - Türk ve Müslüman oldukları halde ibadetlerinde çok farklı dinlerin izleri var:..
Ayşe - Günlük yaşamlarında da aynı etkiyi görüyoruz. Mesela kullandıkları bakır paraların bir yüzünde Büyük İskender, ejderha figürü varken, diğer yüzünde Arapça yazılar var...

Böyle bir sahnenin senaryosunu yazarken, herkesi biraz biraz konuşturduğumuz için çok dinamik bir sahne yarattığımızı düşünebiliriz. Ancak burada üzerinde durulması gereken çok ciddi hatalar vardır. Herşeyden önce, bu insanlar belli bir süredir masadadır ve bütün bu konuşulanlardan *(kazı ne kadar sürer, vs.)* zaten konuşmuş olmaları gerekir. Seyircinin kafası böyle işler. Bunu gördüğü anda da bilgi vermek için yazılmış bir diyalog olduğunu anlar. Ayrıca daha sonraki bilgilendirme diyaloglarının herhangi bir kitaptan bulunabilecek üstünkörü bilgiler olduğu aşikârdır. Bunlar ne kimsenin aklında kalır, ne ilgi çeker, ne de onları söyleyene bir dinamizm kazandırır. Kısacası boşa gitmiş sözlerdir. Yine de insan belleği ilginçtir. Eğer bu söylenenler filmin ilerleyen bölümlerinde kazıda geçecek olaylara referans yapıyorsa, yani daha sonraki olaylar için hazırlık anlamında söylendiyse, ne kadar sıkıcı veya uzun olursa olsun seyircinin belleğinde kırıntılar halinde ortaya çıkacaktır.

Bilgilendirme ve "Birikim"

Uzun ve vecizli diyaloglar yazmak için bunu yapan kişi veya kişilerin gerek meslek gerekse konum olarak bu diyalogları yaratmaya uygun olması gerekir. İki sıradan karakterin, birden ve ortada hiç bir neden yokken, kitap gibi konuşmaya başlaması, seyircinin filmin gerçekliğine olan inancını koparır. Bu tip kitabi konuşmaların başarılı olabilmesi için hem diyaloğun söyleyen ve söylenilen yanları arasında belli bir gerilim hissedilmeli, hem de diyalog yazarının entelektüel birikimi yüksek olmalıdır. Nihayet, sinema seyircisinin bir bölümü de filmin bilgilendirme yönüne aşırı derecede önem verip, gerçeklik beklentisinden farklı bir duyguyla seyredebilir. Hatta kimi edebi ve felsefi konuşmalar, insanları belki de dramaturjik anlatımın ötesinde bir yerlere götürebilir. Oradan buradan toplanmış yani edinilmiş bilgilerle böyle sahneler çıkartmak zordur. Bu tip sahneler karakteri anlaşılır kılmanın ötesinde seyircinin seviyesini de yükseltmeyi hedefler. Yine de, en önemli örneklerin dahi başarısı hep tartışılmıştır. Şimdi vereceğim örnekte tiyatro diyaloğuna yakın ama içinde gerilim ve birikim unsurlarını barındıran bir tarz vardır. Luchino Visconti, **Morto i Venizia (Venedik'te ölüm)** filminde Alfried (Mark Burns) ve Gustav (Dirk Bogarde)'ı defalarca tartıştırmış, bu tartışmalar, çoğu zaman Archenbach'ın

(Gustav), genç Tadzio'ya olan sevgisini metaforize etmiş ve karakteri anlamamıza yardımcı olmuştur.

ALFRİED - Senin büyük hatan, saygıdeğer bayım, hayatı ve gerçekliği sınırlı görmen
GUSTAV - Ee, öyle değil mi? Gerçeklik bizi başka yerlere götürüp ideallerden uzaklaştırır. Sık sık düşünüyorum. Sanatçı geceleyin ateş eden bir avcıya benzer. Ne avladığını ve vurup vurmadığını bilemez. Ancak neyi vuracağını görmek ve hedefini iyi saptamak için gerçekliğe güvenemez. Hayır. Güzellik yaratmak, tamamen... ruhani bir eylemdir.
ALFRİED - Hayır sevgili bayım! Bin kere hayır! Güzellik duyuların alanına girer. Yalnızca duyuların!
GUSTAV - Duyularımız ruhumuza kadar gelemez. Ruhumuzu duyularla yakalayamayız. Hayır! Sanatçı, sadece bütün duyularına hükmetmeyi bilirse, gerçeğe, insan onuruna, ruhani birlikime ulaşabilir.
ALFRİED - İnsan onuru mu? Ruhani birlikim mi?
GUSTAV – Evet...
ALFRİED - Ama... Neye yarar ki? Dahilik, Tanrı vergisidir. Hayır, hayır! Daha doğrusu Tanrı'nın gazabıdır. Doğal yeteneklerimizin ölümcül, şeytani bir alevidir o!
GUSTAV - REDDEDİYORUM! Sanatı şeytanla aynı cümlede bulundurmayı reddediyorum...
ALFRİED - VE HAKSIZSIN! Kötülük gerekliliktir. Gerçek dehanın ateşini o yakar!

c) Söylem

Diyaloglarda kullanılan söylemleri başlıca üç grupta görebiliriz.
a) Doğrudan Söylem b) Metaforlu Söylem c) Gizli Söylem

Doğrudan Söylem

Diyalog neden yazılır? Karakterin ivedi niyetini karşısındakine söylemesi için değil mi?... Ancak karakterin amaçladığı bir şeyi hemen elde etmesi sinemada ne kadar kötüyse, amaçladığı şeyi, çok aykırı olmadığı müddetçe karşısındakine söylemesi de aynı derecede yanlıştır. Karakterin yapacağı veya yapmak istediği eylemi karşısındakine doğrudan söylemesi, genellikle seyircinin heyecanını söndürür. Bunun yerine karakterin o eylemi yaptığını görmemiz gerekir. Ancak yine de karakterin yapacağı, yaptığı ya da yapmakta olduğu eylemi karşısındakine diyaloglarla doğrudan söyleyebileceği durumlar da yok değildir. Nelerdir bu istisnalar?

-Diyaloglardan sonra gelen eylemler son derece hareketli veya gösteri niteliği yüksek ise

-Karakterin yapacağını söylediği eylem, son derece sıra dışı ve zor ise

-Karakterin eylemi onun kişilik özellikleri veya konumuna aykırı ise doğrudan söylem kullanılabilir.

Metaforlu Söylem (Understatement)

30'lu yıllardan başlayarak özellikle Amerikan sineması diyaloglarında kullanılmaya başlayan ve karşılıklı konuşmada doğal, seyirciye sezdirilen metaforlar kullanmayı amaçlayan yönteme metaforlu söylem ya da ortak teatral terminolojideki adıyla understatement diyoruz. En basit şekliyle, bir erkeğin duygularını belli etmeye çalıştığı kadına bunları kuşlar ve böceklerle belirtmesi ya da sitemlerini şimşekler ya da gök gürültüleri ile tanımlaması metaforlu söylem sayılabilir. **Ninotchka (Gülmeyen kadın)**'da baş karakter Leon (Melvyn Douglas) son derece soğuk bir bolşevik olan Ninotcha'yı (Greta Garbo) onun tepkisini çekmeden baştan çıkarmak için durmadan iç gıcıklayıcı metaforlar bulmaktadır:


Ninotchka (Gülmeyen kadın)

Ninotchka - (saatin çalmasıyla) Ah, saat 12 olmuş...
Leon - Hayır 12 değil, geceyarısı 12! Duvar saatine bak! (Ninotchka'ya biraz daha sokularak) Akreple yelkovan öpüşüyorlar... Ne harika değil mi?

General died at down (General şafakta öldü) adlı eski dönem Amerikan filminde baş karakter O'Hara (Gary Cooper) trende öpüştüğü kız arkadaşı tarafından kandırılır ve Şangaylı otoritelerce tutuklanır. Trende otoritelerin başı general O'Hara'yı sorguya çekerken, genç kadın da, yaptığından yarı pişman, bir köşede durmaktadır. General, sorguya başlamadan önce O'Hara'ya bir nefes açıcı şeker verir. O'Hara teşekkür edip bir tane alırken genç kızın tarafına bakarak şunu mırıldanır:

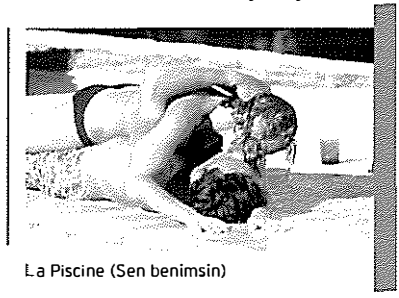
O'Hara – Teşekkürler! Neden bilmiyorum, ağzımda kötü bir tat var bugün...

Bazı öykülerde odada bulunan üçüncü bir şahsın varlığı nedeniyle ilki karakter arasında kaş-göz işareti yapmak yerine metaforlu diyaloglar geçebilir. Bu durumun oldukça teatral uygulamalar yaratmasını engellemek için çok ince ve zeki kullanımlar yapmak mümkündür. **Il Mattatore (Yüz çehreli adam)** filminde dolandırıcı Gerardo tekrar hapise düşen dava arkadaşı Chinotto'nun ailesine yardım etmektedir. Adamın karısına yine para vermek için evine uğradığında dolabın aralığından Chinotto'nun hapiste olmadığını ve o her geldiğinde dolaba saklandığını fark eder. Ancak bunu adamın karısına belli etmez. Gerardo ile Chinotto'nun karısı arasında şöyle bir konuşma geçer.

Kadın - Yine geldiniz, size nasıl teşekkür edeyim. Bir yıldır sizin sayenizde yaşamımızı sürdürüyoruz.
Gerardo - Bugün sadece geçiyordum. Zor bir dönem geçiriyorum. Peki Chinotto...
Kadın - Hâlâ hapiste!..
Gerardo - Daha ne kadar zaman kalacak?
Kadın - İki, belki üç ay daha...
Gerardo - (Dolap tarafına bakarak) Kapalı kalmaya nasıl dayanıyor!

Gizli Söylem

Jean-Claude Carrière'e göre sinema diyaloğu gerçeğin çok uzağında bulunur. Senarist diyalogların çok daha kısa, çok daha konsantre olmasını ve doğrudan konuşmaların da en aza indirgenmesini savunmaktadır. Carrière gizli söylem kuralını senaryo yazmaya başladıktan sonra öğrendiğini belirtir: *"Çok sıklıkla tercih ettiğim, diyalogların doğrudan olmamasıdır; olaya karşıdan bakmak yerine başka şeylerden konuşuyormuş izlenimini vermek... Örneğin Jacques Deray'in* **La Piscine (Sen benimsin)** *filmindeki "Çin yemeği" sahnesini hatırlıyorum. Ortam oldukça gergin, karakterler arasında pek çok şey geçiyor ve buna rağmen yalnızca Uzak Doğu yemeklerinden konuşuyorlar."*[309]



La Piscine (Sen benimsin)

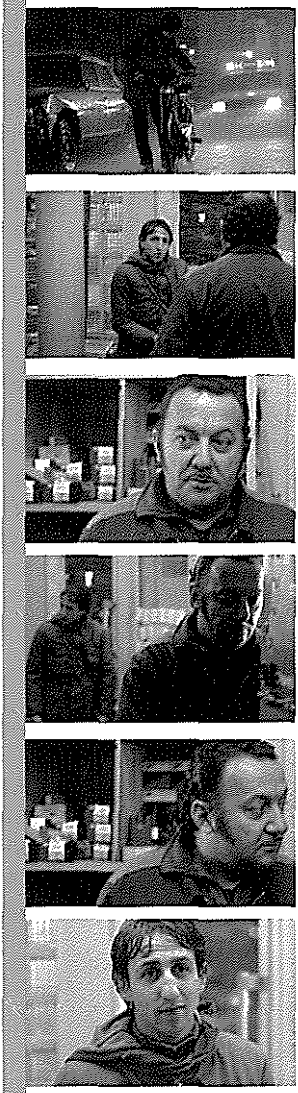
Lew Hunter'a göre özellikle yazarların, örneğin F. Scott Fitzgerald'ın, Ernest Hemingway veya Willa Cather'ın yazdığı diyaloglar on the nose yani gizli söylem şeklinde adlandırılabilir.[310] Bir olayın görsel veya duygusal hazırlığını yaptığınızda, olay gerçekleştiği sırada tekrar ondan bahsetmek yanlıştır. Yine **Hannibal**'de Dr. Hannibal Lecter'ın İtalya'da saklandığı, Pozzi adında bir İtalyan komiser tarafından keşfedilir. Seyirci ayrıca, gerek daha önceki filmden [**Silence of the lambs (Kuzuların sessizliği)**], gerekse öykudeki ürkütücü tavrından dolayı, Lecter'in komiserin kendisini yakalama niyetini sezmiş olduğundan kuşkulanmaktadır. Bu yüzden bir akşam görüşüp, tarihten, sanattan, konuştukları sahne aslında korkunç bir gerilim içerir.

Tüm önemli senaristler bu tip diyaloglar yazmaya büyük özen gösterirler. Burada yalnızca başka şeyden konuşmak kadar, söylenenlerin çok fazla önem taşıyan şeyler olmaması da önemlidir. Senarist Paul Schrader ders verirken en önem verdiği konulardan birinin bu tip diyalog yazımı olduğunu söyler: *"Birçok filmde rastlanan sorunlardan biri de karakterlerin çok fazla şey söylemeleri... Hantallık yaratıyor. Senaryo dersleri verirken, sık sık bir örnek üzerinde dururdum: Diyelim ki filmimizde karısından ayrılmış bir adam var. Paralel devam eden bir öyküde de başka bir şeye karışmış. Örneğin hayatı tehlikede olsun. Hayatını kurtarmak için bir yere gitmesi gerek. Yani bu paralel öyküde, seyircide beklenti oluşturulmuş. Gitmesi gereken yere gidiyor ve birden BOM! Karısıyla karşılaşıyor. Seyirci adamın onu tekrar göreceğini bilir. Ama tam bu anda gerçekleşeceğini hiç beklemez. Yani şimdi elinizde tehlikede olan, korkan ve sevdiği kadınla karşılaşmış bir adam var. Kesiyoruz ve kadının evindeyiz. Adam ne konuşacak? Belki 'Senin yaptığın kahvenin tadını neredeyse unutmuştum' ya da 'Kahvenin bu kadar lezzetli olduğunu hatırlamıyordum' veya 'Kahven her zamanki gibi berbat' o da olmadı 'Kahvenin markasını mı değiştirdin?' Söylediği ne olursa olsun duygusal bir tınısı olacaktır çünkü karakterler ilginç bir durumun içindedir ve tam anında karşılaşmışlardır. Böylesi bir durumda diyaloğun önemi yoktur. Replik'lerde en ufak bir duygusallık olsa dahi başarılı bir diyalog olacaktır."*[311]

Paul Schrader, burada diyaloğun önemi olmadığını söylerken, günlerce çalışıp şiirsel,

309) Christian Salé: *Les Scénaristes au travail*, 5 Continents, Renens, 1981, sayfa 58
310) Lew Hunter: *Screenwriting*, Robert Hale, Londra, 1993, sayfa 124
311) Cinematographe: *Entretien avec Paul Schrader*, NO: 53, sayfa 28

ağdalı, metaforlu, ağır diyaloglar kurmamak gerektiğini belirtir. Gizli söylem sahnesi, öylesine iyi hazırlanmış olabilir ki, fazla söz söylemeye gerek yoktur. Hatta bazen karakterler arasında yalnızca eylemlere dayanan ilişkiler kurulurken, çok az ve ilgisiz sözcüklerle çok fazla şey anlatılabilir. Öğrencilik yıllarımda çok işlediğim bir örneği ben de çoğu zaman öğrencilerimle paylaşmaktayım. Claude Berri'nin **Tchao Pantin** filminin ilk sekansı ideal bir *gizli söylem* diyaloğunun nasıl yapılacağına dair çarpıcı bir örnektir. Filmin jeneriğinden itibaren genç Bensoussan'ın arkasında ağır hareketlerle ilerleyen polis otosunu görürüz. Bensoussan yağmurlu bir havada mobiletini iterek bir benzinciye girer.



Tchao Pantin

LAMBERT – Merhaba...
BENSOUSSAN – Nasılsınız?
LAMBERT – Arıza mı?
Bensoussan başıyla onaylar.
LAMBERT – Peki ne kadar lazım?
BENSOUSSAN – Neyden efendim?
LAMBERT – Benzün... ne olacak...
BENSOUSSAN – Benzin değil, buji galiba.
LAMBERT – Ne çeşit buji?
BENSOUSSAN – Mobiletler için buji..
LAMBERT – Mobiletler için...
Lambert dışarı göz atar. Polis arabasını farkeder. Sonra tezgahına bakmak için Bensoussan'a arkasını döner. Bir süre aradıktan sonra tekrar ona doğru döner. Bu arada bir kere daha pencereden bakmayı ihmal etmez. Polis arabasının uzaklaşmasını bekler. Sonra Bensoussan'a bakarak konuşur.
LAMBERT – Mobiletler için bujim kalmamış
Bensoussan da dışarı göz atar. Polislerin gittiğini görünce Lambert'e gülümser.
BENSOUSSAN – Önemli değil efendim, yayan giderim, hemen köşede oturuyorum.

Burada takip edilenle onu saklayan arasında polise karşı tipik bir dayanışma oluşmuştur. Ancak bir tek karede dahi *"Polis mi takip ediyor seni" "Neden takip edillyorsun?"* türünden bir cümle duymayız. Çünkü esas olan eylemdir ve olay örgüsü eylemler yoluyla ilerler.

d) İlişki

Karakterin söyledikleri ve yaptığı eylemler, karşısındaki insana göre değişkenlik gösterir. İnsanların herkesin önünde söyleyeceği sözler olduğu gibi bazılarından saklayacakları da vardır. Bununla birlikte

tanıdığı, az tanıdığı ya da hiç tanımadığı insanlarla konuşma şekilleri de farklıdır.

Hiyerarşi

Toplumdaki normlar; kurallar ve yasalarla belirlenmiş hiyerarşi sistemini oluşturur. Bu tip bir hiyerarşiyi, filmde özellikle tanıtmaya gerek yoktur. Seyirci, karşısında bir general ve bir er gördüğünde, otomatik olarak generalin ere karşı sert davranabileceği inancına sahiptir. Bunun dışındaki herhangi bir davranış tarzı, seyircide hemen yeni bir beklenti oluşturacaktır.

Breach (İhanet) adlı Amerikan filminde Eric (Ryan Philippe) genç bir FBI ajanıdır. FBI yönetimi, içlerinde casus olduğundan şüphelendikleri bir ajan olan Robert Hanssen (Chris Cooper)'ı fark ettirmeden kontrol edebilmesi için Eric'i onun asistanı yapar. Böyle bir hiyerarşik yapıda herkesin yeri belli olmasına rağmen ilk karşılaşmalarda hemen *"Ben senin amirinim", "Artık benim yardımcım olarak çalışacaksın", vs.* gibi sözlere ihtiyaç duyulmaz. Ancak bu ilişkinin belli bir döneminde kimin amir, kimin emir alan olduğunun belirtilmesi de doğrudur. Nitekim, Eric ve Robert, tanışalı belli bir zaman geçmiş olmasına rağmen ciddi bir konuşma yapmamıştır. Robert, yardımcısının ismini öğrenme gereği dahi duymaz. Bir sabah, Eric, Robert yokken onun odasına girip bazı araştırmalar yapar. İşini bitirdikten sonra Robert gelir. Odasına girecekken Eric ileri çıkar ve aralarında şöyle bir konuşma geçer.

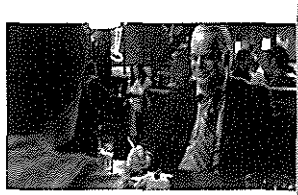
> *Eric – (Elini uzatarak) Merhaba... Ben Eric.*
> *Robert – Bir kere benim adım "efendim" ya da "patron"... ve bir daha benim odama girersen seni öyle bir hale getiririm ki bir hafta morluklarla yürürsün...*
> *Eric – Tamam efendim...*

Doğal Hiyerarşi

İki karakterden birinin diğerine göre, aile büyüğü olma, tecrübe, ağabeylik, vs. gibi nedenlerle daha söz geçirir bir konumda olmasıdır. Doğal hiyerarşide karakter özellikleri bu hiyerarşinin akışını değiştirebilir. Örneğin karakterin amcası iyi kalpli, biraz ezik ve suskun bir tipse, karakterimiz ona saygı değil sevgi duyabilir, aralarındaki ilişki daha samimi gelişebilir. Karakter özelliklerinin ilişkilerde oynamalar yaratabilmesi nedeniyle, filmin başında, karakterler arasındaki doğal hiyerarşiyi çok net olarak göstermek gerekir. Syndney Lumet'nin son filmi **Before the devil's know, you're dead (Şeytan duymadan önce)**'de, öykünün başlarında kafede buluşan iki adam görürüz. Bu iki adamın kim olduklarını bilmiyoruz. Arkadaşlar mı, kardeşler mi, iş ortağı mı?.. Konuşmaları içinde bilgilendirme, çatışma gibi öğeler ustalıkla sunulurken sonunda kardeş oldukları da çıtlatılır. Bakalım nasıl?

> *Andy yerine oturmuştur. Hank kafeye girer. Elindeki cep telefonunun şarjı bitmiştir. Telaşla Andy'nin karşısına gelir.*
> *Hank – Cep telefonun var mı?*
> *Andy – Yok. Beyin kanserine neden oluyor. O yüzden (duraklar) Ne haber? Eskiden cesurdun, o halin yok...*
> *Hank –Frengi kaptım herhalde*
> *Andy – Hala zeki ve komiksin. Eski günlerdeki gibi.*





Before the devil's know you're dead (Şeytan duymadan önce)

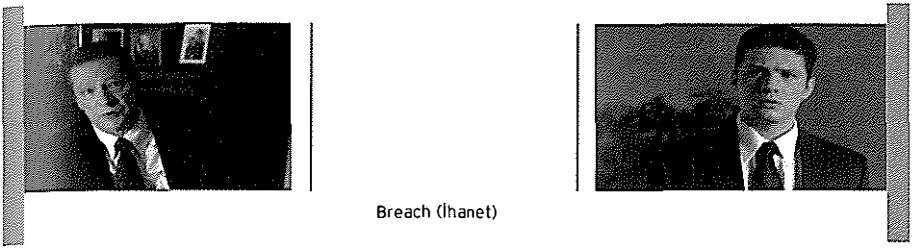
Hank – Salağın tekisin.
Andy – Her zaman öyleydim. Sende kaldı mı...
Hank –Ne?
Andy –(İçkiler gelir) Hah... içkiler. İkimizin de paraya ihtiyacı var. Halledelim şu işi...
Hank – Neyden bahsediyorsun?
Andy -Çarpabileceğimiz bir mekân var. Kolay bir iş. Sapa bir yerde.
Hank –Sen ne diyorsun?
Andy -600 bin dolarlık dükkân. Sigortalı. Bunu da vicdanın rahatlasın diye söylüyorum
Hank –Bunları senin söylediğine inanamıyorum!
Andy – Bence inan. Güvenli iş. Kimse incinmeyecek.
Hank –Neden yapalım?
Andy – Paraya ihtiyacın var mı senin?
Hank –Tabii ki var. Ama biliyorsun ki bu işlerin adamı değilim.
Andy – Boka batmış durumdasın. Kendin de söylüyorsun durmadan. (durur) Göründüğü kadar ciddi değil inan... Sen benim kardeşimsin. Güven bana...

Gerçek Hiyerarşi

Karakterlerin arasındaki hiyerarşi ne olursa olsun, gerçek hiyerarşi seyircinin hissettiği ya da ona hissettirilen ilişkiler ağıdır. Bu doğrultuda karakterlerden birinin diğerinden daha güçlü, daha pratik zekalı, daha akıllı veya daha iş bitirici olması seyircinin kafasında hangi karakterin daha üstün olduğuna dair net bir bakış uyandırır. Gerçek hiyerarşi, filmin gidişinden ortaya çıkabileceği gibi, akıllı bir diyalogla da sağlanabilir. Birkaç şık önce örneğini verdiğim **Breach (İhanet)** filmindeki bir başka sahneyi ele alalım. Robert ve asistanı Eric, daha içeri girip göz göz geldikleri ilk anda şöyle bir diyalog geçer:

Eric – Günaydın...
Robert – Bana kendinle ilgili 5 şey söyle. 4'ü doğru olsun...
Eric – Anlamadım?
Robert – Bu bizim analiz ünitesinde oynadığımız bir oyundu. Böylece zinde kalırdık. Ufak iz sürmeler!
Eric – Blöfte çok iyi değilimdir...
Robert – Bu, söylediğin ilk yalandı...

İki sahne sonra Eric ve Robert birlikte birkaç gün geçirmişlerdir, ancak aralarındaki gerginlik de devam etmektedir. O halde bu ilk diyaloğun "ödeme"si de mutlak olmalıdır.
Eric – Hâlâ istiyor musunuz efendim beş şeyi?
Robert – Tabii.
Eric – Çok dinime bağlı sayılmam aslında- Liseden beri günah çıkarmadım- Hâlâ bazı kelimeleri doğru yazamıyorum- Votka tonik severim- Ve ailede orduya hizmet etmeyen tek erkeğim.



Breach (İhanet)

Robert – (hiç beklemeden) O halde sevdiğin içki ne? Cin mi?
Eric – (biraz şaşkınlıkla) Scotch viski...
Robert – Bir memurun alkol tüketmesi bu büronun kuralları dışındadır. Çok az bile olsa... Bunu biliyor muydun?
Eric – Evet!

Eşitlik

Karakterlerin hiyerarşik olarak eşit oldukları durumlarda bireysel karakter özellikleri öne çıkar. Kişilerin birbirleriyle kurdukları iletişimde birkaç tarz vardır.

Polemik: Polemik karakterler, karşısındakinin söylediğinin sürekli tersini söylemeye ya da onun söylediğini çürütmeye yönelik konuşan tiplemedir. Burada polemik karakterin derdi, aslında konuşulan konu da değildir. Her ne konuda olursa olsun karşısındakini yenmek, onun üstüne geçmek isteyen tipler, çoğu zaman karşısındaki insanla değil, hayatlarındaki başka bir sorunla hesaplaşmaya çalışırlar.

Didaktik: Karşısındaki ne savunursa savunsun, ne onun ne de kendinin düşüncesinden bahseden, konuyla ilgili veya ilgisiz ya da metaforik özdeyişlerle konuşan karakter tipine denir.

Diyalektik: Çok konuşan, ancak gerekli olmamasına rağmen, konuştuğu konu ile ilgili tüm fikirleri tekrar tekrar anlatan (*"Şimdi sen şöyle diyorsun! Adam da sana diyor ki böyle, halbuki, öyle yaparsan....."*) tiplemedir.

DİYALOG ÖZELLİKLERİ

Herkes kendi derdinde

Filmde her karakter, eylemlerini, belli bir amaca sahip olduğu için yapmaktadır. O halde diyaloglarda da farklı şekilde davranmaları için neden yoktur. İnsanlar çoğu zaman, birbirleriyle konuşmalarına rağmen, aslında kendi dünyalarındadır. İki karakter arasında

bir güç veya hiyerarşi farkı varsa, konuşma konusu güçlünün istediği tarafa döner. Ancak bu durum, diğer karakterin bundan hoşnut olduğu anlamını taşımaz. Nitekim, eğer iki karakter güç bakımından aşağı yukarı eşit bir seviyede iseler, konuşma herkesin kendi arzuladığı biçimde seyreder. Karakterlerin sözcüklerle ifade ettikleri arzuları, kendileri için en doğru olandır. Öyleyse bunların mantıklı da olmaları gerekmektedir. Filmdeki kötü adam yalnızca kötülük yapmak için kötü sözler söylemez, işine geliyorsa, sonucunda bir yarar varsa böyle konuşur. İyi adamlar için de aynı şey söz konusudur. Yoksa kolayca didaktik bir biçime doğru kayılabilir.

Şimdi okulda alıştırmalarda yaptığımız bir diyalog örneğinde bunun nasıl olacağını görelim:

A – Gece seni de bekliyoruz artık!
B – Hepiniz çekmişsiniz oğlum, başarısız olacağız...
A – Sen 7'de gel, sonrasını da boşver...
B – Alımet bir bira içti, duvara tosladı, sonrasını biliyorsunuz, siz bu iyi kafayla...
A – Melih ağabeyi de getirir misin?
B – Allah aşkına kaç fırt çektin?
A – İlla fırt mıdır senin gözünde önemli olan?
B – Fırttır tabi benim gözümde önemli olan... Acemiyle, bacıyla, gacoyla işe girmem ben! Sen yeğenimsin diye kaya balığı gibi atlayıp on beş yıl mı yiyeyim?
A – Sen hep aynı şeyi söylüyorsun dayı... Yok çekmişiz, yok fütürsüzmüşüz, yok kitapsızmışız..
B – Senin tuzun kuru tabi oğlum! Baban hapiste kan kusarken, seni biz paralı okullara yolluyorduk. Hırsız yetiştirdiklerini nereden bilelim?
A – Hırsızlığın okulu olsa paralısını da açarlar dayı...

Bu örnekte eski bıçkınlardan olduğu anlaşılan bir dayı ve onu kanunsuz bir işte *(hırsızlık)* yanında görmek isteyen yeğeni arasındaki konuşma verilmiştir. İki adamın kafasındaki niyet bellidir. Dayı, yeğenle birlikte işe girmeyi kabul etmiştir, ancak oğlanın fazla tıfıl olduğunu ve yeterince hazırlanmadan işe girişildiğini savunmaktadır. Bu karşıtlık, konuşmanın sonuna kadar devam edecektir.

Göbek Bağı

Öğrencilerime diyalog konusunu işlerken, üzerinde en çok durduğum eleman göbek bağı adını verdiğim küçük gereksiz sözcük kırıntılarıdır. İki karakter konuşurken, bir tanesinin söylediği cümlelerin arkasından, diğerinin kendi cümlesinin başında *"Öyle mi?"*, *"Tamam da"*, *"Peki de"*, *"Ya, onu değil de"*, *"Neyse şimdi onu bırak da"* gibi sözcükler kullanmasına gerek yoktur. Ayrıca uzun bir diyalog metninde fark edebileceğiniz gibi, bu küçük kırıntılar konuşmayı son derece yorucu ve hantal bir hale getirir. Aslında senarist bu tip kullanımları, konuşmayı dinamik ve günlük hale getirmek amacıyla farkında olmadan yapar. Ancak verdiği etkinin istenenin tam tersi olduğunu unutmamak gerekir.

Chat'leşme

Lew Hunter, chitty-chat terimini ilk olarak Richard Walter'dan duyduğunu söylemiştir.[312] Bu terim, karakterlerin birbirleriyle chat'leşir gibi yaptıkları konuşmalar için kullanılır. Sinemanın gerçekçilik değil de gerçeklik olduğuna inanan bazı senaristler, hayatın içinden çıkmış gibi görünen sıradan ve yapay diyalogları yazmakta bir kusur görmezler. Ancak bunlar senaryoya büyük bir hantallık verir. Bu hantallığın bilincine varabilmek için chat'leşir gibi yazılmış küçük bir diyalog örneği vereyim:

AYLİN – Merhaba Kemal, n'aber?
KEMAL – İyilik canım, senden n'aber?
AYLİN – Benden de iyilik. Nerelerdeydin?
KEMAL – Buralardaydım. Bir değişiklik yok. Sen?
AYLİN – Ben de ya. Karın nasıl?
KEMAL – O da iyi. Saol.
AYLİN – İşi değiştirmedin di mi?
KEMAL – Yok, aynı yerdeyim...

Ne kadar rahatsız edici değil mi?.. *"Kör göze parmak"* diyaloglardan bahsederken, karakterler arasındaki bu tip konuşmaların, yalnızca aralarında daha önce yaratılmış bir çatışma veya gerilim varsa etkili olabileceğini belirtmiştim. Bunun aksi bir durumda, yukarıdaki örnekte olduğu gibi çiğ ve basit bir duruma düşebilir.

Chat'leşme tipi diyaloglar, diğer dramatik elemanlarla *(dramatik ironi, çatışma, vs.)* birlikte kullanıldığında etkili hale gelebilir. **Some like it hot (Bazıları sıcak sever)**'in ünlü son sahnesi chat'leşmenin en başarılı ve olumlu örneklerinden biridir. İş bulmak için arkadaşıyla birlikte kadın kılığına giren ve birçok sorunla uğraşan Jerry (Jack Lemmon), kadın olduğunu bilmediği için onunla evlenme niyeti olan Osgood ile bir teknededir. Jerry bu durumdan bıktığı için gerçeği söylemek üzeredir ancak Osgood da aşkından çok emindir. Chat'leşmelerini görelim:

JERRY – Osgood, seninle açık konuşacağım. Biz asla evlenemeyiz.
OSGOOD – Neden?
JERRY – E, her şeyden önce ben gerçek bir sarışın değilim!
OSGOOD – (geniş) Önemi yok!
JERRY – Çok sigara içerim
OSGOOD – Umurumda değil!



Some like it hot (Bazıları sıcak sever)

312) Lew Hunter: *Screenwriting*, Robert Hale, Londra, 1993, sayfa 162

JERRY – Geçmişim iyi değil. Üç yıldır bir saksafoncu ile yaşıyorum.
OSGOOD – Sizi affediyorum.
JERRY – (siniri tepesinde) Çocuğum olmuyor!
OSGOOD – Evlatlık alınız.
JERRY – Aah hadi artık Osgood! (peruğunu çıkararak) Erkeğim ben!
OSGOOD – (suratını Jerry'ye çevirmeden)HİÇ KİMSE KUSURSUZ DEĞİLDİR!

Diyaloğun Görselliği

Sinema filminde, senaristin en önemli sorumluluklarından biri, anlatmak istediği olayı veya iletmek istediği fikri mümkün olduğunca eyleme veya görselliğe dökebilmektir. O halde diyalog yazarken de görselliğe dayanan bir tarz benimsemesi gerekir. Elbette, tüm karakterler durmadan böyle konuşmazlar, ancak bu tarz senaryodaki karakterlere ve aralarındaki ilişkiye daha derin bir boyut kazandırmak için son derece önemlidir. Senaryo yazarı ve kuramcısı Arnold Peyser, Kalforniyalı ünlü komedi ustası Fred Allen'ın günün birinde kendisine Pasifik kıyısındaki küçük bir tatil kasabasında med-ceziri resmeden bir kartpostal gönderdiğini anlatır. Allen, kartpostalın üzerine şu notu düşmüştür: *"Sevgili Arnold, burası o kadar sıkıcı ki deniz çekildi ve bir daha da görmedik..."*[313]

Bütün önemli senarist ve yönetmenlerin, filmlerine bu tip cümleler koyacak kıvraklığa sahip olabilmeleri önemlidir. Ünlü Fransız senarist Henri Jeanson, tiyatro yönetmeni Armand Salacrou için bir gün şu sözleri söylemiştir: *"Alman işgali sırasında, Paris'te ilk oynanan piyes, Armand Salacrou'nundu. Almanlar, buna rağmen kaldılar!"*[314] Buna paralel olarak, aynı ironiyi filmlerinde de bulmak mümkündür. Nitekim **Les Amoureux sont seuls au monde (Aşıklar yalnızdır)**'da ünlü kompozitör Gérard Favier (Louis Jouvet), karısı Sylvia (Renée Devillers) ile konuşmaktadır:

GERARD - Bil bakalım bu ne? Bahse girerim ki hatırlamıyorsun!
SYLVIA - Bu senin ilk konçerton. Unutamayacağım kadar kötü. Bir de bunu programına koysun diye Rubinstein'a dinlettiğini düşündükçe...
GERARD - Niye, gayet iyi becerdi... Bana dedi ki: "Harika bu... Bunu bana verin, yalnızca kendim için çalayım, aramızda bir sır olsun... Seyirci hiçbir şey bilmeyecek..."

Woody Allen'ın **Manhattan Murder Mystery (Manhattan cinayeti esrarı)** filminde karı-koca operadan tartışarak çıkarlar ve aralarında şöyle bir konuşma geçer:

CAROL (Diane Keaton) – Anlaşmamıza göre, ben buz hokeyi maçının sonuna kadar kalacaktım, sen de operayı sonuna kadar seyredecektin.
LARRY (Woody Allen) – Çok fazla Wagner dinleyemiyorum. Polonya'yı istila edesim geliyor...

313) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario Americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993

314) Henri Jeanson: *Jeanson par Jeanson*, Editions René Chateau, Paris, 2000, sayfa 61

Senaryosu, Michel Audiard'a ait olan **Carambolages (Zincirleme kazalar)**'da baş karakter Paul Martin (Jean-Claude Brialy) bir cinayet yorumu yapmaktadır:

> *PAUL MARTIN - Tanımadığın birini öldürmenin sıkıcı bir yanı var. Halbuki aile içi boğazlama; düzgün, geleneksel, burjuva adetlerine uygun... Üstelik bir de daha havalı duruyor. Yabancı birini öldürürsen aklına France-Soir (Fransa'nın bulvar gazetesi) geliyor, ebeveynlerden birini öldürürsen ise Sofokles! (Babasını öldüren Edip Re'ye gönderme)*

Diyaloğun Aktifliği

Diyaloğun kendi içinde bir görsellik taşıması kadar, hem içeriği hem de işlevi ile dramatik anlamda da bazı olayları açıklaması, ileriye götürmesi gerekir. Oliver Stone'un yönettiği **The Doors** filminde aynı adlı müzik grubunun elemanları henüz gençken New York'ta CBS stüdyolarına geliyorlar ve oradaki televizyon patronu ve yardımcısı asansörde onlara rastladığında *"Sizin şu 'Light that fire'ı seviyorum"* der. Yardımcısı *"Light your fire"* diye düzeltir. Grubun bir elemanı *"Light my fire"* diyerek doğrusunu söyler. Bu örnekte sözler karakterlerin ve grubun konumunu belirtmesi açısından önemlidir. Aynı durum **Chinatown (Çin Mahallesi)**'nde dedektif Giddes (Jack Nicholson)'in ismini söylemeyi bir türlü beceremeyen Noah Cross (John Huston) karakteri için de söylenebilir.

Nunnaly Johnson'un ünlü **Dirty dozen (12 Kahraman haydut)** filminde Binbaşı Reisman (Lee Marvin), Nazilere karşı çok önemli bir görevi yerine getirmek için 12 tehlikeli mahkumu yanına alır. Göreve giderken sevdiği adamlarından çavuşa bu adamları yanına almakla yanlış yapıp yapmadığını sorar. Aralarında şu konuşma geçer:

> *Binbaşı Reisman – Ne düşünüyorsun çavuş?*
> *Çavuş – Her şey iyi gidecek binbaşım?*
> *Binbaşı Reisman – Ne düşündüğünü sordum çavuş?*
> *Çavuş – İçlerinde fırsatını ilk bulanın binbaşılarının beynine bir kurşun sıkacağını düşünüyorum binbaşım!*
> *Binbaşı Reisman – Teşekkürler çavuş!*

Bunun dışında, bir başka önemli nokta da senaryodaki diyalogların mümkünse olay bitmeden kesilmesidir. Sahnenin sonundaki teatral yaklaşımı engelleyen bu tip bir aktif kullanım iki sahne arasındaki geçişi de kolaylaştırır. Senaryolarımızda en çok görülen eğilim, maalesef sahnenin bir tiyatro eseri gibi başından sonuna kadar sunulmasıdır. Bir örnek verelim. **Kırık bir aşk hikayesi**'nde Fuat imalathanenin bürosunda kendisine küçük bakkal defterine bakarak bilgi veren emektar Osman ile birliktedir. Sahnenin bitiminde helalleşme, her türlü senaryo için kaçınılmaz olan çatışma *(ya da atışma ya da sürtüşme)* olanağını yok eder.[315]

> *OSMAN - Yavuz bey aradı sizi. Akşama kahvede bekleyecekmiş. Mutlaka gelsin dedi.*
> *Fuat bir an sessiz, Osman'ın yüzüne bakar.*

---

315) Selim İleri/Ömer Kavur: *Kırık bir aşk hikayesi*, Senaryo Metni, 1981, sayfa 7

FUAT - Hoşça kal.
OSMAN - Sağlıcakla beyim. Güle güle.

Klişe

Klişe sözler ve diyaloglar sinemada kesinlikle kullanılmamalıdır ama zorda kalınca kimse de klişelerden vazgeçemez.

Irwin R. Blacker, Amerikan sinemasında en çok karşılaşılan klişe diyalogları kitabında şöyle sıralamıştır: *"Bizim şarkımızı çalıyorlar.", "Hayalet görmüş gibisin...", "Arkana bakma, seni böyle hatırlamak istiyorum..." " Yaklaş bana sevgilim, asla terketme beni!" "Onu sadece bir tek doktor kurtarabilir..." "Körüm... körüm dedim!" " Savaşçı bir kalbi var..."*[316] Görüleceği gibi, bu örneklerin bazıları bizim filmlerimizde de kullanılmıştır. Ancak yine de klişe konusunda dünyadan hiç aşağı kalmayacak bir üretim gücüne sahip olduğumuz muhakkak. Hadi bizden de bir kaç örnek verelim: *"Senin annen bir melekti yavrum...", "Size baba diyebilir miyim?", "Ben satılık değilim!", "Güzel olduğunuz kadar küstahsınız da!"*

Blacker, yine de klişe kullanmak zorunda kalırsak, bari onu kullandığımızı seyirciye de söyleyelim demektedir: *"Belki klişe bi laf olacak ama..., Bunu daha önce de duyduğunu biliyorum ama... 'Seni sevlyorum'u daha başka şekilde söylemek isterdim ama... Şu arabayı takip et!* -Şoför cevaplar- *Hayatta hep bunu yapmak istemiştim!.."*[317] Bu tip bir klişe kullanımını seyirciye aktarırken gerçekçi bir diyalog içinde canlı kılmak da mümkündür. Linda Seger, **Shakespeare in love (Aşık Şekspir)** filmini incelerken bu tip bir ufak klişeden de bahseder.[318]

HENSLOWE - Şu şov yani, şey olmalı...
WILL - ...devam etmeli![319]

Şarkı Gibi ve Saydırma

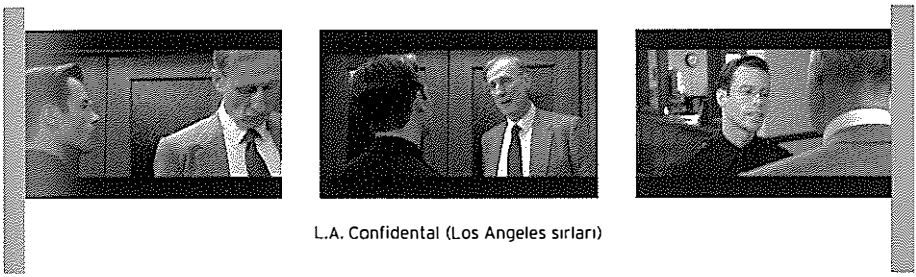
Sinema diyaloğu yazımı ile ilgili şimdiye kadar tüm söylediklerimin, yeni bir senaryo yazarını diyalogdan soğutmaması da gereklidir. Diyalogların tiyatrodan farklı olması, keserek, kısaltarak ya da kesik kesik yazılması, onların tamamen ortadan yok olacağı anlamına gelmez. Aksine burada verdiğim örnekler genellikle diyalogları sinemasal bir çerçeveye oturtmak amaçlıdır. Yoksa sinema oyuncuları da, jest ve mimiklerle ne kadar oynarlarsa oynasınlar, ellerinde söyleyebilecekleri bir metnin olmasını isterler. Hatta bu metin çoğu zaman seslerin tınısına, yükselip alçalmasına uygun olmalı, bir şarkı ritmi vermelidir. Neil Simon, özellikle karakterler sinirlenip, dağıtıp, ağzını geleni söyledikleri zaman, bu diyalogları sinemada da tiyatrodaki gibi, bir şiir ritminde yazdığını söylemektedir. Örneğin: *"Artık söylediklerin beş para et-mez! Hiç mi hiç fark etmez!!! Sana söylüyorum, şu karşında gördüğün adam şuradan şuraya git-mez!!!"* **A Perfect world (Kusursuz dünya)** filminde hapishaneden kaçan Butch (Kevin Costner), bir eve

316) Irwin R. Blacker: *The Elements of screenwriting*, MacMillan General Reference, New York, 1986, sayfa 64
317) Irwin R. Blacker: *The Elements of screenwriting*, MacMillan General Reference, New York, 1986, sayfa 64
318) Linda Seger: *And The best screenplay goes to...*, Michael Wiese Productions, CA, 2008, sayfa 99
319) *Henslowe - The Show must... you know... Will - ...go on...*

yaptıkları baskında küçük bir çocuğu rehin alır. Arabayla kaçarken, zaman içinde birbirlerini sevmeye başlarlar. Bir ara Butch küçük çocuğun babasının kaçtığını öğrenir, kendiyle ilinti kurar ve şöyle der: *"Biliyor musun sen ve ben, çok ortak noktaya sahibiz, ikimiz de ilah gibi yakışıklıyız, ikimiz de kola içmeyi seviyoruz ve ikimizin de beş para etmeyen bir babası var."* Bu tip bir söylem hem birçok bilgi verdiği, hem şarkı gibi söylendiği, hem de saydırma tekniğine uyduğu için aklımızda kalacaktır.

Özellikle, karşısındakine göre konum olarak üstün durumda veya karşısındakinin yaptığı yanlışlar konusunda bir envanter verme pozisyonunda olan karakterler saydırma yöntemini kullanır. Çatışma durumlarında da oldukça sık başvurulan bir kullanımdır. Karşıdaki karakterin bir kötü huyu yerine üç kötü huyunu saymak, bir yanlışı yerine üç yanlışını göstermek, söylemek istenileni vurgulamak açısından önem taşır. **L.A. Confidental (Los Angeles sırları)**'nda, efsane olmuş bir polis şefinin oğlu olan Ed Exley, polisliğe yeni başlamaktadır. Bölüm şefi Smith ile aralarında şu konuşma geçer:

SMİTH - İmtihan sonuçlarını gördüm, 23 kişinin içinde birincisin. Nereye geçmek istiyorsun? Dış servis mi? Müfettişlik mi?
ED -Dedektiflik bürosunu istiyorum.
SMITH - Ed, sen politika yapmaya yatkınsın, insanların hatalarını gördüğünde çözüm üretmen zorlaşır.
ED - Yanılıyorsunuz efendim.
SMITH - Birinin suçlu olduğuna eminseniz, tutuklamak için ipuçlarına hile karıştırabilir misin?
ED - (Kafasını sallayarak) Bunu daha önce konuşmuştuk...
SMITH - Evet mi hayır mı?
ED – Hayır.



L.A. Confidental (Los Angeles sırları)

SMITH -İtiraf ettirebilmek için bir suçluyu öldüresiye dövebilir misin?
ED –Hayır.
SMITH - Azılı bir suçluyu sırtından vurabilir misin? Bir avukat, sonunda onu içerden...
ED - (keserek) Hayır!
SMITH - O halde, Ed, Allah aşkına dedektif olma!

Son olarak da iki karakter arasında geçen konuşmaların kesik cümleler, yarıda kesilmiş kelimeler, jestlerle desteklenen ifadelerle yapılmış olması doğru olur. Gerçek hayatta, iki karakter arasında geçen bir konuşma uzunluğu ve bütünlüğü bozulmamış cümlelerle yapılmaz. Eğer bu karakterler ilk defa karşılaşmamışlarsa, aralarında belli bir hukuk,

belli bir konuşma şekli oluşmaya başlamış demektir. O halde kısaltmalar, kesmeler, ya da konuşmaya tamamen doğal bir nitelik veren kodlamalar diyaloğun özünü oluşturmalıdır.

Tekrar ve Farklı Tekrarlar

İki karakterin karşılıklı diyaloğu, üstünde ısrar edilen ortak bir konu veya orada olmayan üçüncü bir kişi üzerine olabilir. Bu konu veya karaktere verilen sıfatın veya ismin sürekli aynı şekilde tekrar edilmesi bir niyet gösterir. Bunun yerine tanımın ve sıfatların çeşitlendirilmesi daha uygundur. Bir örnekle anlatayım:

OSMAN - Öyle güzel ki aklın durur diyorlarmış öyle mi!
KEMAL – Doğru... Çok güzel!
OSMAN - Ee böyle güzelse neden kimse sorup soruşturmamış...
KEMAL - Ailesi öyle herkese vermez... Bir evin bir güzeli...
OSMAN -Şu güzeli bir görelim o zaman...
KEMAL - Öyle hemen olmaz... Güzeller nazlı olur...

Burada verilen küçük diyalogda, senaristin niyeti biraz da ironik bir tarz yaratarak kızın güzelliğine abartılı ve seyirciye duyurulan *"teatral"* bir vurgu yapmak ise, *"güzel"* kelimesinin defalarca tekrar edilmesi hoş görülebilir. Hatta karakterler birbirlerine zıt gittiği, ya da içlerinden birbirlerinin söylediklerine inanmadıkları durumlarda tekrar cümleleri bir anlam kazanır. Bu örnekte de eğer öyle bir niyet varsa tekrar edilen kelimenin (*"güzel"*) vurgulanarak söylenilmesi yerinde olur. Ancak eğer niyet, sinemasal ve gerçekçi diyaloglar yazmak, bunu yaparken de kızın güzelliğine vurgu yapmak ise, o halde seçilen sözcüklerin çeşitlendirilmesi gerekir:

OSMAN - Öyle güzel ki aklın durur diyorlamış öyle mi!
KEMAL - Bir içim su!
OSMAN - Ee böyle dayanılmaz bir kızsa neden kimse sorup soruşturmamış...
KEMAL - Ailesi öyle herkese vermez... Bir evin bir goncası...
OSMAN -Şu afeti bir görelim o zaman...
KEMAL - Öyle hemen olmaz... Güzeller nazlı olur...

Görüldüğü gibi konuşulan kişi hakkındaki yorumları çeşitlendirmek, fazla uzatmamak ve abartıya kaçmamak kaydıyla, diyaloğa çok daha gerçekçi bir atmosfer yükleyecektir.

DİYALOG ÇALIŞMALARI

Sonuç olarak teorisini veya pratiğini ne kadar iyi anlamış olursak olalım, bu durum, gerekli hallerde iyi diyaloglar yazacağımızın garantisi değildir. Cümleleri nasıl kuracağımız, hangi deyimlerden yararlanacağımız biraz da şahsi birikimimize kalmıştır. Bu noktada, özellikle başlangıçta zorluklar yaşamak normaldir. Bunları biraz daha kolay aşabilmenin yolu oturup bir kalemde ideal diyaloğu yazıvermek olmayabilir. Burada genç senaryoculara verilebilecek en önemli tavsiye mümkün olduğunca uzun karşılıklı diyaloglar yazmak, sonra da yazdıklarımızı mümkün olduğunca kesebilmektir. Bazı kuramcılar bunu tekrar yazmak olarak da nitelendirirler. İyi bi diyalog daima kısaltılan ve

tekrar yazılan diyalogdur. Daha da ileri giderek söyleyelim, iki kişi arasında geçen karşılıklı bir konuşma yazdıktan sonra bunun heyecansız, sıradan veya sığ olduğunu düşünüyorsanız, konuşmaları rastgele kesebilirsiniz. Kimin konuşmasını nereden kestiğiniz dahi önemli değildir. Hatta bu kesintilerin seyircileri kimi bilgilerden mahrum etmesi kaygılanılacak değil bilakis mutlu olunacak bir durumdur. Göreceksiniz ki yazdığınız diyaloglar bir öncekinden çok daha sinemasal bir şekle dönüşecektir. ABD'nin belki de en önemli TV senaristlerinden Paddy Chayefsky, kendi kuralını şöyle açıklar: *"Bir kere yazdıktan sonra bütün bilgece cümleleri ve bütün sıfatları atmak."*[320]

Senaryo kurslarında, diyalog bahislerinde hep aynı noktaya dikkat çekilir. Diyaloglarda en sıklıkla görülen iki hata çok fazla bilgi verilmesi ve verilen bilginin tekrar edilmesidir. William Fadiman'a kulak verelim:

"Bütün bu bilgiler kesilmelidir. Kalemi alın ve hepsini atın. Hollywood'da buna "fazla yağları almak" denir. Alarm sinyalini de söyleyelim. Eğer diyaloglarınızı mü-kem-mel buluyorsanız büyük ihtimalle kötüdürler. Böyle bir şey söylemeye nasıl cesaret ediyorum? Söylerim çünkü mükemmeliyet hemen göze çarpar: edebiyattır bu! Hadi kes gitsin!"[321]

Tiyatro için çok ideal olan *"soru-cevap-soru-cevap"* tipi kalıplar, sinema için hiç de uygun görünmez. Hangi kullanım daha sinemasaldır?

AHMET – Tren kaçta kalkıyor? (Soru)
MELİS – 16.30'da (Cevap)

Veya

AHMET – Tren kaçta kalkıyor? (Soru)
MELİS – Neden babamın gelmediğini bana söylemedin? (Soru)

Veya

AHMET – Tren kaçta kalkıyor? (Soru)
MELİS – Son trenler her zaman geç kalır. (Görüş)

İkinci veya üçüncü seçeneği çok daha sinemasal bulduğunuzu duyuyor gibiyim. Elbette... Zira bize gerçeği tüm çıplaklığıyla veren diyaloglar değil, aksine beklenti durumuna sokan bir gerçekçilik barındırırlar.

Soru

Fransız psikanalist Jacques Lacan'ın *"Sorular, cevapların bilindiği yerde başlar"*[322] sözü, sinemasal diyaloglar için söylenmiş gibidir. Zira herkes kendi pozisyonunu önceden belirlemiştir ve hiç bir karakter karşıdaki sordu diye o soruya cevap vermek zorunda değildir. Kaldı ki soruyu soran kişi de aslında kafasında oluşturduğu belli bir cevaba göre hareket eder. Sinemada *"soru"* nun karşılığı nadiren *"cevap"*tır. Herhangi bir sorunun cevabı çoğunlukla *"evet"*ya da *"hayır"* olmaz. Özellikle bu tip cevaplarla kurulan sahnel-

320) Madeline DiMaggio: *How to write for Télévision*, Simon &Schuster Books, NY, 1993, sayfa 18
321) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 386
322) GÖRSEL MALZEME: Jacques Lacan: *Jacques Lacan:Monographie*, ARTE, 2008

erde, senaristin esere farklı bir karakter kazandırmak ya da diyaloglarla ayrı bir dil yaratmak amacını taşıması kaçınılmazdır. Jean-Luc Godard'ın ilk dönem filmlerinden **Le Mepris (Nefret)**'te çıplak ve yüz üstü uzanmış Camille (Brigitte Bardot) ile Paul (Michel Piccoli) arasında geçen ünlü diyalog nasıldır?

CAMILLE – Gözlerimi seviyor musun?
PAUL – Evet...
CAMILLE – Ağzımı seviyor musun?
PAUL - Evet...
CAMILLE – Göğüslerimi seviyor musun?
PAUL – Evet...
CAMILLE – Popomu seviyor musun?
PAUL – Evet...
CAMILLE – O zaman, beni seviyorsun...
PAUL – Evet...

Cevap

"*Soru*"lara "*cevap*"la karşılık verilmeyebilir ancak bu durum, "*cevap*" kullanılmayacak anlamına gelmemelidir. Soruyu soran taraf ve sorulan taraf ne düşünürse düşünsün, her sorunun gerçek veya rasyonel bir cevabı da vardır. Ancak bu cevap diyaloğun daha ilerki bölümlerinde bambaşka soruların karşılığı olarak veya bambaşka şekillerde verilebilir. Buna karşılık eğer sorunun cevabını o anda vermek önem taşıyorsa hiç olmazsa biraz tansiyon yaratmak doğru olur.

-Saat kaç?
-Sana ne?..... (suskunluk) Altı, altı!!! Ne yapacaksın saati?

Tersleme/Tekrar

Tersleme, çatışmalı bir ilişki barındırdığı için çekiciliği oldukça fazladır. Burada, diyaloğun iki tarafı arasında, sadece konuşulan konularla yaratılan bir sinir harbi olmayabilir. Bu iki kişi arasındaki tansiyon eskilere dayanabilir. Ancak, ne olursa olsun, tersleme ister istemez konuşulan konu çevresinde patlayacaktır. Herkes, karşısındakinin fikrine veya baskısına karşı kendini korumaya çabalar. Diyalogdaki taraflardan birinin, diğerinin söylediği şeylerin tamamını veya bir kısmını tekrar etmesi, kendi içinde bir gerilim içerir. Burada ya alay ya hoşnutsuzluk ya da sorgulama vardır. Ayrıca, tekrar kullanımı, diyalog metnini daha dinamik ve daha gerçekçi hale getirecektir.

AHMET – Hiçbir zaman pes etmeyeceğim!
MELİS – Pes etmeyecekmiş! Külahıma anlat...

John Ford'un **Stagecoach (Cehennem dönüşü)** filminde yolculardan biri ile sarhoş doktor arasındaki şu minik diyaloğa bakalım. Konu, posta arabasında içilen sigaradır.

YOLCU - Bir centilmen, bayanların önünde sigara içmez.
DOKTOR - Geçen hafta yaralı bir adama gittim. Bir CENTİLMEN tarafından yaralanmıştı!

Tekrar ve tersleme kullanımı, karşı bir ironik saldırı demektir. Sözel bir saldırı karşısında *"Sana ne!" "Sus be!", vs.* gibi cevaplardan çok daha etkilidir. Bu tip tekrar ve terslemeler diyaloğun hızını kesmez, onu başka bir boyuta taşır.

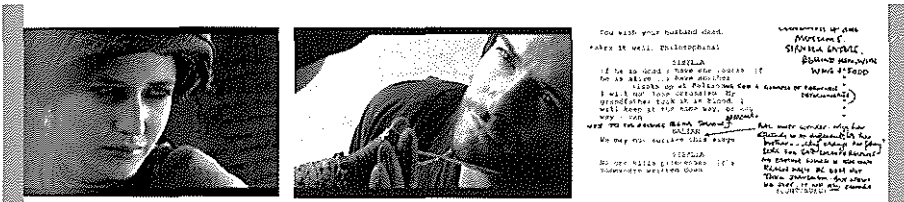
Görüş

Her karakterin kendi düşüncelerini koruyacağını varsaydığımıza göre, görüş, daha önce söylenen herşeyden bağımsız olmalı ama karakterlerden birinin, ortada dolaşan konu hakkında yorum yapıyor olduğunu hissettirmelidir. *"Ortaya laf atmak"* da denilebilir. Deyimler, inanışlar, yorumlar, atasözleri, hicivler, görüş kapsamında değerlendirilir.

AHMET – Anneni görmeye yalnız mı gideceksin? (Soru)
MELİS – Ne zamandan beri ne yapacağımı merak etmeye başladın? (Soru)
AHMET – Hiç bir gün, hiç bir aşk için geç değildir. (Görüş)

Görüş; aktif ve dinamik diyaloğun içinde, soru-cevap-tersleme gibi diğer elemanların arasında kullanıldığında doğrudur. **Kingdom of heaven (Cennetin krallığı)**'nda Balian ve Sibyyla arasında geçen bir diyalogda, Sybilla konuşmanın arasında görüş kullanarak eğilimini çok güzel belirtir.[323]

BALIAN - Kocanın ölümünü istiyorsun...
SYBILLA - Eğer ölürse bir yola giderim, yaşarsa başka bir yola... (Balian'a bakarak) Jerusalem'i kaybetmiyeceğim. Babam onu kanı pahasına kazandı, ben de ne pahasına olursa olsun vermeyeceğim!
BALIAN - Bu kuşatmadan sağ çıkamayız.
SYBILLA - Hiç kimse prensesleri öldürmez. Kuraldır bu... (GÖRÜŞ CÜMLESİ)



Kingdom of Heaven (Cennetin krallığı)

Diyalog dışındaki her türlü görüş kullanımı didaktik olma tehlikesine sahiptir. **Issız adam**'da ayrılık sahnesinin sonunda Ada'nın, Alper'e söylediği *"Karda donmak üzeresin, uyumak tatlı geliyor ama donduğunun farkında değilsin!"* sözleri güzel olabilir ancak fazla doğru bir yerde olduğu ve karşılık verilemeyeceği bir şekilde düzenlendiği için teatral kalır.

323) William Monahan: *Kingdom of heaven*, Senaryo Metni, 2005, sayfa 74

İroni

Karakterlerden birinin diğerine karşı, içinde bulunduğu konum, hiyerarşi veya alt etme çabası nedeniyle alaylı ve eleştirel cevaplar vermesidir. Spike Lee'nin **Inside man (İçerideki adam)** filminde baş karakter polis memuru Frazier'ın görevi, rehineli soygunlarda soyguncularla anlaşmanın yolunu bulmaktır. Yine büyük bir soygun sırasında suçluların başı ile bir telefon konuşması yapar. Soyguncu durmadan, bankayı sarmış olan polislere rağmen bu durumdan kurtulacağını; Frazier ise teslim olması gerektiğini, yoksa yakalanacağını söylemektedir. Bir ara aralarında şu konuşma geçer:

SOYGUNCU – Gelecek hafta Amber ve Tiffany adında kızlarla bir sıcak su havuzunda pina kolada'mı yudumluyor olacağım
FRAZIER – Bence Jemal ve Jesus adında iki erkekle duş alıyor olacaksın. Daha kötüsü... yudumladığın şey kesinlikle pina kolada olmayacak!



Inside man (İçerideki adam)

Yukarıda saydığımız maddeler dışında da elbette ki belirli kullanım şekilleri mevcuttur. Zaten buradaki amaç, belli bir reçete vermek değildir. Ancak, sayfalarca diyalog doldurmanın kaliteli ve sinemasal olmadığı müddetçe çok da önemli olmadığını vurgulamak gerekir. Diyalog yazmak isteyenlere de bu tip alıştırmalardan bol bol yapmalarını öneririm. Hazırlaması kolay, yapması biraz daha zor... Tüm maddeleri biraz karıştırmak yeterli olacaktır.

A - Soru
B - Tersleme
A - Cevap
B - Görüş
A - Soru
B - Soru
A – İroni
B - Görüş
A – Tersleme/Tekrar
B - Cevap

Böyle bir sırayı takip eden bir diyalog yazdığınızda yalnızca yukarıdaki maddelere uymak için deli saçması bir diyalog yazmaya gerek yoktur. Hem bu cenderede kalıp hem de anlamlı bir diyalog yazmak mümkündür. Bu alıştırmaların düzenli tekrar edilmesi halinde, bir süre sonra çok daha dinamik ve görsel diyaloglar yazabildiğinizi göreceksiniz. Yukarıdaki *"cevap"*lar, *"soru"*ların karşılığıdır. Yani A'nın soru cümlesinden sonra

"cevap" cümlesini yine A'nın vermesi gerekiyorsa buna uyulmalı, A'nın kendi sorusuna cevabını kendinin vermesi sağlanmalıdır. *"Soru"* cümlesi ile *"cevap"* cümlesinin arasında başka bir *"soru"* cümlesi yoksa o sorunun cevabıdır.

Burada günlerce düşünmek ve dört dörtlük bir diyalog yazmak yerine, ilk anın coşkusuyla akla gelen diyalogları bu maddelere göre sıralamak daha doğrudur. Öğrencilerimle, yukarıdaki maddeleri kullanarak toplu alıştırmalar yapmayı alışkanlık haline getirmiştim. Bu alıştırmayı yaptığımız bir gün birkaç saniye içinde rastgele 10 maddeyi alt alta yazdık. Yaklaşık 10 dakika içinde bir diyalog yazmalarını istedim. Onlara cesaret vermek için ben de yazmaya oturdum. Çok müthiş bir şey çıkmadı ancak işin doğrusu kafama tamamen rastlantısal olarak gelen bu iki karakter arasında saatlerce düşünüp bir diyalog yazmayı denesem, belki de bu yazdığımdan farklı bir şey olmayacaktı. Belli kıstaslara kısılmış bir şekilde, hızlı bir diyalog yazımı hem yazdığımız metnin kalitesini artırır, hem de bilinç altımızı stimüle edebilir. Ne yazmışım?

A - Soru – Resepsiyona kimleri davet edeceğini belirledin mi?
B - Soru – Fransızlar için tek kişilik davetiyeler göndermek fark etmez değil mi?
A - Görüş – Aslında en iyisi sokaktan geçen herkese açık bir resepsiyon!
B - Cevap – Şimdi bunlar bizi eşimizden niye ayrı tuttunuz diye yürüyüş yapmaya kalkarlar!
A -Tersleme – Eğer bu akşam üstüne kadar bitirmezsen yürüyüşü ben yapacağım...
B – Soru – Sence ataşenin kızı yalnız mı gelecek?
A - Tersleme/Tekrar – Ataşenin kızının yalnız geleceğini bilseydim şu anda senle değil onla olurdum...
B - Görüş – Aaah... aaah... kimine aba vermez giyesi, kimine de lokum gibi birisi...
A – Cevap – (keserek) Eğer yine derin sözlerine başlayacaksan, hemen söyleyeyim yalnız gelecek...
B – İroni – Yalnızlık sosyal bir problem biliyorsun, ilgilenmek gerekir...

B) KISA FİLM / TELEVİZYON DİZİLERİ / REKLAM FİLMLERİ

KISA METRAJLI FİLM SENARYOSU

Teknik olarak, ortalama bir film süresinin yarısı olan 40-45 dakikanın altında bir uzunluğu olan her filme kısa metrajlı film denir. 40-45 ile 60 dakika arasındaki filmler de orta metraj olarak adlandırılır. Pratikte bir kısa metrajlı film 3 ilâ 20 dakika arasında sürmektedir. Çekim teknikleri açısından, kısa metrajlı film yapmak, uzun metraja geçişteki en iyi hazırlıklardan biridir. Acaba aynı şeyi senaryo yazımında da söyleyebilir miyiz? Yani, kısa metrajlı film yazma tecrübesi olan bir senarist, uzun metrajlı film senaryosuna kolaylıkla geçebilir mi? Bu soruya olumlu cevap vermek maalesef oldukça güçtür. Zira kısa metraj, doğal olarak uzun filmin daha kısa olanı şeklindeki primer tanımına rağmen onunla radikal farklılıklar gösterir. Kısa metrajlı film, uzun filmin ekolü değildir. Bu yüzden kısa film yazdırarak senaryo yazmayı öğreteceğini iddia eden

kurslardan mümkün olduğunca kaçınmak gerekir. İşe yeni başlayan bir senarist veya bir öğrenci, önce uzun metrajlı senaryo yazmanın mekanizmasını öğrenmelidir. Bundan sonra, göreceksiniz ki kısa metraja geçmek çok daha kolaydır.

Kısa metrajın dramatik işleyişi, ilk bakışta uzun metrajdan farklı değildir. Onda da bir baş karakter ve gerçekleştirmeye çalıştığı bir amaç vardır. Ancak bu amaç, uzun metraja göre gerçekleştirilmesi çok daha acil olan ve daha kısa vadeli, daha kısa çözümlüdür. Dizi senaryoları, uzun metrajlı senaryolar ve kısa metrajlı film senaryolarını karşılaştırmak istersek, karşımıza şöyle bir şema çıkabilir:

	KISA METRAJ	UZUN METRAJ	TV DİZİSİ
Amaç:	Kısa vadeli	Normal	Geniş
(Örnek)	*(İmtihanı başarmak)*	*(Sınıfı geçmek)*	*(Okulu bitirmek)*

Bir filmin dramatik anlatımının başlangıcı, karakterin bir amaca sahip olması ise; filmi açan ve kuran en önemli elemanın engel olduğunu söyleyebiliriz. O halde engeli büyük bir eleman olarak tanımlarken lokal özelliklerini de unutmamak ve nasıl bir açılımı olabileceğine de dikkat etmek gerekir. Herhangi bir üçüncü sayfa haberinden esinlenmek istediğimizde hangi haberin kısa, hangisinin uzun metraj yapmaya elverişli olduğu, buna karşılık hangisinin de film yapmaya hiç uygun olmadığını yapısından anlayabiliriz. İşte garip ölümlerle ilgili üç haber:

1)1995, Yunanistan... Bir dalgıç, dalma kıyafetleri ile dağın tepesinde boğulmuş olarak bulundu. Dalış sırasında bir vakum tarafından çekilen dalgıç, bir orman yangınını söndürmek için kullanılan su dolu bir tankerden püskürtülmüştü.

2)1993, ABD.... Bir kadın kız kardeşinin cenazesine gelir. Mucize ya da yanlış teşhis, ölü hayata döner. Bu sefer cenazeye gelen kadın heyecandan kalp krizi geçirerek ölür.

3)1998, ABD.... İyi fakat dalgın bakıcı, yaşlı adamın nefes aldığı diyaliz aletinin fişini çekip elektrik süpürgesini takar.

Bu gazete haberlerinden ilki bir araştırma içerdiği için farklı bir baş karakter eşliğinde (örneğin bir müfettiş) uzun metrajlı film yapmaya uygundur. Kısa film de yapılabilir. Ancak ikinci haberde yalnızca kısa film yapabiliriz. Zira bu haberden esinlenerek filmi uzatmaya kalkarsak başka bir konu eklemek de gerekecektir. Üçüncü haber ise ne kısa ne de uzun metrajlı film oluşturmaya uygundur. Burada verilen olay yalnızca bir ana karşılık gelir. Ne kadar ilginç olursa olsun bu anın karşılığı sinemada uzun olamaz. Sinema, en kısa sürede en fazla şeyi anlatma sanatı olduğu için ilginç kısa haberleri çekiştirerek uzatmak yerine uzun bir konuyu kısaltmak tercih edilecektir. Açılımı ya da birinci haberdeki gibi bilinmezi olan konuları seçmek senarist için daha isabetli bir karar olur.

Kısa Film Özellikleri

Hiçbir kısa film yazarı, öyküsüne belli reçetelere uyarak başlamaz. Heyecan ve duygu yoğunluğu ile yazar. Bu yüzden, kısa film özellikleri, uyulması gereken kurallar olarak

değil, yazma heyecanımızı duyarken hangi otomatizmleri kazanabileceğimizi kavramak şeklinde görmek gerekir.

a) Kısa metrajın, en büyük zorluklarından biri, nispeten kısa bir zaman dilimi içinde bir karakteri tüm özellikleri ile sunmak gibi görünebilir. Bir uzun metrajda karakteri tanıtmanın en iyi yolu nasıl eylem ise, kısa metrajda da vurucu eylemlere başvurmak yoluyla karakter sunumu yapılabilir.

b) Bir kısa metrajlı filmin baş karakteri, uzun metraja göre üzerinde çok daha kısa süreyle odaklanacağımız bir kişilik olduğu için her şeyden önce bir *'tip'*tir. Karakter üzerine tek bir görüntüyle dahi fikir edinebiliriz. Bu anlamda, bir uzun metrajlı filmde ilk karede gördüğümüz tip, o filmin baş karakteri olmayabilir. Ancak kısa metrajlı filminin ilk karesinin içindeki karakter çoğunlukla baş karakter çıkar. En azından seyirci sezgisel olarak buna hazırlanır.

c) Çatışma hazırlığı yapmak zaman ister. Doğrudan çatışma yaratan her türlü unsurdan yararlanmak gerekir.

d) Kısa metrajlarda uzun metrajlara göre çok daha genel, neredeyse sıradan, kısacası basit bir amaç bulmak gerekir.

e) İnsani konulara yakın olmak doğru olur. Ancak bu tanım kendimize yakın olmak anlamına gelmemektedir. Kendi hayatımızı anlatan filmlerden kısa metrajda da kaçınmak yerinde olacaktır.

f) Kısa metrajlarda, en ağır dramlarda dahi biraz nükte koyulabilir.

g) Kısa metrajlı filmlerde hazırlık yapacak kadar yayılmış bir zaman süreci yoktur ancak bunun yerine ikileme, üçleme, uyarı, ani görsel çatışma gibi öğeler kullanılabilir.

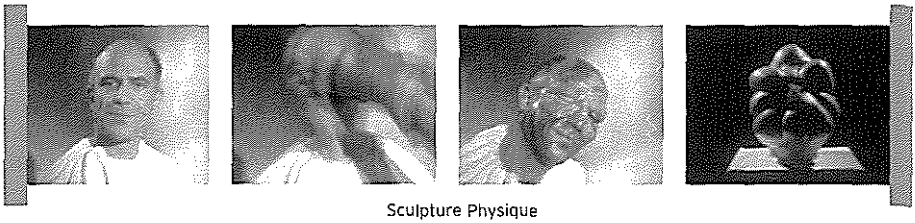
Kısa Filmlerde ŞOK Kullanımı

Kısa filmlerde klasik tanımıyla üçüncü akt yoktur. Dramatik öykülü bir kısa metrajlı film, karakterin amacına ulaştığı veya ulaşamadığı yerde genellikle son bulur. Bir tema çerçevesinde düşünülen yarı deneysel kısa metrajların da tematik bir cevabı verildiği anda film bitmiş olur. Şok, karışık bir olayı veya durumu son derece çarpıcı ve zaman yönünden de en ekonomik biçimde aydınlattığı için ilginçtir. Öykünün içinde, hatta girişinde kullanılabilir ancak çoğunlukla filmin sonunda yer alır. Birkaç örnekle açıklayalım.

Öykünün İçinde veya Başında

SCULPTURE PHYSIQUE (VÜCUTTAN HEYKEL)
(Yön: Jean-Pierre Maddeddu/Yann Piquer-1988-4.5 dakika)
(1988 Cannes Film Festivali En İyi Kısa Metrajlı Film Ödülü)

> *Boş bir odada bir tek tabure görülür. Bir adam kadraja girer. Hızlı hızlı soyunup üstüne beyaz bir çarşaf giyer. Tabureye oturur. Pozunu alır. Ekrana bakar ve konuşur: "Tamam, başlayabiliriz!" Ekran adamın suratında sabit kalır. Kenarda çıkan saniyeler 10'dan geriye doğru gider ve sıfıra vardığında... boks eldivenli bir el surata bir tane çakar! (ŞOK) Birkaç saniye sonra bir kez daha... Sonra bir kez daha... Bir kez daha... Her yumrukta da adamın suratının biraz daha deforme olduğu görülür. Bir yandan da şöyle sözcükler sıralar: "Dikkatli olun! Başım biraz ağrımaya başladı", "Bir ara verebilir miyiz? Sigara içmek istiyorum da..." "O kadar da sert vurma ama!"*



Sculpture Physique

Surat neredeyse tamamen eciş bücüş bir hale dönüşüp kan içinde kalırken "ve aylar geçer..." diye bir arayazı çıkar ve bir süre sonra ekran yavaş yavaş kararır. Ekranın üstünde "Altı ay sonra, Paris'te bir sanat galerisinde" yazısı belirir. Sonra da ışıkların altında, nadide bir obje görürüz: Adamın deforme olmaktan çıkıntılı, yuvarlak bir modern sanat eseri haline gelmiş vücudu...

Sonda

ALFRED 007 (Yön: Jon Carnoy-2000-3.5 dakika)

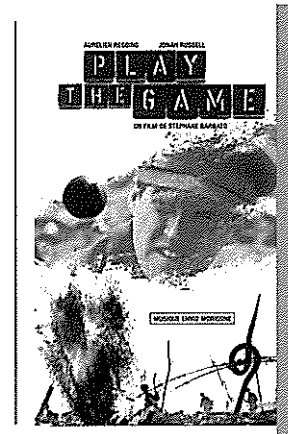
Tenha bir kır yolu... Yol kenarındaki küçük bir kayanın üzerinde tünemiş iki kurbağa var. Sessizlik iki arabanın gürültüsü ile bozulur. Üstü açık kırmızı bir arabayı hızla süren genç ve çekici bir kadın iki kötü adam tarafından takip edilir. Adamlar kıza ateş etmektedir. Küçük kayanın yanından geçerken kurbağalardan biri (Alfred) elinde silah olan adamın suratına atlar ve yapışık kalır. Sendeleyen adam yanlışlıkla tüfeğini ateşleyip şoförü vurunca araba da hızla kenardaki bir ağaca bindirir. Adam ağır yaralanmış ama ölmemiştir. Yerde sürünerek silahını alır ve biraz ileride tüm bunlara sebep olan kurbağanın yolda kendisine baktığını görür. Silahını doğrulttuğu anda arkasından bir başka silah sesi duyulur. Arabasını durdurup arkadan gelen çekici kadın, kötü adamı vurmuştur. Kadın, kendisini kurtaran kurbağayı alır, bir öpücük kondurur. Kurbağa genç ve yakışıklı bir prense dönüşür. Şampanya içer, kırmızı arabalarına atlayıp neşeyle yola koyulurlar. Küçük kayanın yanından geçerken eski kurbağa - yeni genç adam diğer kurbağaya göz kırpar. Birazdan, bir başka araba görülür. İçinde güzel ama saf ve tertemiz genç bir kız vardır. Kurbağamız şansını denemeye karar verir, arabaya atlar, kız ufak bir çığlık atar ve... kızın korkulu bakışları kanlar içinde cama yapışmış kurbağa silüetindedir.

Kısa Film Özeti

Kısa filmlerde tek cümle veya area yapmadan doğrudan bir kaç satırlık özete geçilir. Bir filmin kısa veya uzun metrajlı olması kapsamlı özetlerde ya da sinopsislerde uzunluk farkı yaratır. Ancak kısa film özeti ile uzun film özetinin uzunluğu arasında neredeyse fark yoktur. Sonuçta ikisi de bir bülten içinde yer alacak, tanıtım kitapçıklarına konacak bir kaç cümleden ibarettir. Kısa film özetinin içinde baş karakterin nihai amacı hemen söylenmese daha iyi olur. Bir kaç satır da olsa eylemleri özetlemek yerindedir. Olayın sonucunu okuyucuya bildirmek ya da bildirmemek tamamen senaristin kararıdır. Bir örnek üzerinde duralım:

PLAY THE GAME (MAÇA BAŞLAYIN!)
(Yön: Stèphane BARBATO-2005-19 dakika)

1. dünya savaşı, Somme savaş meydanı... Fransız subay, müttefiki İngiliz yüzbaşı Nevil'i Almanlar'a karşı yapılacak son ataktan vazgeçirmeye çalışır. Ancak Nevil atağa kararlıdır. Bezgin adamlarının karşısına geçer ve onları ilginç bir şeyle motive eder: Futbol topu... İngiliz piyadeleri ayaktan ayağa geçirdikleri toplarla Alman cephesine doğru saldırıya geçer.



Play the game (Maça başlayın!)

Kısa Film Sıralaması

Kısa filmlerde çoğunlukla tretman yazılmaz. Onun yerine sahneleri tek cümle ile anlatan bir sahneler dizini yapılması daha doğrudur.

MICROSNAKE
(Yön: Lionel Bailliu/Pierre-Yves Mora- 9 dakika)

1) Elleri kelepçeyle yatağa bağlanmış bir kadın yatağın üstünde duran ve kendine doğru gelen büyük bir boa yılanı nedeniyle dehşet içindedir. İtfaiyeye telefon eder.

2) Hemen o anda odanın kapısı açılır. İtfaiyeci içeri girer. Yılanı yataktan atar. Kadın teşekkür ederken itfaiyeci soyunmaya başlar. Bu çiftin (Jeanne ve Georges) cinsel fantezilerini uyguladıklarını anlarız. Kelepçelerin anahtarı Georges'un itfaiyeci şapkasının içindedir. Ancak Georges, Jeanne'ın kelepçelerini çözmeyerek devam eder. (Bağlı kadınları severim!)

3) Telefon çalar. Arayan Jeanne'ın kocasıdır ve 10 dakikaya kadar gelecektir. Jeanne kocasını telefonda tutarken Georges kelepçenin anahtarını arar. Ama maalesef anahtarı yılan yutmuştur.

4) Çift panik içindedir. Jeanne'ın zorlamasıyla Georges yılanı öldürmeye çalışır. Ancak itfaiye baltasının sapını kırar.

5) Georges çare aramak için mutfağa gider. Bıçakla yılanı kesmek ister ama beceremez, daha sonra da yılan son anda lavabonun deliğine girmek üzereyken fark ederek önler. Aklına onu mikrodalga fırına koymak gelir. Yılan bir süre mikrodalganın içinde kalınca yangın çıkar ve mutfak havaya uçar.

6) Georges, tekrar yatak odasına girer. Elinde kelepçenin anahtarı vardır. Jeanne'ın ellerini çözer. Jeanne hemen toparlanmaları gerektiğini söyleyerek mutfağa koşar. Mutfak savaş meydanı gibidir. Kapı çalar. Jeanne, Georges'u acilen mutfağa sokar.

7) Koca eve girer. Jeanne onu ısrarla yatak odasına götürmeye çalışır. Ancak koca garip bir yanık kokusu duyduğunu söyleyerek mutfağa girmek ister. Tam o anda, mutfaktan itfaiyeci kılığında Georges çıkar: "Yangını söndürdük efendim!" Koca şok olmuştur. Eşine sarılır, teselli

eder, itfaiyeciye de teşekkür eder. Tam o sırada bir kıvılcım sıçrar ve perdeyi tutuşturur. İtfaiyeci kılığındaki Georges birden hortumunu uzatır ve su fışkırtır. Ama... suyun yerinde konfeti vardır.

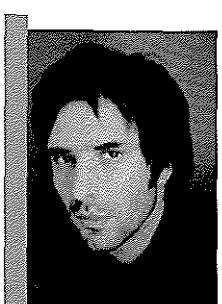
Kısa Film Sinopsisi

Kısa film sinopsisinin prensipte uzun film için yapılandan farkı yoktur. Yaklaşık 10 dakikalık bir filmin öyküsü 1 sayfa içinde anlatılabilir. Sinopsis nesnel veya öznel versiyonlar şeklinde yazılabilir. Genellikle resmi bir başvuru ya da bir festival için genel özetler istenen durumlarda nesnel versiyon gönderilir. Daha nadir kullanılsa da, aynı özet 1. tekil veya 3. tekil şahsın *(baş karakter)* şahsi öyküsü gibi yazılabilir. Kısa filmler genellikle kısa bir zaman diliminde tek kişi üzerine fokalizasyon yaptığı için bazı dosya sunumlarında böyle edebi bir tarz denenebilir. Öznel versiyonun sonunda özetin içine filmin önermesi de yedirilecektir. Şimdi aynı kısa filmin nesnel ve öznel versiyonları üzerinde duralım:

NOUVELLES DE LA TOUR L (L KULESİNDEN HABERLER)
(Yön: Samuel Benchetrit-2000-9 dakika)

Gecenin ilerleyen saatleri... Boş bir binanın kapısının önünde, orta doğulu tipinde, dökük kıyafetli genç bir adam ıslık çalarak volta atmaktadır. Arada bir parlayan ayakkabılarına bakar.

Ortalık bomboştur. Sanki karanlıktan çıkmış hissi veren saçsız bir adam volta atan gence yaklaşır. Ona nerede çikolata bulabileceğini sorar. Bu garip soru karşısında biraz duralayan genç adam, normalde marketlerde bulabileceğini, ancak bu saate her yerin kapalı olduğunu sabırla anlatmaya çalışır. Ancak saçsız adam ısrar etmektedir ve sonunda baklayı ağzından çıkarır. Çikolata işin jargonudur ve aslında esrar istemektedir. Genç adamın esrar satıcısı olduğunu düşünmektedir. Ancak genç adam buna şiddetle karşı çıkar, hatta uzattığı sigarayı da içmediğini söyleyerek reddeder. Saçsız adam, işi daha da uzatarak para teklif etmeye kadar götürür. Biraz yumuşayan genç, 400 frank paraya hayır diyemez ve saçsız adama kendisini aşağıda beklemesini söyler. Binanın içine girer. Biraz sonra aşağıya indiğinde... SÜRPRİZ... Saçsız adam aslında polistir ve yanında belirmiş olan diğer iki arkadaşı ile birlikte onu beklemektedir. Genç adamı duvara yaslayıp avucunda alüminyum kağıda sarılı maddeyi alıp açarlar. BİR SÜRPRİZ DAHA... İçinde çikolata vardır.


Samuel Benchetrit

Polisler gitmiş, para da genç adama kalmıştır. Yine ıslık çalarak ayakkabılarını seyre dalar. Cebinden çıkardığı paketten bir de sigara yakar.

NOUVELLES DE LA TOUR L (L KULESİNDEN HABERLER)
(Öznel Versiyon)

Gece saat ikide buraları ıssız oluyor. Sadece esrar satın almaya gelenler... Üniversitenin L kapısının önünde yalnız başıma durmuş ayakkabılarımı seyre dalmıştım. Bugün aldığım ayakkabılarımı. Nasıl da parlıyorlar! Ellerim cebimde bir ıslık tutturmuştum ki karşıdan birinin geldiğini gördüm. Kel, orta

yaşlı, hafiften titrek...

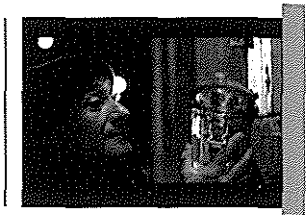
Kelle ilgilenmedim ama yapıştı... "Çikolata nerede bulurum" diye soruyor bana... "Markette bulursun ama bu saatte marketler kapalı olur" diyorum dinlemiyor, ısrar ediyor. Şurada rahat rahat dolanırken bu da nereden çıktı şimdi? Çikolata da çikolata! Sonra kulağıma doğru eğilip "Yahu ne istediğimi anlamıyor musun?" diye sordu. Neyi anlayacaktım? Çikolata istiyorsun işte! "Çikolata diye adlandırmak işin jargonu" dedi. Esrar istiyormuş.. "Yahu" dedim "Esrar istiyorsan adam gibi esrar istiyorum" desene... Sigara verdi içmedim. Bir de bana çıkışmaya kalktı... Ne biçim esrar satıcısıymışım, hiç bir şeyden haberim yokmuş, sigara bile içmiyormuşum... Ne satıcısı kardeşim... Adamın derdine bak... Sakin sakin dolanıyorum, geldi beni buldu, bir de çıkışıyor... Sakın bu herif aynasız olmasın... Düşüncelerimi okumuş gibi bana herhalde kendisini polis zannettiğimi söyleyip adeta alınmış gibi aynasız suratına mı sahip olduğunu sordu. Allah'ı var aynasıza değil hayduda benziyor daha çok... Kendisine de söyledim bunu. Dinletemiyorum.

Sonunda sakin bir dille burada ayakkabılarıma bakmak için bulunduğumu anlattım ona. Ama sanki duvara konuşmuşum gibi o bana esrar için para teklif etti. Hani duyarsız olduğum bir şey de değil... Şöyle yanına doğru biraz yaklaşıp "Ne kadar?" dedim. 400 papel! Eh, fena da değil.. Yapılacak fazla bir şey de yok... Binanın içindeki zulaya gidip geleceğim, hepsi bu... Baktım hâlâ ısrar ediyor, "Bekle" dedim. Girdim içeri... Bir yandan da dışarıdan ıslığını işitiyorum. Benim marşı çalmaya çalışıyor köftehor... Aldım malı zuladan, çıktım dışarı, ne göreyim.. Bizim kel yanında üç aynasız arkadaşı ile sırıtarak bana bakıyor. Hemen yapıştılar yakama.. Yasladılar kapıya... Kel zafer kazanmış bir komutan edasıyla yanıma yaklaştı. Elimden malı çekti aldı, açtı içini. Mosmor oldu... Çikolata vardı içinde... Ne olacağını umuyordun be adam, çikolata istemedin mi benden... Sen "el elden üstündür" lafını biliyor musun?

Gittiler. Artık yalnızım. Şöyle rahatça ayakkabılarımı seyre dalabilirim. Sigaramı da yakayım.. Sigara? İçiyorum tabii, her gelene her şeyin doğrusunu mu söyleyeceğim canım!

Kısa Filmlerde İkileme ve Üçleme Kullanımı

Kısa film öykülerinde olaya çok seri bir sınır sağlayabilen ikileme ve üçleme kullanımı sıklıkla yapılır. Bir karakterin yaptığı eylemler, mesleki alışkanlıkları, günlük rutini, ikilenerek ya da üçlenerek seyircinin çabuk algılaması sağlanır. Paradoksal olarak daha kısa süren kısa metrajlı filmlerde üçleme, daha uzunlarında ise ikileme kullanılır. Üçleme, genellikle ilk iki denemedeki sonuçsuzluğu ya da ilk iki karakterin başarısızlığını anlattığı için çabucak üçüncüye geçmemiz beklenir. Halbuki ikilemede önce örneğin baş karakter çok özgün bir meslekle uğraşıyor gibi gösterilebilir. Yine aynı şekilde baş karakterin garip bir uğraşı ya da bir o kadar ilginç bir eğilimi olabilir. Tüm bu olasılıklar, karakteri tanıdığımız ilk sunum sahnesinin uzun ve çeşitli elemanlar içeren bir yapıda olmasını gerekli kılar. Burada, karakterin mesleği veya eğilimi, ilk sahnede etraflıca tanıtılır. Aynı uğraş veya eğilim tekrar gösterildiğinde başlangıçta karakter ilk gösterildiği şekilde işe başlarken, sonradan bir değişim yaşanır ve olaya girilir. Örneğin **La Collection de Judicael (Judikael'in koleksiyonu)** filminde *(Corinne Garfin'in filmi-2003)* baş karakter, sesleri cam kavanozlara hapseden bir ses koleksiyoncusudur. Görüldüğü gibi ilginç bir tip seçildiğinde, yapılması



La Collection de Judicael
(Judikael'in koleksiyonu)

gereken şey, karakter ne kadar irrasyonel olursa olsun, yaptığı eylemleri o kadar rasyonel kılmaktır. Karakter evinde üzerleri etiketli birçok kavanoza sahiptir. Her kavanozda da başka bir ses bulunur. Filmin başlarında karakterimiz Judikael'i geceleyin kavanozları ile dışarıda görürüz. Su şıkırtısı, kedi miyavlaması, vs. gibi sesleri teker teker kavanozlara hapseder ve kapaklarını kapar. Bu geceyi biraz uzun tutmamız *(2-3 dakika)* karakteri tam olarak tanımamız, ne yaptığını anlamamız için gereklidir. Judikael ertesi gece *(ikileme yani ikinci gece)* ses toplamak için dışarı çıktığında filmin önemli olayı olacaktır. O gece, öldürülen bir kadın görür ve onun çığlığını kaydeder. Eve gelip bu kavanozu da etiketliyerek diğerlerinin yanına yerleştirir. Ancak bu kavanoz ürkütücüdür. Judikael rahat uyuyamaz. Nihayet kavanozun içindeki çığlık bir süre sonra orada kalamayacak, yavaş yavaş camı çatlatıp sonunda kavanozu da büyük bir gürültüyle patlatacaktır. Sesin şiddeti diğer kavanozların da çatlamalarına neden olur ve etrafa sesler yayılmaya başlar. Burada öykü içeriği ile ilgili bir ikileme vardır. Seyirci bir anlamda bunun bir hazırlık olduğuna inanmıştır ve ilk hazırlık sekansının normalliğinin daha sonra gelecek olay sekansı için bir uyarı niteliği taşıdığına sezgisel bir inancı vardır.

TELEVİZYON DİZİSİ SENARYOSU

Televizyon dizilerinin senaryolarının biçimsel olarak ilk bakışta sinema filmlerinin senaryo metinlerinden farklı olmaması gerekir. Nitekim batı ülkelerinde, televizyon senaryolarının sinema filmi senaryolarına göre biçimsel farklarından söz edilemez. Buna karşılık, pratikte, uygulama hiç de öyle değildir. Düşük bütçeli ölçekler, bir haftada bölüm bitirebilme gayreti, seyredilme oranı *(rating)* baskısı gibi çeşitli faktörler, senaryonun içeriğinde olduğu kadar biçiminde de değişiklikler yapmayı, en azından daha çabuk yazarak, belli detayları atlamayı gerektirebilir. Bu gereklilikler, ortaya yeni bir senaryo biçimi çıkarır, dahası bu yazım biçimi, sektörde geleneksel olarak kullanılan, tercih edilen bir şekle dönüşebilir.

Televizyon senaryosu yazma sürecini sinemanınkinden ayıran iki ana faktörden bahsetmek gerekir: Zaman ve Para. Bu iki faktör dünyanın hangi ülkesinde veya hangi gelişmiş sinema endüstrisinde olursa olsun televizyonun olmazsa olmazları olarak ön plana çıkar. Televizyon dizileri, her hafta yayına girdiğine göre, senaristin haftada 60-80 sayfalık bir bölümü bitirebilecek bir zaman planı yapması gerekmektedir. Bunun pazarlığı yoktur ve tüm dizinin yayın akışını etkileyecek önemli bir sorumluluk senaristi beklemektedir. Elbette ki her türlü sorunu hesaba katarak, en az dört stok bölüm veya bölüm taslağı yazdıktan sonra işe girişmek doğru olur. Ancak ülkemizdeki gibi özel televizyon rekabetinin ve seyredilme oranı geriliminin yüksek olduğu ülkelerde dizinin çabucak *(1 veya 2 bölümde)* yayından kalkabileceğini de hesap etmek gerekir. Bu durumda senarist stok bölümleri boşuna yazmış olur. Gerek televizyon filmlerinde, gerekse dizilerde, sinema filmlerine göre çok daha küçük bir bütçeyle çalışılır. Dizilerin yapısı gereği çok kapsamlı sahneler veya fazlasıyla detay gerektiren dekorlardan kaçınılır. Türkiye'de ortalama bir dramanın 100-300 bin YTL arasında bir maliyeti olduğu göz önüne alınırsa dizilerde tarih, canlandırma, dekor, makyaj ve özel efekt yönünden fazla iddialı projelere girilemeyeceği açıktır. O halde buna uygun senaryolar üretmek gerekir. Bununla birlikte, zaman ve para faktörleri senaristlere dinamik bir çalışma ortamı sunabilir. Senarist için en büyük tehlikelerden biri atalet duygusu ya da yazdığı projeyi bir türlü bitirememe,

yani nokta koyamama sorunudur. Televizyonda çalışmanın bu tip ilüzyonları rahatlıkla yok edebileceğini söyleyebiliriz.

Televizyon dizilerinin senaryo çalışmalarında senaristin üstünde editör (story editor) bulunur. Doğrudan yapımcıya bağlı olan ve genellikle eski senaristlerden seçilmiş olan bu kişinin görevi, tretmanı kontrol etmek, gerekli düzenlemeleri yapmak, dizinin sunulacağı kanalın normlarına uygunluğunu sağlamaktır. Senaristin, senaryonun her aşamasında ilişkide bulunması gereken kişidir. Editör, yapımcının senaryo ile ilgili tüm sorumluluğunu üzerine alarak, onun yalnızca yapımın işleyişine bağlı finans ve organizasyon sorunlarıyla ilgilenmesini sağlar. Ayrıca çekim sırasında ortaya çıkabilecek ve önceden fark edilmemiş olan irili ufaklı senaryo problemlerini platoda çözümleyen kişi yine editördür. Bu durumda normal olarak sorunlu yerleri senaristin tekrar ele alması beklenir ama dizinin çalışma temposu böyle bir yeniden çalışmaya müsaade etmeyeceği için editör bunu çözebilecek kabiliyette olmalıdır. Bu görev için daha çok tecrübeli senaristler aranmasının da gerçek nedeni budur.

Dizi Senaryolarının Sinema Senaryoları ile Karşılaştırılması

Televizyon dizisi ve sinema filmi senaryosu arasındaki farkı biçim ve içerik açısından yorumlamak gerekir. Televizyon ve sinema seyircisi için olduğu kadar yapım elemanları için de iki görsel yöntem arasında farklar mevcuttur. O halde önce biçimsel farklılıklara daha sonra da içerik farklarına dikkat çekelim:

Biçim

Senaryo yazım şekli olarak yalnızca ülkelere ve o ülkelerin televizyon piyasasına bağlı lokal farklardan bahsedebiliriz. Örneğin Türkiye'de dizilerde halen sayfayı ikiye ayırarak sağa diyaloglar, sola ise dekorlar yazmayı öngören senaryo tipi kullanılmaktadır. Aynı senaryodan iki sahne örneğiyle gösterelim[324]:

01/44 Bizim Daire-Arif Oda (İç-Gün) Arif, Tırtıl

Karanlıktan açılırız. Arif'in gözleri aralanır. Tırtıl başına dikilmiştir.

TIRTIL: Uyansana ağabeycim uyan!

Arif bir an sıçrar.

GÜLÜM ARİF: Noluyosun oğlum ya...

Tırtıl çok heyecanlı görülmektedir.

TIRTIL: Evraka ağabeycim evraka!

Tırtıl'ın mucizevi(!) buluşlarına alışkın olan Arif yorganı kafasına çeker.

GÜLÜM ARİF: Ya Tırtıl, git başımdan Allah aşkına...sabah sabah...

324) Fesupanallah: *Televizyon Dizisi Senaryosu*, 1. Bölüm, 44. ve 68. Sahne

01/68 Park (dış-Gün) Arif, Tırtıl

Bankta oturmuşlar, ellerindeki simiti kemiriyorlar... Ağaçların dibinde güvercinler (sokak güvercini) var... Arif bir lokma kendi yiyor, bir lokma güvercinlere atıyor...

Elindeki bir lokmayı bıkkın sallar güvercinlere... Birden bembeyaz bir güvercin iner yere... Boynuna mendil bağlanmış... Fular gibi...

TIRTIL: Vallahi doğru söylüyorsun ağabeycim. Böyle yürümez... Büyük bir para kaldırmamız kesin şart!
GÜLÜM ARİF: Sonunda geldin lafıma gülüm...

TIRTIL: O ne lan!
İkisi de kitlenmiş güvercine... Güvercinin Boynundaki mendili yakından görürüz.



Fesuphanallah

Bu örnekte, dizi senaryosunun sinema filmi için yazılan senaryolardan farklı olduğu gözlenebilir. Tam olarak nedir bu farklılıklar ve sebepleri nelerdir? Teker teker incelemeye çalışalım:

a) Örnekte görüldüğü gibi, Türk dizilerinde halen seslerle görüntülerin ortadan ikiye ayrılması, sağa seslerin, sol tarafa da görüntülerin konulması prensibine dayanan Fransız sistemi kullanılmaktadır.

b) Sahne çizgisi *(Slug line)*'nin açılımı yukarıda gösterildiği gibi...

01/68 Park (dış-Gün) Arif, Tırtıl

...şeklinde yapılır. Son bölümde, sahnede kimlerin yer alacağı gösterilir. Sinemada bu kullanımın yapılmasının zorunlu olmadığını ve bunun yönetmen asistanının işi olduğunu daha önce belirtmiştim. Televizyon dizilerinde ise yönetmen asistanının, bu tip ayrıntılarla kaybedecek vakti olmadığı, hatta çekim planını bile son derece üstünkörü bir

şekilde yaptığı göz önüne alınırsa, sahnede kimlerin olduğunun belirtilmesi doğru olur.

c) TV dizisi senaryosu, tasvir ile diyalogların birbirinden mutlak ayrımı ilkesine önem verir. Bu mutlak ayrım çerçevesinde diyalogların hiçbirinde jestleri anlatan küçük parantezler bulunmamaktadır. TV dizileri, tiyatro piyesi ile sinema filmi arasında bir yerde durduğu için karakterin jestleri, sinema filmindekilere göre daha abartılı olabilir. Bu durumda, dizi karakteri bir söz söylerken belli bir jest yapsa dahi bunu söylediği sözlerden ayrıştırmak oyuncunun işini kolaylaştırır.

Yani yukarıda, 44. sahnede...

Arif bir an sıçrar.

GÜLÜM ARİF: Noluyosun oğlum ya...

Tırtıl çok heyecanlı görülmektedir.

TIRTIL: Evraka ağabeycim evraka!

...şeklinde verilen bölüm sinema filmi senaryosunda olsa jestler ve sözler birleştirilir. Ortaya şöyle bir senaryo çıkar.

GÜLÜM ARİF: (sıçrayarak)
Noluyosun oğlum ya...
TIRTIL: (heyecanlı)
Evraka ağabeycim evraka!

d) Senaryo yazma süresinin hızlılığı göz önüne alındığında, gerek küçük jestler ve mimikler, gerekse karakter eylemleri üzerinde çok fazla durmamak gerektiğinin bilincinde olmalıyız. Ancak sahnede, karakterin içinde bulunduğu ruh durumunu tam olarak yansıtabilmek adına...

Tırtıl'ın mucizevi(!) buluşlarına alışkın olan Arif...

...gibi ifadeler kullanılabilir.

e) Dizi senaryolarının finansal anlaşmaları yazım öncesi karara bağlandığı için senaryo metninin özendirici olmasından çok çekim ekibi tarafından iyi anlaşılır olması hedeflenir. Bu yüzden, örnekteki metinlerde olduğu gibi abartılı üç nokta kullanımı ya da unutulan noktalamalar (noluyosun), kelime tekrarları (güvercine, güvercinin, vs.) hoş görülür.

İçerik

İçerik açısından televizyon dizilerinden bahsederken genellikle *"soğan doğrarken seyredilecek filmler"* terimini kullanırım. Televizyon ve sinema senaryolarının içerikleri arasındaki farkı irdelerken sanırım en önemli faktör, seyircinin seyretme şekli ile ilgilidir. Sinema filmlerinde seyirciler yaklaşık iki saat boyunca karartılmış ve ses düzenekleri ile etkileyiciliği artırılmış bir salona alınırken, televizyon dizilerini elinin altındaki kumanda ile seyretmektedir. Ayrıca seyircinin dizileri seyredip seyretmemesi yalnızca elindeki kumandayı oynatıp oynatmamasına yani isteğine bağlı değildir. Bazen bir diziyi çok seyretmek istemesine rağmen içeride soğan doğraması gerekebilir. İşte bir dizinin öykü

yapısının televizyon seyircisinin soğan doğrarken de göz ucuyla seyredebileceği bir şekilde kurulması gerekmektedir. Radyo piyesleri de yalnızca *"dinleyici"* üzerine kurulmuştur. Ama televizyon seyircisinin izleme şekli değişkendir. Önce dizinin başına bakar, sonra başka kanalda bir dakika bir şey seyreder, diziyi tekrar yakalar, sonra soğan doğramaya kalkar, yalnızca dizinin sesini duyar, sonra ilgisini çeken bir sahne duyarsa mutfaktan göz ucuyla seyretmeye devam eder. Senarist henüz senaryoyu yazarken, yazdığı filmin böyle bir ritm ile seyredileceği bilincinde olmalıdır. Bu özellik televizyon için tasarlanan ve tasarlanmayan filmler arasındaki en önemli farka karşılık gelir. Buna bağlı olarak ortaya çıkan diğer farklar üzerine de biraz düşünelim:

a) Televizyon ve sinemada her şeyden önce izleyici profili farklıdır. Eğer mutlaka bir karşılaştırma yapmak gerekirse televizyon seyircisi tiyatro seyircisine daha yakındır. Ancak hepsinden daha farklı bir tip olduğu da ortadadır. Zira önünde geçen gösteri ile olan ilişkisini kontrol edebilecek pozisyondadır *(kalkıp gitme, kanal değiştirme)* Buna karşılık, sinema seyircisi filmi beğenmek, parasının karşılığını almak ister, televizyon izleyicisi ise çok daha az mızmızdır.

b) Televizyon için yazan senaristler, izleyicinin yukarıda anlatılan özelliklere sahip olduğunu unutmazlar. Böylece onların beş dakika kaçırarak dahi, öyküyü yakalayabilmesi için tekrarlara, diyaloglara, genel bilgilendirmelere, hatta zaman zaman klişelere dahi yer verirler. Bunun anlamı kötü yazmak değildir, yalnızca kötü de yazabilme hoşgörüsüne sahip olmaktır.

c) Diyaloglarda halk dilini iyi kullanmak gerekir. Çoğunlukla argo kullanımı vardır. Hafifmeşreplik ve avamlık da çoğu zaman işe yarar. Buna karşılık, televizyonda hoşgörülmeyecek kelimleri kullanmamak, avam ile küfür arasındaki farkı gözetmek, dildeki dengeyi yakalamak çok önemlidir.

d) Dizilerde diyalogların fazla olması drama öğelerinin göz ardı edilmesini öngörmez. Hele nostaljik veya duygusal diyaloglar yazmak adına karakterleri birbirleriyle uzun uzadıya konuşturmak son derece kötü bir çözümdür.

e) Televizyon dizilerinde, sinema filmlerine oranla gece ve gündüz dengesine çok daha büyük titizlikle dikkat edilir. Bir bölüm içinde gece ve gündüze neredeyse eşit sayıda sahne konur. Zira gece ve gündüzde geçen sahneler iç mekânlarda dahi olsa zamanın geçişini yansıtmaktadır. Ayrıca ara geçişler her zaman gösterilir. Geceden gündüze ya da gündüzden geceye geçişlerde, sahneye İstanbul manzarası, olayların geçtiği mahallerin ya da film için önemli olan yerlerin genel planları konur.

f) Dizilerdeki zaman çoğunlukla gerçek zamana yani onu seyreden seyircilerin içinde bulunduğu zamana gönderme yapar. Örneğin, dizilerin çoğu Eylül ayında giriş yaptığı için, öyküde okul çağında bir çocuk varsa okula başlar. Dizinin yayını ramazan ayına denk geliyorsa dizideki karakterler de oruç tutmaya başlarlar.

g) Senarist dizilerin yapım gerçekliğini daima göz önünde tutmalıdır. Örneğin, ilk bölümden sonraki bölümlerde oyuncuların ses ritmine göre yazmayı denemek, onlara yapamayacakları rolleri ve söyleyemeyecekleri kelimeleri yazmamak senaristin işini kolaylaştırır. Bu denge, fazla kapris yapan oyuncunun senaryoda hemen öldürülmesine kadar gider. Buna karşılık, seyirci gözünde parlayan bir oyuncuyu da biraz daha öne çıkarmak doğrudur. Dizilerin finansal altyapısı ne olursa olsun, birçok bölümünün önceden yazılmamasının önemli nedenlerinden biri de budur.

h) Türü ne olursa olsun ve hatta dünyanın neresinde olursa olsun, televizyon dizilerinde aile kavramı önemli bir yer tutar. Bu kavram, en yakası açılmadık, en cüretkâr, en tabu yıkıcı diziler için dahi geçerlidir. Bunun gerisinde çiğ bir gelenekçilik yatmamaktadır. Aile bireyleri arasındaki ilişkiler ve her bireyin bu küçük yapı içinde edindiği rol

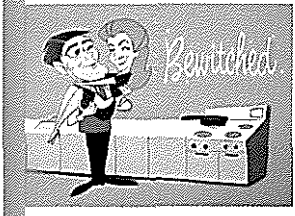
hemen tüm drama eylemlerinin köklerini oluşturur. Aile, toplumun ana esaslarının köklerini oluşturan mitler için referans değeri taşımaktadır.[325]

Sitcom

Görsel sanatların içinde tiyatro piyeslerine en yakın olan türdür. Sitcom, bir anglo-sakson terimi olan *"situation comedy (Durum komedisi)"*nin kısaltılmış şeklidir. Terim, yaklaşık yarım saaat süren ve içinde karakterlerin çoğunlukla kapalı birkaç mekânda, komik olaylar yaşadıkları televizyon dizilerini tarif etmektedir. Birkaç aile bireyi ve komşularının, bir arkadaş grubunun ya da iş arkadaşlarının yanlış anlaşılmalar, karşıtlıklar, gülünç kazalarla dolu hayatlarının anlatıldığı epizodların her biri mümkün olduğu kadar dolu, sıkı ve vurucu olmalıdır. İşte bu yüzden dünyada kabul gören ideal sitcom süresi 24 dakikadır. Reklamlarla birlikte bu süre 30 dakikaya kadar çıkar. Buna karşılık, Türkiye'deki gibi 70 dakikalık sitcomlar yapmayı deneyen herhalde hiçbir dünya ülkesi yoktur. Rekabet koşulları ve ekonomik zorunluluklar böylesi gariplikleri zorunlu kılıyor olsa da aslında sitcomun vurucu olma hedefi ile çelişir. O zaman da ortaya çıkan şeyi yeni bir tür saymak gerekecektir.



I love Lucy (Lucy'yi seviyorum)



Bewitched (Tatlı cadı)


The Bill Cosby Show (Cosby ailesi)

Sitcom tarihi, neredeyse Amerikan televizyon tarihi ile atbaşı gider. 1950'li yıllarda bazı yapımcı ve yazarlar toplumun isteklerini ve kaygılarını göz önünde tutan, onları yarı grotesk tarzda salon komedileri şeklinde işlemeyi düşünmüşlerdir. Bu durumda 179 bölüm devam eden **I love Lucy (Lucy'yi seviyorum)** modern sitcomların atası sayılabilir. Dizi *My favorite husband (İdeal kocam)* adındaki radyo piyesinden televizyona uyarlanmıştır. Yapımcı Lucille Ball, diziyi alışıldığı gibi New York'ta değil, Hollywood'da bir televizyon stüdyosunda, seyircilerin karşısında ve aynı anda çekim yapan üç simültane kamerayla çekmiştir. Bir orkestra şefi ile karısının çevresi ve komşuları ile aralarında geçen komik maceraları anlatan dizi o zamanki Amerikan toplumunun bilinçaltını büyük bir başarıyla yansıttığı için de şu andaki sitcomlar için mihenk taşı sayılabilir.[326] 60'larda genellikle ideal Amerikan aile yaşamını betimleyen [(**Father knows best (Babalar en iyisini bilir), Leave it to beaver**)] ya da fantezi dünyasının sınırlarına yolculuk yapan [**Bewitched (Tatlı Cadı), Gillian's island (Gillian'ın adası)**] dizilerle iki başlı bir eğilim gösteren sitcomlar, 70'li yıllarda toplumsal sorunları gerçekçi bir biçimde ortaya koymak için önemli bir araca dönüşür. [**All in the family (Aile İçinde), Maude, The Jeffersons (Jeffersonlar)**] Ancak seyircinin bu dizilerden çabuk sıkılması ve izlenme oranının düşmesi sitcomun sonunun mu geldiği sorusunu da beraberinde getirmiştir. İşte tam bu sırada ortaya çıkan ve bir anlamda bu türün köklerine dönüş yapan **The Bill Cosby Show**

325) Michel Gosselin: *Le Scénario télévisuel*, Triptyque, Montreal, 1993, sayfa 70
326) Martin Winckler: *Séries Télé*, Librio, Paris, 2005, sayfa 16-17

(Cosby ailesi) sitcomları bir kez daha Amerikan ve dünya televizyonlarının en sevilen türlerinden biri yapmıştır.[327]

Sitcomlar, toplumsal işlevi gereği, yayınlandıkları dönemde ne kadar ilgi çekici olsalar da, kısa sürede unutulmaya müsaittirler. Döneminin çok ünlü dizileri uzun yıllar sonra seyredildiklerinde belki yine nostaljik bir tebessüm verebilirler ancak kaçınılmaz olarak modası geçmiş dururlar.

Sitcom Karakterleri

Sitcom karakterlerinin, diğer türlerden farklı algılanması gerekir. Zira, olayları anime eden, dramatik yapıyı harekete geçiren şey, karakterlerin birbirleri ile olan karşılıklı, sorunlu ilişkileridir. Karakter yazarken nelere dikkat etmek gerekir? Biraz toparlayalım.

a) Sitcom karakterleri tıpkı sinema filmi karakterleri gibi genel bir amaca sahiptir. Bu amaçlar evlenmek, işyeri açmak, kısa yoldan zengin olmak gibi her bölümde ve her başarısızlıkta tekrar tekrar üzerine gidilecek insani özellikler, zaaflardır.

b) Karakterler tek boyutludur. Sitcom bir komedi olduğuna göre diğer eylem komedilerinde olduğu gibi işin gerçekçi boyutu ikinci planda düşünülmelidir. O yüzden, karakterlerin kişilik özelliklerinden biri *(alıngan, cimri, kıskanç, geri kalmış, vs.)* aşırı derecede öne çıkarılmalı, o karakterin tüm dizideki hareketleri buna göre düzenlenmelidir.

c) Yukarıda sözünü ettiğim iki şıkkı birbirleri ile karşı karşıya getirmek gerekir. Yani bir karakterin kişilik özelliği elbette iki amacını gerçekleştirmesine engel olabilecek bir nitelik taşımalıdır. Kısa yoldan zengin olmak isteyen bir karakterin saf olması, evlenmek isteyen bir karakterin çirkinliği, kendisini sosyeteye kabul ettirmeye çalışan bir karakterin sonradan görmeliği sitcom öyküsünün işlemesini sağlayan unsurlardandır.

d) Baş karakter veya önemli karakterlerin kişilik özelliklerinin tam tersini temsil eden tipler olmalı ve bunlar bizim karakterlerimizle karşılıklı etkileşim içinde bulunacak zorunlu pozisyonlara sokulmalıdır. Alıngan-Pişkin, Cimri-Müsrif, Gerici-Modern gibi ikililer sitcom öyküleri için gereklidir. Bunlar grup özellikleri de olabilir. *(Cimri aile-Müsrif aile vb.)*

e) Lokal kullanımlarda karakterin kendinden kaynaklanan engelleri çoğaltmak ve abartılı bir biçimde sunmak doğrudur. Evli bir adamın karşısına çıkan çekici bir kadın ya da evlenmek üzere olan bir kadının karşısına çıkan başka bir kısmet, onlara, kendi karakterlerine tamamen ters düşecek hareketler de yaptırabilir.

f) Etnik özellikler, sosyal çevre, sınıfsal farklılıklar, sitcomların en çok kullanılan unsurlarından sayılır zira doğrudan çatışma yaratma özelliğine sahiplerdir.

g) Birbirleriyle çatışan karakterlerin bir yandan da sürekli görüşmek zorunda kalmaları önemlidir. Tam da bu yüzden bir ailenin varlığı sitcomlar için çok önemlidir. Aile bireyleri dışarı karşı doğal bir grup oluştururken, bir yandan da ikililer arasındaki çekişmeler gösterilir. Bu karakter özellikleri ve ilişkiler neredeyse hiçbir zaman değişiklik göstermez, bazı karakterler değişim gösterir gibi görünse de yine kendi postuna döner, aynı kalır.

h) Sitcomun önemli karakterleri, kişilik özelliklerini kendilerine özgü söylem ve sözcüklerle süslemelidir. Sitcom karakterleri günlük hayattaki prototiplerin konuşmalarından etkilenir ancak bunu yalnız kendilerinin kullandığı birkaç sözcük ile taçlandırır. Zira bu sözcükler eğer dizi seyircisinin diline takılabiliyorsa karakter yaratımı

327) Jürgen Wolf: *La Sitcom*, DIXIT, Paris, 1999, sayfa 10

başarıya ulaşmıştır.

i) Sinema filmlerinde karakterlerin kendine özgü konuşmalara ve diyaloglara sahip olması gerekir. Karakter kendi sosyal çevresine, öğrenim durumuna, hayat seviyesine ya da yaşadığı şehre göre farklı bir diyalog içine girebilir. Dramalarda çevreye bağlı prototipler önemlidir, bu anlamda da sinemadan farklıdır. Buna karşılık sitcom karakterleri, sinema filmlerine çok benzer bir şekilde, tamamen kendine özgü bir dile sahip olmalıdır.

j) Her karakterin bir sırrı olmalı ve bu sırrın ortaya çıkmasının yaratacağı olası gerilimden mümkün olduğunca yararlanılmalıdır. Bu sır, saklanan bir gerçeğe karşılık gelebileceği gibi *(Saklı bir akraba, saklı para, vs.)*, karakterin kişilik özelliklerini yansıtmak istememesinden de kaynaklanıyor olabilir. *(Muhafazakâr bir adamın kendini modern göstermeye çalışması)* Elbette ki karakterin gizli sırrını öğrenmesinden en fazla rahatsızlık duyacağı kişi kendisine karşıt karakter özellikleri taşıyan ya da rakip olan kişidir.

k) Baş karakterlerle aynı sahnede yer alan yan karakterler kesinlikle aktif olmalıdır. Örneğin iki ana karakter arasında geçen önemli bir çatışma, sahnenin özünü oluşturuyorsa, diğer karakterlerin de bu olay ile ilgili tepkilerini vermek gerekir. Yatıştırıcı mı, sırra ortak mı, ayırıcı mı?

Dekor

Sitcomlar tamamen kapalı mekânlarda çekilir. Ortalama bir sitcomda 6-7 civarında dekor vardır. Bunların yarısı çok sık, diğer yarısı ise daha kısa sürelerle kullanılır. Bunlar karakterlerin evleri, iş yerleri, sıklıkla gidilen bir lokanta ya da pastane olabilir. Askeri bir tema içeren öykülerde koğuş, kışla gibi yerler; okul sitcomlarında sınıf, okul, jimnastik salonu sitcom mekânı olarak kullanılabilir. Kapalı mekânlarda elbette ki stadyum ya da hareket halindeki otobüs gibi daha sıra dışı tercihler de yapılabilir ancak burada önemli olan nokta bu dekorun sıklıkla kullanılabilme potansiyelidir. Yalnızca bir kaç mekân olan bir dizide fazla sıra dışı bir dekor kullanılırsa konuyu da bu derece marjinal bir noktaya taşımak gerekebilir.

Yarı açık cafe, alışveriş merkezi, pasaj gibi mekânlar da sitcoma uyumludur. Bunun dışında açık yerler yalnızca geçişlerde kullanılır. Daha doğrusu, iki kapalı mekân arasındaki geçiş görüntüsü bir evin, iş yerinin ya da mahallenin dışarıdan görüntüsü olmalıdır.

Hareket, Eylem, Durumlar

Sitcomlarda karakter özellikleri kadar onların sahne içindeki konumları ve yaptıkları eylemler de önemlidir. Sonuçta her şey dar bir mekân içinde geçtiği için diyalogla birlikte hareketi de vermek gerekir. Buradaki karakter eylemleri, sinema filmi karakterlerinin eylemlerinden farklı olarak aşırı dışa dönük, teatral ve abartılı olabilir:

a) Sitcomlarda dekorların az sayıda olması doğal olarak dekorlar üstünde karakterlerin oldukça yoğun olarak bulunmasını gerektirecektir. Buna karşılık, bir sahnenin açılışında genellikle iki karakterin ve onlar arasındaki doğrudan veya dolaylı çatışmanın verilmesi, aşırı karakter yüklemesini ve bununla birlikte bazı karakterlerin pasif kalmasını getirebilir. O halde sahnelerin içinde diğer karakterlerin bolca gelip gitmesi, girip çıkması, çoğalıp eksilmesi yerinde olacaktır. Ancak bu gelip gitmeler, mutlak surette bir nedene bağlı olmalıdır. Karakterin sahneye giriş nedeni içerden bir şey almak, içerdeki birine ufak bir soru sormak gibi çok basit bir gerekçeye bağlanabilir. Bu tip bir sıradanlık sitcoma özgü gerçekçilik için uygundur. Buna karşılık, karakterler sahneden çıkarlarken yani

mekânı terk ederken genellikle hoş, komik, iğneleyici ya da gösteri boyutu yüksek bir replik söyler.

b) Sitcomlar kaçınılmaz olarak diyalog üzerine kuruludur. Bu kadar sınırlı dekor ve mekân olmasının yanında, bir karakterden diğerine çabuk kurgularla geçme durumunun da bulunmaması, senaristi iyi, vurucu, görsel, etkili diyaloglar yazmaya yöneltecektir. Ancak karakterin bir şey söylerken aynı anda bir şeyler de yapması sitcom için kaçınılmaz durumlardan biridir. Özellikle sahne açılışında, karakterler hem konuşmalı hem de hareket halinde olmalıdır. Kızının akşam evlenecek olmasının kendisini ne kadar sevindirdiğini söyleyen anne tercihen bunu mantı açarken, dolma doldururken, elbisesini giyerken yapmalıdır. Bu hareketlilik, senaryodaki her karakter için geçerlidir. Zaten sitcomun komiği; normal, sıradan, günlük hareketlerin karakter tarafından bilerek veya bilmeyerek deforme edilmesinden kaynaklanır. Karakterin sahne içindeki hareketi kendi duygusu ile doğrudan bağlantılı olmalıdır. Biraz önce verdiğim örnekte kızının akşam evleniyor olmasına sevinen bir anne mantı ile kalp şekilleri yapar, eğer üzgünse her topladığı bohçada bir delik olur. Hele müstakbel damat çulsuz olduğu için üzülüyorsa delik bohçalar daha da iyi olur. Böylece söylenen ile yapılan arasındaki metafor dengesi de kurulmuş olur.

Dramatik İşleyiş

Sitcomların dramatik işleyişi nasıl olmalıdır? Bölüme başlayış, sahnelerin girişi ve genel kurgunun açılımı sitcomlar için bazı kendine özgü özellikler taşır.

a) Sitcomların sinema filmlerinde olduğu gibi üç akttan oluşması zordur. Zira karakter için bağımsız eylem, künye, tematik hazırlık gibi elemanları içeren bir ilk akta ne gerek ne de zaman vardır. Sahneler olayın içinde başlar ve karakter özellikleri, karakterlerin diğerleri ile karşı karşıya kaldığı sahnelerde ortaya çıkar. Dizinin sonunda da ayrı bir akt yaratmaya gerek yoktur. Olay bittiğinde dizi de sona erer. O halde sitcomlarda sinemasal anlamda tek akt olduğunu söyleyebiliriz.

b) Buna karşılık, sitcomları kendi yapıları içinde iki aktlı görmek gerekir. Bu anlamda teknik olarak dizinin uzunluğunu tam ortadan ikiye bölerek *(24 dakikalık bir dizi için 12-12, ancak 70 dakikalık bir bölümde 35-35)* birinci aktta beklenti yaratacak sahneleri oluşturmak, ikinci bölümde de ödemeleri ve çatışmaları ortaya çıkarmak gerekir.

c) Türkiye gibi uzun sitcomların yazıldığı bir ülkede, dizinin süresini şişirebilmek için şarkı sahnesi, bar sahnesi, eğlence sahnesi gibi unsurlar icat edilmiştir. Bu tip sahnelerin mutlaka dizinin ikinci bölümünde yer alması gerekmektedir. Zira birinci akt, beklenti yaratılan bölümdür.

d) Bir sitcom bölümü, bir ana olay örgüsü ile dünyada tek, Türkiye'de ise üç veya dört yan olay örgüsünden oluşur. Bu paralel olay örgüleri ilerleyecek, daha çapraşık hale gelecek ve sonunda da birleşecektir.

e) Gerek öykü bazında, gerekse sahnelerde, olaya çabucak girmek gerekir. Diyelim, bir genç babasının arabası ile kaza yaptığını babasına söyleyecek. Sahneye elbette ki bununla girilir. Çocuk ilk anda söyleyemese dahi sahne boyunca seyirciye bunun gerilimi hissettirilir. Buna karşılık baba ile oğlu bu sene okulun parasını nasıl karşılayacaklarını konuşacaklarsa sahne başka konuşmalarla değil, doğrudan bununla açılır. Hatta bununla açılmakla kalmaz, sahneye konuşmanın ortasından girilir.

Diyaloglar ve Bazı Teknik Notlar

Sitcomlar ağırlıklı olarak diyalog üzerine kurulduğu için diyalog kurgusu ve şekli hakkında biraz durmak gerekir. Herkes mensup olduğu sosyal sınıf ya da yetiştiği çevrenin ağzıyla konuşur. Sitcomlarda bu tanımlar çok keskindir. Karagümrük'te doğmuş biri üniversitelerde yetişmiş, kendini geliştirmiş olabilir ancak önünde sonunda mutlaka bir yerde Karagümrüklü kabadayı tavrı ortaya çıkacak, o şekilde konuşmaya başlayacaktır.

Sitcom ağırlıklı olarak diyalog üzerine kurulduğu için elbette ki diyalogların sıklıkla komik olması gerekmektedir. Örneğin 1 dakika boyunca gülmeye ara verilmez. Seyirci bu gülme sıklığına alışmıştır, onun beklentisini boşa çıkarmamak gerekir. Şimdi de bazı özel notlara girelim:

a) Sitcomlarda seyircilerin gülecekleri yerler senaryo metinlerinde küçük yıldızlarla işaretlenmiştir. Eğer iki yıldız konursa, oradaki esprinin önem taşıdığını ve diğer diyalog metnine geçmek için iki kat daha fazla süre beklemek gerektiğini ifade eder. Aslında bu yıldızlar senaristlerin değil, televizyon seyircilerinin böyle bir şeyi seveceğini düşünen yapımcıların icadıdır.

b) Dekorların az olması gerek yapım bütçesi gerekse yapım ekibinin hazırlığı açısından oldukça büyük bir rahatlık getirir. Hatta kiralanan mekânlarda setin tekrar kurulmasına dahi gerek yoktur, bu anlamda zaman zaman tiyatrodan daha pratik olabilir. Buna karşılık, senaristler için aynı rahatlıktan bahsedebilmek zordur. Türkiye standartlarındaki bir formatla yazılan sitcom yaklaşık 90-95 sayfaya karşılık gelir. *(Piyasada daha sıkışık formatlarda 50 sayfaya kadar düşmektedir)* Senaryo grubu kurulması, sahnelerin paylaşılması ve bir senaryo süpervizörünün *(denetleyici olan bu kişi genellikle senaristin kendisidir)* bulunması kaçınılmazdır.

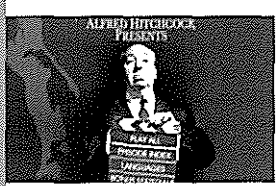
c) Sitcomlar stüdyoda, seyirci karşısında kaydedilebilir. Türkiye'de çok yaygın olmayan bu durum kimi oyuncuların teatral performanslarını olumlu yönde etkileyecektir.

d) Sahneye karakter giriş ve çıkışları, senaryoyu okuyan teknik eleman için önem taşır. Bu yüzden kimin girip kimin çıktığını özellikle ve atlamadan yazmak gerekir. Bazı senaristlerin her giriş-çıkışa büyük harf koydukları dahi görülmüştür.

Drama

Drama ile melodramı birbirine karıştırmamak gerekir. Komediler de dahil olmak üzere, sitcom dışındaki her türlü dizi, drama sayılabilir. Televizyon için yapılan klasik bir dramanın ortalama uzunluğu 40 dakika civarındadır. Bunun senaryo metni açısından karşılığı da yaklaşık 60 sayfadır. Ancak ülkemizde ortalama bir televizyon dramasının uzunluğu en az 70 dakikaya karşılık gelir. Araya giren üç veya dört reklam kuşağı ile birlikte dizinin en az 1 saat 45 dakikalık bir program dilimini doldurması beklenmektedir. Televizyonun çok tutulan dizilerinin yaklaşık 45 dakikalık özetleri de düşünüldüğünde, televizyon kanalı bir yayın kuşağını aynı diziyle doldurabilmektedir. Buna karşılık kanalların içinde bulunduğu rahatlığın senaristler ve çekim ekibi için varolduğunu tabii ki ileri süremeyiz.

Televizyon dramalarının çıkış tarihi 1950'lere dayanır. İlk yayınlanan dramalar genellikle küçük hukuki, polisiye öykülerdir. Suç ve ceza öyküleri dramatik anlatımın en eski biçimlerinden biridir. Dini ve sosyal hukuk anlayışının, bunun yanı sıra örgütlenmenin olduğu her yerde polisiye öykülere yer vardır. İlk dramaların yayınlandığı ABD'de polisiye



50'ler: Alfred Hitchcock presents (Alfred Hitchcock sunar)


60'lar: Bonanza


70'ler: Petrocelli


80'ler:Magnum P.I. (Magnum)


90'lar: Twin peaks (İkiz tepeler)


2000'li yıllar: House

dizilerin formatı 1950'lerin sonunda 30 dakikadan 1 saate kadar çıkmıştır.[328] Al Capone'u yakalayan ünlü FBI müfettişi Elliott Ness'in gerçek hatıralarına dayanan **The Untouchables (Dokunulmazlar)** ve birçok ünlü polisiye yazarının senaryolarından yola çıkan **Alfred Hitchcock presents (Alfred Hitchcock sunar)** gibi diziler, televizyonda polisiyenin kilometre-taşlarını oluşturur. O tarihten itibaren birçok farklı tür ve televizyona özgü alt tür *(hukuki diziler, doktor dizileri, vs.)* boy gösterecektir.

Önce dünyadaki drama türleri arasında bir gezinti yaparak alt başlıkları belirleyebiliriz:

a) Polisiye Diziler:

50'ler: **The Untouchables (Dokunulmazlar), Alfred Hitchcock presents (Alfred Hitchcock sunar)** 60'lar: **The Fugitive (Kaçak)** 70'ler: **Kojak, Baretta, Columbo, Starsky&Hutch, Charlie's angels (Charlie'nin melekleri)** 80'ler: **Hill Street blues, Miami vice** 90'lar: **Homicide:Life on the streets, NYPD Blue** 2000'li yıllar: **CSI: Crime Scene İnvestigation, The Shield, Without a trace, Boomtown, Coldcase**

b) Casusluk, politika ve terör konulu diziler: 60'lar: **The man from u.n.c.l.e., Mission impossible (Görevimiz tehlike)** 80'ler: **Wiseguy** 90'lar: **The West wing** 2000'li yıllar: **24**

c) Fantastik Diziler: 50'ler: **The Twilight zone (Alacakaranlık kuşağı),** 70'ler: **The Bionic woman (Biyonik kadın)** 80'ler: **Quantum leap** 90'lar: **Twin peaks (İkiz tepeler), The X files, The pretender, Buffy, the vampire slayer (Buffy), Angel** 2000'li yıllar: **Dead like me, The Dresden files, Dead zone (Ölüm bölgesi), Lost**

d) Macera Dizileri: 70'ler: **The Six million dollars man (Altı milyon dolarlık adam)** 80'ler: **Magnum P.I. (Magnum), Macgyver** 2000'li yıllar: **Prison break**

e) Westernler: 50'ler: **Zorro, Wanted: Dead or alive (Ölü veya diri aranıyor),** 60'lar: **Bonanza, The Wild, wild west** 70'ler: **Kung-fu**

f) Komediler: 80'ler: **Moonlightning (Mavi ay), The Wonder years,** 90'lar: **Dream on, Once and again,** 2000'li yıllar: **My name is Earl**

g) Seksi Komediler: 90'lar: **Sex and the city,** 2000'li yıllar: **Desperate housewives (Umutsuz evkadınları)**

328) Martin Winckler: *Séries Télé*, Librio, Paris, 2005, sayfa 17

h) Hukuki Öyküler: 70'ler: **Petrocelli** 80'ler: **L.A. law** 90'lar: **Law and order, Ally Mc Beal** 2000'li yıllar: **Boston legal**

i) Medikal Diziler: 80'ler: **St. Elsewhere,** 90'lar: **ER,** 2000'li yıllar: **Nip-Tuck, House M.D. (Doktor House)**

j) Uzay Dizileri: 60'lar: **Star trek (Uzay yolu)** 70'ler: **Cosmos 1999 (Uzay 1999), Battlestar Galactica**

k) Aile melodramları: 70'ler: **Dallas** 80'ler: **Dynasty (Hanedan)**

l) Tarihi Dram-Macera: 70'ler: **The Roots (Kökler),** 2000'ler: **The Tudors, Rome, Carnivale**

m) Animasyon: 80'ler: **The Simpsons (Simpson ailesi)**

n) Gençlik Dizileri: 90'lar: **My so-called life**

o) Diğer Türler: 2000'li yıllar: **Six feet under** *(kara komedi),* **The Sopranos** *(mafya dizisi)*

Türk televizyonlarında hangi tür dramalar yoğunluktadır. Kısaca göz gezdirelim:

a) Mahalle Komedileri:
(Ekmek teknesi, Eşref saati)
b) Melodramlar:
(Acı hayat, Ihlamurlar altında)
c) Töre, Ağa ya da Köy Dizileri:
(Asmalı konak, Asi, Beyaz gelincik)
d) Siyasi söylemli diziler:
(Kurtlar vadisi, Pars narkoterör, Köpek)
e) Şehir dramaları:
(Binbir gece, Bıçak sırtı)
f) Dönem dramaları:
(Elveda Rumeli, Hatırla sevgili, Çemberimde gül oya, Karayılan)
g) Uyarlamalar:
(Aşk-ı memnu, Dudaktan kalbe)
h) Polisiye:
(Arka sokaklar, Parmaklıklar ardında)
i) Çocuk ve Gençlik Dizileri:
(Arka sıradakiler, Selena, Ruhsar)

Dramalarda, sitcomlardan çok daha fazla dekor kullanılır. Dizi başına yaklaşık dört dekor kullanan diziler olabildiği gibi bu rakam bazı dizilerde 40'a kadar çıkabilmektedir. Üstelik drama mekânları ve hazırlanan dekorlar, yeni maceralara göre haftadan haftaya farklılık gösterir. Bu anlamda elbette ki sitcomlara oranla çok daha maliyetlidir. Yine de dizilerde kullanılan dekorlar bazı özel istisnalar dışında belli prototiplere indirgenebilir. Bir kaç sene önce Fransız Jean-Pierre Desaulniers bunları özetleyen küçük bir liste yapmıştır.[329] Buna göre:

Ev içi mekânları: Oda, mutfak, oturma odası, banyo, mahzen, taşlık, çatı katı.
İç mekânlar: Büro, atölye, sınıf, çiftlik, lokanta, otomobil, fabrika, garaj, butik, yazım odası, şantiye.

329) Michel Gosselin: *Le Scénario télévisuel,* Triptyque, Montreal, 1993, sayfa 40-41

Sosyal mekânlar: Kilise, cami, garnizon, hastane, sağlık merkezi, akıl hastanesi, hapishane, sınıf, stadyum.

Geçiş mekânları: Antre, koridor, otel odası, bar, sokak, otoban, gar, tren, uçak, vestiyer, boş sahalar, depo, duş, kulübe, telefon kabini, hırsız ve berduş mekânları.

Doğal mekânlar: Doğa mekânları, park, bahçe.

Drama Notları

Televizyon dramaları, çok farklı türleri içinde barındırabildiği için belli bir yapı üzerinden örnek vermek yerine dramanın genel özelliklerinden bahsetmek ve sinema filmlerinden nasıl farklılıklar gösterebileceği üzerinde durmak yerinde olacaktır.

a) Drama karakterleri arasında ana karakterler ve yan karakterler henüz dizinin başında çok net bir şekilde belirlenmiş olmalıdır. Bunun en önemli nedeni tüm ana karakter öykülerini oluşturacak olan olayların, dizinin ilk bölümünde sunulması gerekliliğidir. Dramalarda tüm karakterler, baş karakterlerle bağlanacak paralel olay örgüleri ile tanıtılıyor olmalıdır. Bu anlamda senarist, drama karakterleri üzerine çalışırken sitcomda yaptığı çalışmadan farklı bir yöntem takip eder. Zira dramalarda karakterlerin eğilimleri, takıntıları ya da özel sözcüklerinden daha çok şahsi öyküleri önemlidir.

b) Karakterlerin genellikle iyi ve kötü olarak iki bölüme ayrılması doğru olur. Ancak bunun dizinin başlangıç noktası olduğu unutulmamalıdır.

c) Karakterlerin niyetlerini hemen ilk bölümden öğrenmek çok önem taşır. Bir drama dizisinin ilk bölümünde, olay hakkında söylenecek her şeyin anlatılması kadar, tüm ana karakterlerin de gösterilmesi gerekir. Diziye yeni girecek karakterler için 7.-8. bölümden sonrasını beklemek ve ilk bölümlerde elimizdeki karakterlerin öykülerini çeşitlendirmek doğru olacaktır.

d) Dramada sitcomdan farklı olarak zamanın geçişi kendine özgüdür. Sitcomda zamanın ilerlemesi neredeyse hissedilmez, her hafta süregelen, yenilenen olaylar önem taşır. Dramalarda ise dizinin genel olay örgüsü bir yandan çok ağır bir şekilde ilerlemeli, bir yandan da bir sezonun sonunda zamanda ilerlemiş olduğumuzun farkına varmalıyız. Örneğin, dizide çocukları olan bir ailenin başına gelen olaylar ağır bir şekilde ilerler ancak seyirci çocuğun da büyüdüğünün bilincinde olmalıdır.

e) Bir televizyon draması ile sinemadaki aynı tür bir öyküyü ayıran en önemli unsur lokal zaman elipslerinin kullanımıdır. Dizilerde uzun süren bir bölüm, aralara başka sahneler girerek birkaç ayrı sahne haline getirilebilir. Böylece iki kişi kafede oturup bir şey konuşurlarken, araya paralel giden başka bir karakter öyküsü, sonra bir diğer karakterin sahnesi girebilir. Kafedeki iki kişiye tekrar döndüğümüzde, sahne kaldığı yerden devam edebilir. Sinemada bu durum mümkün değildir. Zira zamanın geçişi eliptik algılanır.

f) Televizyon dramalarında istisnasız her sahnenin sonu bir beklenti ile bitirilmelidir. *(bir soru, aykırı bir cevap, çatışma, epik bir cümle, sürpriz)* Yine her bölümün sonunda da çok daha büyük bir beklenti yaratılmalıdır. Yaratılacak beklentinin büyüklüğü, buna ne cevap verileceğinden çok daha fazla önem taşır.

g) Hareket, fiziki çatışma, takip, soygun gibi eylemler dramalarda gerek finansal dengeler gerekse de zaman darlığı nedeniyle sinemaya göre daha nadirdir. Bu yüzden de eylemleri çabuk tüketmek yerine bölümün doruk noktalarına taşımak daha doğrudur. Eylem ve diyaloglar *(düşünceler)* arasındaki denge, bir polisiye romandaki gerilim ve araştırma dengesine eşittir. Doruk noktalarının gücü, hazırlıklarının uzunluğu ile doğru orantılıdır. Bir kaç hafta boyunca çeşitli elemanlar yardımıyla hazırlanan bir

sahne çok önemli bir doruktur.[330]

h) Her bölümün ana bir olayı olması gerektiği gibi, her karakterin öyküsünü de sürdürmek yerinde olur. Ayrıca her bölümün girişi çözülmemiş büyük bir krizle yapılmalıdır. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta, o kriz çözülürken, bunun mutlak surette yeni krizler doğurmasıdır. Seyirciye asla öykü sanki o noktadan tekrar başlıyormuş hissi verilmemelidir.

REKLAM FİLMLERİ

Reklam filmlerini film sektöründen bağımsız ve ayrı düşünmeliyiz. Yalnızca ülkemizde değil, dünyada da reklam piyasası ile film sektörü, birbirleriyle olan yapısal benzerliklerine rağmen, son derece sınırlı bir geçişkenliğe sahip görünmektedir. Reklam piyasasında bulunan bir yapım şirketinin buradan televizyon veya sinema sektörüne sıçraması hem mesleki kontrastlar hem de finansal ayrılıklar yüzünden oldukça sınırlı sayıda kalmaktadır. Ancak ben işin senaryo boyutuyla ilgilenmekle yetineceğim.

Bir kurmaca filmin ana omurgasını oluşturan görsellik ve eylem, reklam filmlerinin de merkezindedir. Ancak bu iki nokta reklam filmlerinde, kurmaca filmlere göre çok önemli bir nedenle farklılık gösterir. Reklam'da dramatik kurgu yoktur veya son derece sınırlıdır. O halde dramatik yapı elemanlarının da kullanımı hazırlık sahneleri içermemektedir. Sinema filmlerinde olduğu gibi, başlardaki bir sahne, kendinden çok sonra gelecek başka bir sahnenin hazırlığı olamaz, zira böylesi bir uzunluk mevcut değildir. Kurmaca filmler ve reklam filmleri arasında, görsellik ve eylem arasındaki farkların ana nedeni budur. Biraz açalım.

-Reklam filmlerinde görsellik çok daha vurucu olmalıdır. Bunun için gerekirse dijital sistemlerin yardımını almak, en yeni teknoloji ile üretilen görüntü tekniklerini denemek yerinde olur. Zira amaç az sözle, az zamanda çok şey söyleyebilmektir. Hatta kimi zaman görsellik yalnızca öykünün ya da sözün değil, eylemlerin yerini dahi alabilir.

-Reklam filmlerinde eylemler hem çarpıcı hem de hedefe yönelik olmalıdır. Bunu yaparken, öykü kurmak için yararlanılan dramatik yapı elemanlarından çok, üçleme, kontrast, karakterizasyon eylemi, görsel çatışma gibi dramatik elemanlardan doğrudan yararlanmak gerekir. Bu şekliyle reklam filmleri kısa filmlerden de farklıdır. Reklamcıların çok önemli veya vurucu fikir dedikleri aslında sinemada kullanılan dramatik elemanlardan yalnızca biridir. Yegâne fark, reklamda bu kullanımın doğrudan marka tanıtım veya satış hedefine yönelik olmasıdır.

-O halde reklam yazarı olabilmek için senaristin sabra veya dramatik yapı bilgisine ihtiyacı yoktur. Burada daha konsantre bir yaratıcılık söz konusudur. Çoğunlukla bu yüzden, sanat yönetmeni ile birlikte çalışan reklam senaristleri, yani bir başka deyişle metin yazarları, piyasada veya okulda belli bir senaryo eğitiminden geçmeden rahatlıkla bu mesleğe giriş yapabilirler. İçerik olarak reklam senaryosunun kurmaca filmlerden farklı olduğundan bahsederken, biçim açısından da reklamın hemen hiçbir senaryo yazım kuralı ile uyum göstermediğine kısacası herhangi bir yazım kuralı olmadığına dikkat çekmek doğru olur. Reklamda sizden birçok sahnelik bir metin bekleyen bir çekim ya da oyuncular grubu yoktur. Film zaten yaklaşık 45 saniye sürer ve herkes anlatılacak olay üzerine yoğunlaşmıştır.

330) Michel Gosselin: *Le Scénario Télévisuel*, Triptyque, Paris, 1993, sayfa 35

Reklam yazımının bazı özellikleri üzerinde birkaç cümle ile duralım:

a) Reklamlarda slogan son derece çarpıcı, vurucu hatta verdiği izlenimin iyi ya da kötü olmasını önemsemeksizin başa kakılarak yapılmalıdır.

b) Her türlü evrensel bilgi ve devletlerin kendine özgü özelliklerinden yararlanılır.

c) Argo, şive, deyim, ata sözleri gibi her türlü retorik bilgisinden yararlanılmalıdır.

d) Hem halk diline, hem de halkın anlayışına, kültürüne yakın olmalıdır.

e) Nükte ve kara mizah reklamın çarpıcı olmasına çok yardım eder.

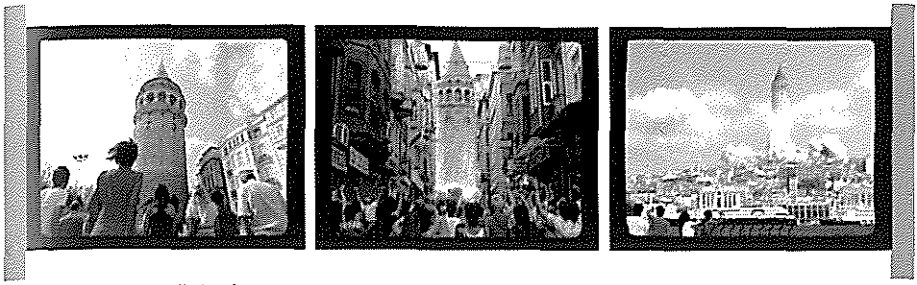
ÜÇLEME: *RENAULT LAGUNA* reklamında bir adam balık tutmaktadır. *LAGUNA* arabası da biraz ileride park edilmiş şekilde durur. Oltaya tam balık vuracakken, arkasındaki yoldan bir grup bisikletli geçer ve *"Aaa... ne güzel otomobil..."* diye bağırır. Balıklar kaçar. Adam sinir olur ve tekrar balık tutmaya koyulur. Balıklar tam yaklaştığında, bir başka bisikletli geçip *"Aaa... gerçekten de süper bu araba..."* der ve balıklar yine kaçar. Adam daha da sinir olur ve otomobilini daha ileriye park eder. Balıklar yine yaklaşmaya başlar. Bu sefer aralarında konuşurlar ve içlerinden biri *"Araba kaybolmuş, artık değmez, gelin gidelim"* der. Burada çok iyi kullanılan bir dramatik üçleme vardır. Ancak bunun yanında çatışma, nükte, ödeme, şok gibi birçok dramatik elemanı da içinde barındırmaktadır. Reklamın kalitesi de bu kadar kısa bir sürede bu elemanlardan en çoğunu en vurucu biçimde kullanması ile yükselecektir.

KONTRAST: *HAKAN PLASTİK*'in *SİMENTA* ürününün reklamında yapılan işin ciddiyeti ile hiç bağdaşmayacak kadar birikimsiz ve akıllı olduğunu sanan, cahil, bitirim bir işçi gösterilmektedir. Aynı reklamın bir başka versiyonunda ise plastik döşemeyi yapanların başındaki işçi adamlarına yapacaklarını iyi ve doğru şiveli bir İngilizce ile açıklamaktadır. Bu olayın bir işçinin gerçek konumuna getirdiği kontrast, ürünün aklımızda kalmasına yardımcı olacak en önemli dramatik unsurlardan biridir.

ÇATIŞMA: Reklamlar kısa sürdüğü ve mümkün olduğunca vurucu olması gerektiği için çift aşamalı çatışma ile iç çatışma yaratabilmek oldukça büyük hüner gerektirmektedir. Dış çatışma ise gösteri boyutu çok yüksek olmadıkça önemli bi dramatik eleman olarak görülmez ve reklamlar için çok da uygun değildir. Buna karşılık çift aşamaya gerek olmadan ortaya konan her türlü çatışma reklamlar için ilgi çekici olacaktır. Nitekim *KENT ŞEKERLERİ*'nin yayınlandığında çok ilgi çekmiş reklamında yaşlı bir karı-koca, bir bayram günü temizlenmiş, hazırlanmış bir şekilde eve gelecek olan çocuklarını beklemektedir. Çocukların geç kalması, bir türlü gelmemesi ve yaşlı karı-kocanın vakur bir şekilde birbirlerine çocukların nerede kaldıklarını sormaları neredeyse bütün ülkeyi ağlatmıştır. Eğer aynı reklam iki yaşlı ile değil de orta yaşlı bir karı-koca ile yapılsaydı, metni tamamen aynı bıraksak dahi aynı etkiyi yapmayacaktı. Burada çatışmanın sakatlar ve yaşlılar konusundaki aşamasız etkisinden yararlanılmıştır. Çatışma bölümünde de irdelediğimiz gibi sakat ve yaşlı insanlarla ilgili sahnelerin hazırlığını yapmaya gerek yoktur. Yalnızca onların gösterilmesi bile seyircide çatışma yaratmaya yetecektir.

Reklam Senaryosu Örneği

Reklam senaryoları klasik çift bölmeli model yapısında, yaklaşık 1-2 sayfa arası değişen uzunluklarla gerçekleştirilir. Senaryonun içine kamera hareketlerini çok genel olarak serpiştirmek gereklidir zira bu kadar kısa bir öykünün görsel boyutunu öne çıkarmak önem kazanır. Şimdi de bir örnek dahilinde ne tip sunum yapılacabileceğini görelim:



müşteri
client ***AKBANK EXİ 26*** *Ürün*
product ***ROCK N' COKE*** *tarih*
date ***20.06.07*** *başlık*
title ***GALATA KULESİ*** *version* ***1*** *uzunluk*
length ***35"*** *VISUAL/GÖRSEL AUDIO/İŞİTSEL*
Yönetmen: İlker Canikligil

Pek çok rockcı genci uzun bir kuyrukta görürüz. Her biri sırtında çantası, uyku tulumu, tam teçhizatlı kuyrukta ilerlemektedir. Kamera açıldığında hepsinin Galata Kulesi'ne girmek için sırada beklediğini görürüz. Kenardaki barikatların arkasında anneler, babalar ve yakınları gençleri uğurlamakta, kimisi ağlamaktadır. Gençler çok gururlu görünmektedir. Herkes kuleye doluştuktan sonra büyük kapı kapanır ve geri sayım başlar. 3...2...1...
Ve kule tozu dumanı birbirine katarak sarsılmaya başlar, yerinden bir roket gibi kalkar. Cut. Kule gökyüzünde iyice küçülmüş yol almaktadır.

Cut. Kule Hazerfan Havaalanı'na bir roket gibi iniş yapar, etraf toz duman olmuştur. Toz ve dumanın arasında kapı açılır. Gençlerden biri dışarıya ilk adımını atar. Kızıl toprak alana atılan ilk adım aya atılan ilk adım gibi heyecanlıdır. Sanki yer çekimi yok gibidir. Çocuğun botunun altında kızıl bir toz kalkar. Elindeki exi 26 bayrağını toprağa saplar ve heyecanla kameraya konuşur...
Cut. Rock N' coke görüntüsü üzerine Rock N' Coke logosu ve exi 26 logosu gelir.

Anons: ***Üççç... İki... Biiiiir....***

SFX: Roket ateşleme sesi

Genç: ***Benim için küçük, insanlık için büyük bir adım!***
DS: ***Gerçek hayattan kopmanın tam zamanı!***

DS veya sadece super:
Rock N' Coke Müzik Festivali.
Tam 5 yıldır Akbank exi 26 desteğiyle!

C) DİĞER TÜRLERE GÖRE YAPI MODELLERİ

UYARLAMA

Uyarlama yapmak, bir kitabı alıp senaryo formunun üstüne oturtmak değil; hem biçim, hem de içerik açısından, kitap formundan senaryo formuna geçmektir. Francesco Rosi uyarlamayı hayalet karakterlerden gerçek karakterlere geçmek diye tanımlar. Gerçekten de uyarlama yapmanın en önemli işlevi, okuyucunun belleğinde oluşturulan öznel karakterlerden herkesin karşısında, düşünceleri ile değil eylemleri ile varolan nesnel karakterlere geçiş yapmaktır.

Uyarlama Yöntemleri

Uyarlama yapmak için her şeyden önce edebi eserin içinde hangi bölümün ya da nelerin uyarlanabilir olduğunu çok iyi bilmek gerekir. Bunun için yine dramatik tekniklere başvurmalıyız. Uyarlama yapmanın nihai hedefi bir sinema filmi oluşturmaktır. O halde dünyanın en şahane romanını dahi uyarlıyor olsak bunu sinema diline ve dramatik yapının bütünlüğüne uygun hale getirmek esas alınmalıdır.

a) Üniversitedeki hocalarımın bazıları, uyarlama yaparken, *"başından atma"* veya abartılı olarak *"duvara fırlatma"* denilen yöntemi uygulamamızı önerirlerdi. Bu yönteme göre, uyarlanacak kitap birkaç kez okunduktan sonra başucundan kaldırılır, yok edilir ya da duvara fırlatılır. Kısacası, öyküde unutulan yerler olsa dahi, kitaba tekrar bakıp bilgilenmek yerine, filmin dramatik kurgusunun hangi sahnelere ihtiyacı olduğunu gözetip ona göre yeni bir şeyler eklemek tercih edilmelidir. Sonuçta, yazdığımız metin filme çekilecek bir senaryo olduğuna göre, yeni elemanlar eklesek dahi bunlar kitabın elemanlarından çok, olay örgüsünün gereklerine karşılık gelmelidir.

b) Senarist Ted Tally [**Silence of the lambs (Kuzuların sessizliği)**], uyarlamanın kitabın şekilsel mantığına çok daha uygun yapılması gerektiğine inanır. Bu anlamda ilginç bir uyarlama yöntemi geliştirmiştir. Romanın önce 25 ilâ 30 sayfa arasında uzunluğu olan bir tretmanını yazar. Bu tretman, klasik üç aktlı yapıya saygı gösterir ve film ile roman arasında bir yerdedir. Ted Tally, elindeki bu tretmanı herhangi bir yapımcıya bir elde roman, bir elde tretman, rahatlıkla açıklayabileceğini söylemektedir. Bunu yaparken, filmin 4. sahnesinin, kitabın 35. sayfası ile 47. sayfası arasına denk düştüğünü ve bu sahne için öngörülen değişimlerde neler olduğunu gayet geleneksel bir şekilde anlatabilecektir.[331] Bir anlamda, kitabın birebir dramatik dönüşümü üzerine son derece formel bir şekilde çalışılmış olacaktır.

c) Yeşilçam senaristi Bülent Oran uyarlayacağı romanları önce bütünüyle bir kaç kere okuduğunu söyler. Zira roman okuru romanın bütününü unutmakta, bazı önemli bölümleri ise aklında tutmaktadır. Filmde onu bulamazsa iyi uygulayamamışlar, becerememişler diyecektir. İşte bu yüzden olacak Bülent Oran okuma esnasında farklı renkteki kalemlerle kitaptaki satırların altını çizer: *"Sözgelimi 'Rumelihisarı'nda güneş batarken...' diye başlayan kelimelerin altında mavi renk çizgi, sonra diyelim ki 'Selma ile Nihat elele dolaşıyordu.' kelimelerinin altında kırmızı renk çizgi... ve böylece sürer gider. Hemen ilk bakışta her şey net görünür: mekânlar ne renktir, karakterler ne renktir, psikolojik durumlar ne renktir vb..."*[332]

---

331) Kevin Conroy Scott: *Screenwriter's masterclass*, Faber and Faber, New York, 2004, sayfa 6
332) İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran*, Dergâh, İstanbul, 2004, sayfa 189

d) Uyarlama teknikleri ve romanla sinema arasındaki geçişkenlik üzerinde incelemeler yapmış Fransız kuramcı Alain Garcia, romanın üç-zamanlı naratif yapısına karşılık *(durgun anlar- geçiş zamanları- güçlü anlar)*, senaryonun çift zamanlı *(rölanti anlar- güçlü anlar)* bir anlatımı olduğunu savunur.[333] Senaryoda güçsüz veya durgun bir zaman dilimi, bireysel öngörüler, düşünceler, özlemler gibi duyguların eylemle verilmesi zorunluluğundan kaynaklanır.

e) Bazı senaristler ise daha değişik bir uyarlama metodu ile çalışmayı yeğlemişlerdir. Birçok kez okudukları kitabın gereksiz veya ilgisiz gördükleri her sayfasını koparırlar. Görsel olmayan, uzun düşünsel tasvirleri anlatan sayfaları teker teker atarlar.

UYARLAMA TEKNİKLERİ VE ESER SEÇİMİ

Uyarlanacak olan kitabın 1. sayfası, filmin 1. sahnesi demek değildir. Filmin geneli hakkında bir fikir sahibi olduktan sonra, giriş sahnesini öykünün etkileyici bir bölümünden seçmek gerekir. Böylesi vurucu bir giriş yapmak için gerekirse farklı yapıda bir olay örgüsü kurmak da yerinde olacaktır. Uyarlama yaparken, uyarlanan kitaba göre nasıl bir değişim yapıldığını farklı şekilde çeşitlendirebiliriz.

a) Bazı bölüm, epizod veya karakterlerin kaldırılması
b) Kitabın zamanının başka bir zamana uyarlanması
c) Kitabın türünün farklılaştırılması
d) Olay akışının farklılaştırılması

Senarist, uyarlamasını yapacağı eserin bazı bölümlerini kaldırıp bazı yerlerini de farklılaştırırken, kendine göre, hiç değiştirmeyeceği bir dayanak noktası seçer. Eserin yazarı ile senaristin ortak noktasını oluşturan bu eleman, baş karakter, tema veya ana olay örgüsü olabilir. Böylece senarist hangi noktadan yola koyulacağını da belirlemiş olur.[334]

Eser

Bir şaheseri değil de orta sınıf, hatta kötü bir romanı uyarlamak!.. Dünyadaki çoğu senaristin ve sinemacının bu konuda hemfikir olduğunu gördüğünüzde şaşırabilirsiniz. Zira yerleşik fikir, büyük ün kazanmış veya klasik hale gelmiş romanların filmlerinin yapılmasının daha doğru olduğu yönündedir. Ticari açıdan belki bu yanlış bir fikir değildir. Zira en ilgisiz insanı bile sinemaya getirmek için Germinal, Anna Karenina veya Don Kişot sözcükleri heyecanlandırıcı olabilir. Ancak bu durumda o romanların yakaladığı başarıyı tutturamamak, okuyucularını hayal kırıklığına uğratmak ya da romanın bazı bölümlerini kısaltıp yazara ihanet etmek gibi risklerin olduğunu unutmamak gerekir. Romana göre mutlaka sadeleştirme yapmamız gerekeceği için kesilen her sahne için eleştiriye uğramamız kaçınılmazdır.

Alfred Hitchcock yalnızca başarıya ulaşmamış veya kötü yazılmış romanlardan yapılan uyarlamalarla çalışmayı adet haline getirmiş bir sinemacıdır. François Truffaut, kendisine neden Dostoyevski'nin *Suç ve Ceza* romanı gibi dev bir klasiği beyaz perdeye uyarlamayı düşünmediğini sorduğunda şöyle bir yanıt verir: *"Bunu asla yapmayacağım, çünkü* Suç ve Ceza *bir başkasının başarısıdır. Hollywood yönetmenlerinin, edebiyat*

---

333) Alain Garcia: *L'Adaptation du roman au film*, Diffusion, Paris, 1990, sayfa 47
334) Tudor Eliad: *Les Secrets de L'Adaptation*, Dujarric, Paris, 1981, sayfa 36

başyapıtlarını nasıl mahvettiklerine dair çok şey söylenmiştir. Benim buna asla bir katkım olmayacak! Benim yaptığım, bir öyküyü sadece bir kez okumak ve ana fikrini beğenirsem, kitabı unutarak sinema yaratmaya başlamak... Bugün size Daphne du Maurier'in Kuşlar *kitabının öyküsünü anlatamam. Bu kitabı sadece bir kez ve süratle okudum. Bir yazar, iyi bir roman yazabilmek için ömrünün üç-dört yılını verir, bu onun tüm yaşamıdır. Sonra başka insanlar tümünü üstüne alır. Sanatçılar ve teknisyenler, çeşitli yanlarını kurcalar ve sonunda yazar tümüyle unutulurken, birisi çıkıp Oscar'a aday gösterilir. Ben böyle bir şeye gelemem."*[335]

Halbuki sinemada her şey Hitchcock'un bahsettiği kadar kesin ve net çizgilerle belirlenmemiştir. Hatta bu söylediklerini kabul ettirebilmek için ne büyük sıkıntılar geçirdiği bilinmektedir. Zira uyarlama konusunda sinemada herkes aynı şekilde düşünmemektedir. Ünlü yapımcı David O. Selznick 12 Haziran 1939'da bizzat Alfred Hitchcock'a gönderdiği mektupta onun tüm savunduklarını sert bir dille eleştirmiştir. Selznick, Daphne du Maurier'den uyarlanacak olan **Rebecca** filminin öyküsünün farklı bir dille anlatılmasına, bazı sahnelerinin değiştirilmesine kesinlikle karşıdır. Ona göre kitabı okumuş ve beğenmiş olanlar, eğer açıklanabilir nedenleri varsa romanın kısaltılmasına razı olacak, ancak aynı nedenle yapılmış değişimleri kesinlikle kabul etmeyecektir. Bu değişimlerin romanın naratif yapıya uydurulması adı altında yapılmasına da kesinlikle karşıdır.[336] Bu filmden önce çok sayıda filmi aslına sadık kalarak uyarlatmayı başardığını belirtmiştir.[337]

Halbuki Hitchcock kötü romanların uyarlamasının çok daha iyi olacağını savunan tek sinemacı değildir. Bambaşka bir kültürden, yeni gerçekçiliğin ünlü senaristi Suso Cecchi d'Amico da bunu doğru bulduğunu ifade etmektedir: *"Genellikle kötü bir kitaptan iyi bir senaryo doğabilir. Halbuki iyi bir romanın stilistik güzellikleri filme uyarlarken kaybolur. Ben zanaatkarlık mesleğimde, edebi tarzı sinemaya en iyi tercüme edebilecek, ondaki fazlalıkları en iyi ifade edebilecek bir stil bulmakla yükümlüyüm: rafinelik, duygu ve şiddet..."*[338] Fransız senarist Daniel Boulanger de diğerlerinden farklı düşünmemektedir. Uyarlama yapmak çoğu senaristin güvendiği, yapmak istediği bir yöntemdir, ancak yaparken uyarlanan kitabın büyük bölümü de atılır. Hatta o kadar ki bir süre sonra neden o kitabın uyarlandığı sorusu bile ortaya çıkabilir. Boulanger, yapımcıların hangi kitabı neden seçtiğini anlayamadığını söyler.[339] Sonuçta ortaya çıkan eser özgündür ve bir yeniden yaratmadır. O halde neden kitaptan başlamalı? Michel Audiard ise bunun tersini düşünür ve kitaptan başlamanın yararlarından söz eder. Kendisi de ufak çaplı polisiyeler yazdığı için bu tip kitapların uyarlamasının çok daha rahat olduğunu bilmektedir: *"Romana her zaman inanırım. Bir kitaptan gitmeyi sever-*

---

335) François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı, sayfa 64

336) D.S.Selznick: *Memo from David O. Selznick*, Grove Pres, NY, 1972, mektup 12 Haziran 1939

337) Selznick Hitch'e (Hitchcock) hitaben yazdığı mektubuna fırtına gibi girmiş, kibarlığı elden bırakmadan hoşnutsuzluğunu net bir şekilde belirtmiştir:

Sevgili Hitch,

Rebecca'nın uyarlaması karşısında hayal kırıklığıma uğramak ve şoke olmaktan başka deyim bulamadığımı size söylemenin sevimsiz zorunluluğu içindeyim. Çok başarılı olmuş bir eserin deforme edilmiş ve avamlaştırılmış bir versiyonu olmuş. İçinde anlayamadığım bir nedenden dolayı, Daphne du Maurier'in son derece çekici bölümlerinin yerini demode sekanslar almış. Özellikle Riviera sahnesi.

Biz Rebecca'yı aldık ve Rebecca'yı yapmak istiyoruz. Eğer sizin uyarlamanızda yaptığımız gibi tahrip edersek, kitabı okumuş olan milyonlarca insan bize şiddetli bir şekilde saldırıya geçer. Ama bu milyonlarca insanın dışında da, sinemacılarm kendi sahnelerini yerleştirmek için çekiciliği açıkça belli olan sahneleri neden attıklarını anlamakta güçlük çekiyorum. Bu kendini beğenmişlik bir müddettir bütün şimşekleri Hollywood üzerine çekiyordu. Ancak bu hastalığın İngiltere'yi de etkisi altına aldığını görmeninşaşkınlığı içerisindeyim.

338) Cinématographe: *Les Scénaristes*, No:53, sayfa 38

339) Cinéma 70: *Entretien avec Daniel Boulanger*, No: 148, sayfa 56

im, çünkü sonradan her şeyi atsak da iyi bir başlangıç motoru oluyor. Bir Simenon uyarladığınızda, neredeyse kitaptaki hiçbir şeyi tutmuyorsunuz (Simenon'un sinemaya çok uyduğu zannedilir, doğru değil: her şey karakterlerin kafasında geçiyor) ama ana hatlara, çerçeveye, ruha sahip oluyorsunuz. Bundan yola çıkarak, binlerce şey yapılabilir."[340]

Önemli Fransız klasiklerini sinemaya uyarlayan senarist Jean Aurenche, kendi özeleştirisini yaparken yine diğer senaristlerin yaptığı gibi sıradan romanların uyarlamalarında çok daha başarılı olduğunu belirtmiştir. Aurenche'ın kendi dilinden eserlerine kuşbakışı bakalım: *"İlk çalıştığım film* Le Diable au corps *romanından (Raymond Radiguet) bir uyarlamaydı. 20 yaşındayken romanı okumuş, çok sevmiştim. Filmi yazınca sinemanın büyük romanlardan yararlanması gerektiğini düşündüm. Maalesef, bu düşünce beni yanlışlar yapmaya itti:* **Le Joueur (Kumarbaz)** (Dostoyevsky) ve **Le Rouge et le Noir (Kırmızı ve siyah)** (Stendhal) *uyarlamalarımın bir hata olduğunu düşünüyorum. Stendhal'da gereksiz sayılacak birçok şeyi kesmek gerekirdi, halbuki hiçbir şey gereksiz değil. Romanda günler birbirini mükemmel bir şekilde takip ediyor. Bost(Pierre), Lara(Claude-Autant) ve ben ona çok hantal, çok tiyatrovari bir form vererek Stendhal'de hep olan o şaşırtıcılığı, beklenmedikliği yok ettik. Derinden bakınca, film, yazarın karakterini çok gösteremedi. Örneğin Truffaut'nun (François)* **Jules et Jim (Jules ve Jim)***'e çok fazla ihanet etmediği doğrudur, belki de çok daha az önemi olan bir eser olduğundandır.* **Jeux Interdits (Yasak oyunlar)** *filmini de bir ihanet olarak görmüyorum. Zira Boyer'in çok iyi romanı yine de bir şaheser sayılamazdı.* **La Traversée de Paris (Paris yolculuğu)***'nda da bana kalırsa Marcel Aymé'ye ihanet etmedim (stiline, tonuna, karakterlere saygı gösterdim) ama yine de bir şekilde ihanet etmiş sayıldım çünkü Aymé'ye göre şoför karakteri ressama göre çok daha kötü niyetliydi. Halbuki filmde tersini yapmıştım. Hoşuna gitmedi. Bunu neden yaptığımı çok iyi anlamıştı."*[341] Jean Aurenche burada önemli bir başka noktaya daha parmak basmaktadır. Yaşayan ünlü bir yazarın eserini uyarlamaya kalktığınızda eserin haklarını satın almak için ne kadar para vermiş olursanız olun yazar memnuniyetsizliği karşısında yapacak fazla bir şeyiniz kalmayacaktır. Stephen King'in Stanley Kubrick'le **The Shining (Cinnet)** yüzünden nasıl mahkemelik olduğu hala hatırlardadır. Jean Aurenche filmdeki karakteri değiştirdiği yorumunu yaparken kuşkusuz Marcel Aymé ile arasındaki ideolojik karşıtlıklardan bahsetmek istemiştir. Bazen uyarlama yaptığınız bir yazarla dünya görüşünüz, insanlığa bakışınız, ideolojik yaklaşımlarınız hiç tutmayabilir ama başka bir nedenle uyarlama yapmayı düşünebilirsiniz. *(epik bir tarz, anlattığı çevreye hakimlik, vs.)* Böylesi bir durumda bu tür zorlukları göğüslemek kaçınılmaz olacaktır.



La Traversée de Paris (Paris yolculuğu)

Bir romanın uyarlamasını yaparken neyin tutulacağının da tartışılması söz konusu olmalıdır. **Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)** filminde Stanley Kubrick senaristi ile, baş karakterin Yahudiliği konusunda ters düşmüştür. Arthur Schnitzler'in romanındaki

340) Cinématographe: *Les Scénaristes*, No:53, sayfa 41
341) Cinématographe: *Les Scénaristes*, No:53, sayfa 48

Yahudi Fridolin karakteri, bu etnik özelliği nedeniyle filmde daha sonraki toplu seks sahnesinde gizli grubun elemanlarına karşı kendini yalnız hissedecektir. Öykü, bugünün New York şehrine uyarlandığında senarist Frederic Raphael, baş karakterin Yahudi olmasının onun ne kadar izole olduğunu anlatması açısından etkili olacağını düşünürken, Stanley Kubrick Yahudiliği hatırlatan tüm referanslara karşıdır.

Uyarlama Özellikleri

Daniel Protopopff ve Michel Serceau, yaptıkları araştırmada sinema tarihinin en çok adapte edilen 20 kitabını şöyle çıkarmışlardır.[342]

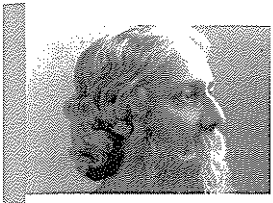
1)-L'Atlantide 2)-Carmen 3)-Decameron 4)-Pompei'nin son günleri 5)-Dracula 6)-Kamelyalı kadın 7)-Romeo ve Juliette 8)-Othello 9)-Sefiller 10)-Faust 11)-Frankenstein 12)-Hamlet 13)-Macbeth 14)-Dr. Jekyll ve Mr. Hyde 15)-Monte Kristo kontu 16)-Suç ve ceza 17)-Don Kişot 18)-Üç silahşörler 19)-Quo vadis? 20)-Nişanlılar

Biraz önce, eser seçimi sırasında, yapımcıların çok ünlü romanların üzerine gitmelerinin gerekli olmadığından bahsetmiştim. Ancak elbette ki bir romanın, televizyon dizisinin veya piyesin büyük başarısı sonrası sinemanın da bundan pay alması kaçınılmazdır. Farklı bir görsel sanat kullanarak seyircilere daha önce başka bir alanda çok beğendikleri bir eseri tekrar duyumsama fırsatı vermek, yapımcılar için oldukça garantili bir iştir. Sonucun, beğeni açısından, çoğunlukla hayal kırıklığı olduğu bir gerçektir ama bu tip denemeler, her zaman vardı ve her zaman da var olacaktır. Ancak yine de çok ünlü bir eserin senaryo uyarlamasında, senaristin kolaylıkla gözden kaçırdığı bazı detaylar olduğu da gerçektir: Roman veya televizyon dizileri arasındaki bazı eserler o kadar büyük bir ün yapmışlardır ki, yapımcılar son derece vasat bir senaryo ile dahi aynı hasılatı yapacaklardır. Bu yüzden çok ünlü bir eserin senaryosu üzerinde çok da vakit kaybedilmez. Tam da bu nedenle bu tip eserler sinemaya uyarlandıklarında, senaryoları oldukça sönük kalır. Burada yapılan önemli hatalardan biri, senaristin, tekrar filme alınan veya uyarlanan eserin çok fazla etkisi altında kalmasıdır. Kitaptaki bazı paragraflar ve bazı karakterler arasındaki ilişkiler, senarist için o kadar açıktır ki kurgu sırasında bunları açıklamaya ihtiyaç görmez. Bir dönem hemen herkesin okuduğu **Da Vinci code (Da Vinci şifresi)** filminin ünlü senaristi Akiva Goldsman, öyküyü özgün olarak tekrar kurgulamak yerine, kitabı bölüm bölüm takip etme yoluna gidince kitabı okumamış olan seyirci için ilk bir saat olayları birbirine bağlayarak ne olduğunu anlamaya çalışmakla geçmektedir. Aynı hata, **Asmalı konak** gibi çok ün yapmış televizyon dizilerinin uyarlamasında da karşımıza çıkar. Karakterleri Türkiye'de çoğunluk tanıdığı için filmdeki karakter tanıtım sahneleri es geçilmiştir. Ancak benim bir Finlandiyalı olup bu filmi izlediğimi düşünün!

Bazı türlerin uyarlamalarının diğerlerine göre daha uygun olduğu fikri doğru mudur? Bu konu üzerine senarist Ted Tally'nin söylediklerini görelim: *"Bence 'thriller (polisiye gerilim)'lerin uyarlaması daha kolay. Size diğer türlerin vermediği, takip edilecek güçlü bir naratif motor veriyorlar."*[343] Bazı yönetmenler, uyarlayacakları eserden önce yapmak istedikleri filmi zaman, mekân ve sorunsal yönünden görmek istediklerini, buna uygun özgün bir öykü üretmek zor olacaksa uyarlama yoluna gittiklerini ifade ederler. Hintlilerin ünlü yönetmeni Satyajit Ray, böyle bir yöntem ile film yapar. Filmlerinin senaryolarını çoğunlukla kendi yazan Ray, bunlarda tanıdığı çevreleri ve insanları

342) Cinémaction: *Le Remake et l'adaptation*, Corlet Télérama, Paris, 1989, sayfa 28-29-30-31
343) Kevin Conroy Scott: *Screenwriters masterclass*, Faber and Faber, London, 2004, sayfa 14

anlattığını belirtir, ancak özellikle ilk döneminde, biraz açılmak, başka bir sorunsala girmek, başka mekânları anlatmak isteyerek uyarlamalar yapmıştır.[344] Nitekim ilk filmi **Pather Panchali** bir uyarlamadır. Daha sonra da kariyerine Parasuram'ın bir öyküsünden uyarladığı **Paras Pathar** ya da ünlü Rabindranath Tagore'dan **Teen Kanya** veya **Charulata** gibi filmlerle devam etmiştir.



Rabindranath Tagore



Satyajit Ray



Teen Kanya

Bir kitabın olay örgüsünün yeterli malzeme vermeyecek derecede yalın olması veya tam tersine birbirinin içine geçmiş çok sayıda olaya yer vermesi gibi nedenler uyarlamaya engel teşkil edebilir. Ancak sinemada, buna rağmen zor bir kitabı uyarlama yolunu seçen, hatta bunu bir meydan okuma gibi sunan senaristler de olmuştur. Sinema tarihi bu tür örneklerle doludur. Amerikalı yönetmen George Roy Hill, **The Little drummer girl (Küçük trampetçi kız)** filmi için John Le Carré'nin romanını uyarlamakta senaristi Loring Mandel ile birlikte nasıl zorluk çektiklerini anlatır. Le Carré'nin daha önce anlattığı bir konuya tekrar girerek onunla ilgili bazı eksik bilgiler sunması onları teknik olarak oldukça zorlamıştır. Roy Hill filmin uyarlamasındaki tecrübesini şöyle anlatmıştır: *"John Le Carré, genelde, öykülerinin en başında, üç karakter sunar. Sonradan, bunların hangisinin kahraman, hangisinin anti-kahraman olduğunu anlayabilmemiz için çok dikkat vermemiz gerekir. Her zaman hangisinden bahsettiğini anlamayabiliriz. Bu uygulama edebiyatta harika görünür. Sinemada ise toparlanması zor bir karışıklık, devamsızlık ve anlamsızlık duygusu verir. Bir filmde, her şeyin baştan çok net olması önemlidir. Karakterler yerlerine konmuş olmalıdır. Dahası, sonradan kamp değiştirir veya değişim gösterirler. Yazar, sizin ruhunuzla istediği gibi oynayabilir, sinemacı ise mantığın çizdiği düz bir çizgide gitmek durumundadır."*[345]

Aynı kitabın değişik kültürlerde ya da değişik senaristlerin elinde farklı şekilde uyarlandığına da sık sık rastlanır. Bu konudaki en ilginç örneklerden biri 1905 Texas doğumlu yazar Edward Ewell Anderson'un *Thieves like us (Bizim gibi hırsızlar)* kitabıdır. Fransız gazeteci Philippe Garnier'nin incelemesinde filmin RKO şirketi tarafından **They live by night (Dönülemeyen yol)** adıyla Nicholas Ray'e yaptırıldığını, sonra da 1972 yılında haklarının bağımsız bir yapımcı olan Jerry Bick'e satıldığını öğreniyoruz. Nitekim aynı öykü, ünlü yönetmen Robert Altman'ın yönetmenliğinde 1974 yılında **Thieves like us (Bizim gibi hırsızlar)** adıyla çekilir. Burada ilginç olan şey, hem tonu hem de duyarlılığı birbirinden tamamen farklı olan iki filmin gerek diyaloglar, gerek eylemler, gerekse de karakter yaratımı açısından en ince detaylara varıncaya kadar kitabı harfiyen takip ettiğidir.[346]

---

344) Satyajit Ray : *Ecrits sur le cinéma*, Ramsay Poche, Paris, 1982, sayfa 73

345) Eric Leguebe: *Confessions 2*, Ifrane éditions, Paris, 1995, sayfa 254

346) Philippe Garnier: *Honni soit qui Malibu*, Grasset, Paris, 1996, sayfa 220

Tecrübeli sinemacılar uyarlama yaparken sadece uyarlanacak kitabı değil başka kitapları da okumayı seçerler. Özellikle kitabın sorunsalını besleyen başka kaynaklar uyarlanacak konuyu zenginleştirecek elemanlar içerebilirler. **Shining (Cinnet)** filminin senaristi Diane Johnson, yönetmen Stanley Kubrick'in Londra'daki evinin salonunda durmadan Hint usulü Tandoori Piliç yiyerek yaptıkları karşılıklı tartışmalarla senaryonun iskeletini nasıl oluşturduklarını anlatır. İkisi de bu tartışmalara gelmeden kitabın dışında Freud'un *Surnatural* ve Bruno Bettelheim'ın *Peri masallarının psikanalizi* adlı kitapları okumuşlar hatta bundan önce ayrı ayrı sonra da ikisinin versiyonlarını birleştirerek bir özet çıkarmışlardır.[347]

Piyes Uyarlamaları

Tiyatronun sinema ile en önemli farkının diyalog ve eylem kullanımından geldiğini biliyoruz. Tiyatro neredeyse tamamen diyaloglar ve oyuncu performansı üzerine kurulmuştur. Yani göstermek esastır. Sinema ise kurulan dekorları dahi bariz bir şekilde göstermemeyi amaçlar. Halbuki sinemadaki en iyi uyarlamalar bile tiyatrodaki piyeslerin izlerini fazlasıyla taşımaktadır. Bunu elbette ki içerik açısından değil de biçim açısından söylüyorum. Aslında piyes uyarlamaları, roman uyarlamalarından daha zor olabilir. Romandaki düşünceler, fikir yürütmeler, senaristleri bunların görsel karşılıklarını bulmaya itmektedir. Halbuki piyeslerdeki diyaloglar net ve kesindir. Yani çözümler diyalogla bulunmuştur ve dönüştürmek oldukça zordur. Noel Coward'ın tek aktlık oyunu *Still Life*'ın David Lean tarafından sinemaya uyarlaması olan **Brief encounter (Kısa tesadüfler/Kısa buluşma)** gibi bu zorluğun üstesinden gelmiş yapıtlar da vardır. Evli ve çocuklu bir kadının yine kendisi gibi evli bir doktora aşık olması ve yaşadıkları aşktan sonra ayrılmalarını anlatan filmde, karakterlerin aile yaşamları ile aşkları arasındaki iç çatışma o kadar güçlüdür ki piyes, sinemaya uyarladığında asla kan kaybetmez.



Brief encounter
(Kısa tesadüfler/Kısa buluşma)

Biyografi

Sinemada ünlü bir karakterin öyküsünü anlatmak, özgün bir senaryo ile veya biyografik bir kitaptan yapılan uyarlama ile gerçekleşebilir. Ancak tek bir uyarlama kitabına sadık kalınsa dahi biyografisi yapılan kişi üzerine yazılmış başka kaynaklara da başvurmak gerekir. Uygulamada öne çıkan bazı özelliklere dikkat çekelim:

-Herşeyin dramatik olduğunu ve karakterin hayatında dramatik olanın ön plana çıkarılmasını unutmamak gerekir.

-Karakterin hayatının yalnızca belli bir bölümü dramatik ise tüm hayatını özetlemek yerine yalnızca o bölümü anlatmayı tercih edebiliriz.

-Dünyayı fethedecek kadar büyük bir karakter dahi olsa ondaki insani özellikleri filme yansıtabilmek gerekir. Sinemada gerçek özdeşleşmeyi sağlayan budur. Büyük savaşlar yapan bir karakterin evde bahçe sulamasını veya top oynamasını göstermek ilginç olabilir.

---

347) Norman Kagan: *Le Cinéma de Stanley Kubrick*, Ramsay Poche Cinéma, Lausanne, 1979, sayfa 230

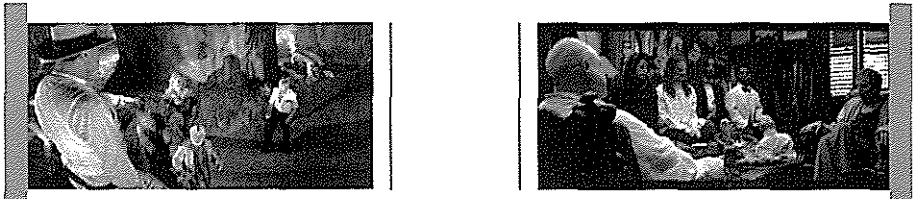
-Yine çok önemli karakterlerin, özellikle yalnız başlarınayken içinde bulundukları iç çatışmalı durumları net olarak göstermek doğru olur. Örneğin Türkiye'de Atatürk üzerine doğru bir biyografi filmi yapılamamasının da temel nedeni budur. Zira insanlar ya onu tabusal biçimde yüceltmek ya da acımacızca ve nedensizce eleştirmek yoluna gitmektedir. Atatürk'ün arzularına çok bağlı, savaş tekniği konusunda çok başarılı ama insani zaafları olan bir kişi gibi gösterilmesi de yeterli değildir. Önemli olan kendisinin bu durumdan ne kadar acı çektiği veya çekmediği konusunun üzerine gitmek, bunu gösterebilmektir.

TEKRAR YAPIM (REMAKE)

Aslında tekrar yapımın senaryo metni konusunda ayrı bir bölüm olarak ele alınmasının ne kadar gerekli olduğu tartışma götürebilir. Tekrar veya yeniden yapım bir uyarlama ya da herhangi bir eserin başka bir senarist tarafından tekrar yorumlanması demek değildir. Tekrar yapmak, bir filmi yeniden, bir başka deyişle senaryosunu değiştirmeden ya da çok az bir değişiklikle tekrar çekmek demektir. Jenerikte mutlaka ilk versiyonun senaristinin ismi de yazılacaktır.

Öncelikle bir filmi yapan kişilerin neden buna soyundukları sorusunun cevabını vermemiz gerekir. Örneğin Don Taylor'un 1977 yılında yönettiği ve H.G. Wells'in romanına dayanan **The Island of Doctor Moreau (Doktor Moreau'nun adası)** filmi 1996 yılında, yani yaklaşık 20 yıl sonra, John Frankenhaimer'in yönetmenliğinde tekrar yazılıp çekilmiştir. Alejandro Amenabar'ın **Abre los ojos (Aç gözünü)** filmi ise yalnızca dört sene sonra **Vanilla sky (Vanilya gökyüzü)** adıyla tekrar çekilmeye gitmiştir. Bu örnekleri çoğaltabiliriz ancak tekrar yapımlarda iki film arasındaki zaman süresinin gittikçe kısaldığı görülmektedir. Bunu Hollywood'daki konuların tıkanması ve özgün projelere tekrar tekrar dört elle sarılma olarak yorumlayanlar vardır. Ancak küçük çapta izleyiciye ulaşmış iyi bir senaryoyu daha geniş bir kitleye sunmak da amaçlanmış olabilir. Daha ünlü oyuncularla ABD'de çekilen **Vanilla sky**'daki motivasyon bu olabilir. **The Island of Doctor Moreau** gibi makyaj ve özel efektlere dayanan filmlerde ise teknolojideki hızlı ilerlemeleri filme yansıtmak düşünülmüş olabilir. Ancak bir filmi yeniden yapmak demek yalnızca yeni gelişen teknolojileri senaryoya uygulamak değil, filmi yeniden yorumlamaktır. Nitekim, tekrar yapım olan filmlerde hangi sahnelerin saklanıp, hangilerinin değiştiğini gözlemleyerek, filmin yapıldığı kültürün, toplum yapısının ve buna bağlı olarak da yönetmenin olayı yorumlayışının önemini kavrayabiliriz. **Yojimbo**'da baş karakter Sanjuro'nun bir çarpışmaya girme durumunu gösterdikten sonra elips yapılır ve karakteri yüzü gözü yaralı bir şekilde hapiste görürüz. Burada olay örgüsünde sıçrama yaparak çarpışma sahnesi bilerek atlanmıştır. Halbuki aynı filmin tekrar yapımı olan **Last man standing (Son adam)**'da çarpışmayı sahne sahne takip ederiz. Bu çatışma gösteri boyutu yüksek sahne ile verilmiştir.

Tekrar yapmak, bir anlamda da daha iyisini yapacağını öngörmek, meydan okumak demektir. O yüzden de yeni çevrimde teknik bir kozun *(oyuncular, özel efektler, makyaj, yeni kamera teknikleri, vs.)* olmasının ötesinde senaryoda da olumlu değişiklikler gerekir. Halbuki, sinema tarihinde yeniden çevrilen filmlere göz gezdirince yenilerin eskileri çok nadiren geçtiğini, yani senaristik anlamda yenilerin eskilere üstünlük tanımadığını hatta kimi zaman geriye götürebildiğini gözlemliyoruz. Yukarıda tipik bir Hollywood yapımı olan **The Island of Doctor Moreau (Doktor Moreau'nun adası)** filminden söz açmıştım. Filmin bir önceki versiyonu ve tekrarı görünüşte birbirine çok benzemektedir. Ancak senaristlerin senaryoyu daha vurucu yapmak adına yaptıkları değişiklikler filmin ana omurgasının değişmesine neden olmuştur. Aslında bu film kurguda yapılan bir



The Island of Doctor Moreau (Doktor Moreau'nun adası)

değişikliğin küçük veya büyük olmasının değil, nerede yapıldığının önemli olduğuna dikkat çekmektedir. İlk filmde Braddock, yani baş karakterimiz bir adaya düşer. Orada Dr. Moreau ve yardımcısı Montgomery tarafından iyileştirilen Braddock, yine de adada bir gizem olduğunu ve bu insanların bir şeyler sakladıklarını sezinler. Nitekim filmin ilk yarım saatini geçtikten sonra başına nedenini anlamadığı irili ufaklı olaylar gelen karakterimiz nihayet ilk keşfini yapar ve adada yarı insan yarı hayvan yaratıkların var olduğunu anlar. Burada net olarak görüleceği gibi dramatik bir kreşendo bulunmaktadır. Halbuki tekrar yapımda ismi Douglas olarak değiştirilen baş karakter, filmin 20. dakikasına gelindiğinde, araştırma yaparken kendini ameliyat odasında bulur ve neredeyse herşeyi öğrenir. *(Adada Dr. Moreau tarafından yaratılmış garip yaratıklar vardır, ameliyatla genleri değiştirilmektedir, vs.)* Ancak ilginç olan şey henüz Dr. Moreau ile karşılaşmamış olmasıdır. Bu dakikadan sonra kaçmaya başlar ve neredeyse kreşendonun en yüksek noktasını oluşturan ölüm tehlikesi bu noktada oluşur. İşte bu andan itibaren tempoyu hiç düşürmemek gerekecektir. Halbuki tahmin edileceği gibi Douglas, Dr. Moreau ile karşılaşır, kurtarılır ve olayları açıklayan uzun sahneler araya girer. Filmin bu noktası tam bir yumuşak karındır.

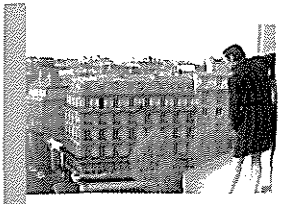
Dramatik kurgu ve çatışma öğeleri içermeyen filmlerin yeniden yapılmaları belki zor değildir ama yeniden aynı çizgiyi tuturabilmeleri oldukça zordur. Nitekim Alain Resnais'nin kült filmi **Hiroshima mon amour (Hiroshima sevgilim)**'in bir Japon yönetmeni tarafından yeniden çekilen versiyonu **H story (H öyküsü)** içeriğinden çok filmin Hiroshima'da tekrar çekilmesi gibi magazin detaylarından beslenmektedir.

Bir Tekrar Yapım Örneği: "Aşık oldum"

Benim şahsen bildiğim zincirleme yeniden yapım öyküsü, dört ayrılmaz arkadaştan birinin günün birinde bir kadından etkilenmesi ve diğerlerinin de teşviğiyle ilk çapkınlık denemesine girişmesini anlatan **Aşık Oldum**'dur. Bu Türk filmi, Ertem Eğilmez gibi büyük bir ustanın yönetmenliğinde çekilmiştir. Artun Yares adındaki senaristin yazdığı senaryoya dayandığı ifade edilir ancak film, Amerikan filmi **Woman in red (Kırmızılı kadın)**'ın neredeyse kare kare yeniden yapımıdır. Daha da ilginci bu öykü Amerikalılar tarafından Fransızlardan satın alınmış ve yeniden yapılmıştır. Daha önce Fransa'da yapılan **Un Elephant, ça trompe enormement (Damdaki çapkın)** filmi Amerikalılarca aslına oldukça sadık kalınarak tekrar çekilmiştir. O halde biraz bu ilk filmin öyküsüne değinelim:

1976 yılında senarist Jean-Loup Dabadie daha önce birlikte çalıştığı yönetmen Yves Robert ile yeni bir proje üretmek için bir araya gelir. Bir tenis maçı sırasında kendi yaşamlarından esinlenerek dört orta yaşlı erkeğin evlilik, kadınlar ve çapkınlık denemeleri arasında geçen yaşamını anlatmayı denerler. Günde sekiz saatten beş ay çalışılır, senaryo biter ve film yapılıp vizyona girdiğinde Fransa'da gişe rekorları kırar, uzun zamanların en iyi komedi filmlerinden biri seçilir. Bir kaç sene sonra filmin yönet-

men/yapımcısı Yves Robert ile senarist Jean-Loup Dabadie, Amerikalılardan gelen teklifi değerlendirir. Yves Robert her zaman özgün eserlerin yeniden yapımından yana olduğunu söyleyerek şöyle der: *"Mesela Moliere'in bir oyunu tiyatroda tekrar oynanmasaydı ne olurdu düşünün!"*[348] Yeniden yapım öyküsü aslında basit bir tesadüfle başlar. Amerikalı komedi aktörü Gene Wilder bir kaç sene önce görüp çok beğendiği Fransız filminden çok etkilenir ve yapımcı Victor Drai'nin teşvikiyle bir yeniden yapım projesine girişilir. Victor Drai, filmdeki hata, günah, suçluluk duygusu ve yalan kavramlarının



Un Elephant, ça trompe enormement (Damdaki çapkın)



Woman in red (Kırmızılı kadın)



Aşık Oldum

Amerikan anlayışına çok yakın olduğunu savunmaktadır. İkna olan Gene Wilder, bir yeniden yapım projesi olsa da senaryo üzerinde bir kaç revizyon yapar. Amerikan senaryo anlayışına uygun bir şekilde diğer üç karakterin etkisi azaltılarak baş karakter üzerine yoğunlaşılır.[349] Başrolü de tabii ki Gene Wilder üstlenir. Film 1984'te çıkar ve büyük başarı kazanır, Türkiye'de de tekrarı yapılır. Filmin yaratıcıları Yves Robert ve Jean-Loup Dabadie bir kaç sene sonra bu öykünün devamını da yazacaklardır. [**Nous irons tous au paradis (Dört çapkının maceraları)**]

BELGESEL FİLM SENARYOSU

Belgesel film söz konusu olduğunda senaryodan bahsetmek birçok kişi için kafa karıştırıcı olabilir. Gerçekten de belgesel filmin temsil ettiği ana eleman *"gerçeklik"* ise, en azından biçim olarak, bunun senaryoda temsil edilen *"tasarı ve hazırlık"* kavramları ile zıt düştüğünü söyleyebiliriz. Buradan yola çıkarak da belgesel film için senaryo yazmanın gereksizliğinden de söz etmemiz mümkün olur. Ancak sinema seyircisi, sezgisel olarak, diejetik zamanı anlatım zamanı içinde tanımlama eğilimindedir. Bu tanımlamanın içinde de kurgu ve hazırlık vardır. Bir başka deyişle her sahne kendinden sonra gelecek başka bir sahnenin hazırlığı olacaktır ve seyirciyi beklentiye sokmaktadır. Bu beklentinin sürekli olarak boşa çıkarılması seyircide sıkıntı yaratabilir.[350] Gerçekliğin filmini çekmek onu gerçek bir kurgu dizinine sokmak değildir. Seyircinin gerçeklikten beklediği, senaristin onun beklentisini yönetebilmesi ve bir belgesel dramaturjisi anlayışına sahip olmasıdır.

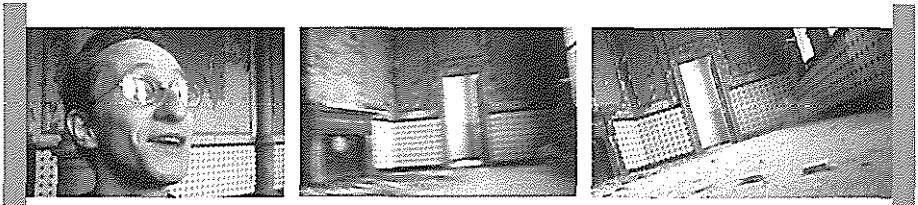
348) Öktem Başol: *Jean-Loup Dabadie, un auteur aà part entière?*, Paris I-Sorbonne Doktora tezi, Eylül 2003, Sayfa 97

349) Aurelien Ferenczi: *Cette fille en rouge qui trompe énormément*, Le Quotididen de Paris, 17/09/84

350) La Licorne: *Cinéma documentaire, Cinéma de fiction*, Pierre Baudry: Terrains et territoires, UFR, 1992, Poitiers, sayfa 7

Belgesel ve Kurmaca

Cahiers du Cinéma dergisinin önemli teorisyenlerinden Serge Daney, André Bazin'in sinema anlayışındaki en önemli vurgunun, yönetmen ile kameraman arasındaki farkta olduğunu belirtir. Bu fark, bir anlamda kurmaca ile belgesel arasındaki ayrıma da işaret eder. Bazin'e göre filmde kafa kesici bir vahşinin beyazların gelişini gözlemlediğini göstermişsek bu durum, yerlinin o kadar da vahşi olmadığını gösterir, zira gerçekten vahşi olsa kameramanı da kesecektir. Bir anlamda kurmaca sinemanın alt sınırı, kameramanın kesildiği, öldüğü, filme nokta koyulan yerdir.[351] Nitekim, bazı savaş ve ihtilâl belgesellerinin içinde kameramanın vurulduğu, düştüğü, böylece de kameranın yerleri çektiği sahneleri hatırlayabiliriz. *(Patricio Guzman'ın* **Salvador Allende** *filmi)* Bu sahnelerin seyirciye büyük bir rahatsızlık ve katı bir gerçekçilik duygusu vermesi kaçınılmazdır. Bir Belçika kara komedisi olan **C'est arrivé près de chez vous (Yanıbaşınızda oldu)** belgesel gibi çekilmiş bir kurmacadır ve tamamen kurmaca ile belgeselin sınırlarından yararlanmıştır. Bir seri katilin icraatlarını çeken dört kişilik çekim grubunun film boyunca yanlızca sesleri duyulur. Sonlara doğru girdikleri çatışmalarda her biri teker teker ölmeye başlar. Her ölen karakter kamerada görülür, yani kameraman tarafından gösterilir. En sonunda kameraman da ölür, kamera yere düşer ve görüntü yer seviyesinde yan döner. Burada bahsedilen *"kameramanın ölümü"* olgusu, belgeselin sınırları, limitleri ile ilgilidir. Buradan yola çıkarak, bu limitlerin içinde kalacak ve belgesel ile kurmaca farkını gösterecek olursak, *"kontrol"* kavramı üzerinde durmak gerekecektir. Belgesel senaryosu ile kurmaca arasındaki en önemli fark, kurmacada çekime ait tüm unsurların kontrol edilebilmesi, belgeselde ise konu üzerine bir ön çalışma yapmamıza rağmen,



C'est arrivé près de chez vous (Yanıbaşınızda oldu)

çekime ait tüm unsurların kontrol edilemiyor olmasıdır. Buna karşılık, belgesel filmin kurmaca ile kesiştiği yer de tam olarak, filmden önceki hazırlıktır. Röportaj, süreç ile değil şimdiki zaman ile ilgilidir. Yönetmenin görüşünün, sorunsalının, hatta oluşturduğu sinema dilinin önemi yoktur. Filmin biçimsel yapısı en sade şekle indirgenmiştir. Belgesel için hazırlık, araştırma, öngörü gerekir.

Belgesel ile kurmaca arasında seyircinin sezgisel algılaması açısından da elbette fark vardır. Ülkemizin doğusunda yokluk içinde bir hastaneyi, halkın kötü yaşam şartlarını ve buna rağmen ayakta kalmaya çalışmalarını göstermek, kurmaca filmlerde dahi çatışma duygusu uyandırır. Bunu biliyoruz. Ancak belgeselde bunun üzerine bir de gerçeklik duygusu eklenmiş olur. O yüzden de olayı tekrar daha acılı hale getirmek için kurgu ile çabalara gerek yoktur. Görüntüler kendisi bir şeyler söylemektedir. Ancak bu görüntüler

351) Serge Daney: *La Rampe, Cahier Critique 1970-1982*, Cahiers du Cinéma Gallimard, Paris, 1983, sayfa 39

hayatın *"durum"* larıdır. Bunlardan bir tez çıkarmak belgeselcinin görevidir.

Yine de belgesel sinemanın dramatik kurgulamaya asla erişemeyeceği yerler de vardır. Bunlar zihinsel kurgularda ortaya çıkar. Karakterlerin bilmediği bir şeyi seyirci ile paylaştığınız zaman, kurmaca kurgusuna çok yaklaştığınız için belgesel seyircisi zihninde bunu kabul etmekte zorlanacaktır. Bu anlamda belgeselin sınırları da belirlenmiş olur. Kuramcı Pierre Baudry, bir yazısında Federico Fellini'nin **Fellini Roma** filmindeki arkeolojik kazı sahnesinden söz eder.[352] Sahnede, bir mühendis, Roma metrosunu genişletmek için yapılan kazılarda kazdıkları duvarın arkasında bir boşluk olduğunu keşfeder. Hiç kuşku yok ki orada arkeolojik bir kalıntı vardır. Bir makine ile dikkatlice delmeye geçilir. Ancak hareket başladığında, henüz delinmemiş olan duvarın arkasına geçeriz. Freskler, koridorlar, kısacası antik bir şehir görürüz. Bunu mühendisin grubundaki hiç kimse henüz keşfetmemiştir. Ancak seyirci olarak biz keşfederiz. İşte bu noktada belgeselin yapamadığını kurmaca yapmış, seyirci, film karakterlerinin bir adım önüne geçmiş olur.

Şimdi belgeselin içerik ve biçim boyutu üzerinde duralım:

İçerik

Kurmaca filmlerin özellikle iki yönden ilgi çektiğini biliyoruz: Çatışma ve gösteri... Belgeselde buna üçüncü bir boyut eklenir: Gerçek[353]

Gerçek ile bağlantı kuran her film belgesel midir? Bir başka deyişle, gerçeğin çekilip anlatıldığı her filme belgesel denir mi? İşte bu noktada, belgesel film dışında röportaj ve magazin filmi bölümlemesini de yapmak doğru olacaktır. Çok genel anlamda belgesel film, onu yapan kişinin kendi sorunsalını çok net bir şekilde belirttiği, magazin filmi ise öncelikle bilgilendirmeyi amaçlayan filmler olarak göze çarpar. Buna karşılık röportaj, seçilmiş çok net ve güncel bir konu üzerine olumlu olduğu kadar olumsuz görüşleri de toplayan, konu hakkındaki kararı da seyirciye bırakan türe denmektedir. Bir örnek dahilinde incelemek için şöyle bir tez belirleyelim:

Rwanda'da 1994'te gerçekleşen soykırım ve 1 milyon kişinin ölmesinde Fransa'nın payı nedir?

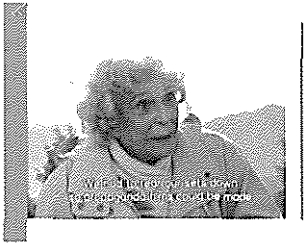
Bu bir röportaj sorusudur. Her ne kadar bu soruyu soran kişinin konuyla ilgili genel bir eğilimi olsa da, yine de yaptığı görüşmelerin kendisini götüreceği noktada çıkacak sonuç kabul edilecektir. Buna karşılık aynı konu üzerine başka bir tez geliştirebiliriz:

Rwanda'da 1994 yılında gerçekleşen soykırımda 1 milyon kişiyi öldüren silahları bizzat Fransa satmış, hatta birbiriyle çarpışan iki etnik gruba da vermiştir.

Görüldüğü gibi burada net olarak savunulan bir görüş vardır ve yapılan filmin amacı, bu görüşün gerçekliğinin ispatlanmasıdır. Herhangi bir tersliğe ve sürprize meydan vermemek, savunulan görüşün yalnızca basit, saf bir fikir olmasını engellemek için genellikle, filmden önce, konunun gerçekliği hakkında araştırmalar yapılır. Çekim ve kurgu sırasında işe yaramayan, gereksiz ya da savunulan tezi yeterince desteklemeyen görüntüler varsa çıkarılır, elenir. Belgesel yönetmeni Ray Müller, **The Wonderful, horrible life of Leni Riefenstahl (Leni Riefenstahl'ın şahane ve korkunç yaşamı)** adlı filminde tezini gerçekleştirmek için ilginç bir yöntem denemiştir. Yönetmen, Nazilerin resmi sinemacısı Leni Riefenstahl'ı tüm hayatı ve filmlerini anlatan bir film yapmaya ikna eder, ancak Riefenstahl'ın isteği bunun hayatını anlatan tarafsız *(kendine göre!)* bir film olması

352) La Licorne: *Cinéma documentaire, Cinéma de fiction*, Pierre Baudry: Terrains et territoires, UFR, 1992, Poitiers, sayfa 13

353) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 453





The Wonderful, horrible life of Leni Riefenstahl (Leni Riefenstahl'ın şahane ve korkunç yaşamı)

ve ismine saldırı olmamasıdır. Yönetmen kabul eder ama bu kadından da hiç haz etmediği bir gerçektir. Böylece Müller dahiyane bir buluş yapar, filmi gayet tarafsız bir şekilde, hatta dış seslerde çok fazla olumsuz yargılar kullanmadan çeker ve kurgular, ancak normal görüntülerin arasında, çekim aralarını gösteren ve Riefenstahl'ın çoğunlukla kendini kaybederek herkesi haşladığı, kendi imajının yeterince öne çıkarılmamasını öne sürerek ortalığa, yönetmene bağırdığı siyah-beyaz görüntüleri ekler. Bu görüntüler, yaşlı kadının gerçek yüzünü seyirciye çok net bir şekilde gösterir.

Müller'in filmi belgesel ile ilgili çok çarpıcı bir gerçeğe daha parmak basar: Belgeseller hiçbir zaman didaktik olmamalıdır. Zira bazı belgeselciler, görüntülerin yeterli olmadığını düşünüp anlatılanları sözle desteklemek gereğini duyabilirler. Halbuki yapılan çekimler, varsa arşiv görüntüleri, görüşmeler ve anketleri kurgulayış biçimi sorunsalı desteklemek için yeterlidir. Yönetmen bu kurgulayış biçiminde en acımasız yaklaşıma kadar gidebilir. Michael Moore, **Fahrenheit 9/11**'i yaparken söylediklerini arkada süre gelen bir dış sesle beslemiştir. Ancak bu bir siyasi taşlama filmi, bir satirdir. Kara mizah unsurunu öne çıkarıp, filmde eleştirilen George W. Bush'un ne durumlara düştüğünü göstermek için, sözel unsurlardan da yardım alınabilir. Kaldı ki, belgeselde filmin tezinin sözle değil görüntüyle anlatılması, daha doğru olanı yapmak adına önemlidir. Mutlak surette söz kullanmak isteyen bir belgeselci yine de tezinin içerdiği cümleyi filmde olur olmaz söylememelidir. Eğer ısrarla söylemek istiyorsa da bunu farklı bir şekle, örneğin soru şekline sokmalıdır. Bir önceki örneğimle devam edeyim:

Rwanda'da 1994 yılında gerçekleşen soykırımda 1 milyon kişiyi öldüren silahları bizzat Fransa satmış, hatta birbiriyle çarpışan iki etnik gruba da vermiştir.

...cümlesi ortaya konmak istenen tez olduğuna göre bu cümleyi filmin başında, ortalarında, hatta sonunda bu şekilde ifade etmek elimizi güçlendirmez, bilakis zayıflatır. Yani seyircide içgüdüsel olarak görüşümüzü fazla öznel yargılarla savunduğumuz fikri oluşur. Halbuki...

Rwanda'da 1994 yılında gerçekleşen soykırımda 1 milyon kişi öldü. Peki silahlar nereden geliyordu?

...gibi bir soru cümlesinin ardından görüşler, tanıklıklar ve arşiv görüntüleri ile tez cümlemizin ispatına geçmek, doğru bir belgesel sinema dili oluşturmamızı sağlar, bizi didaktiklikten uzaklaştırır.

Belgesel senaryonun varlığını kabul etmek, bir bakıma olayların ve mantığın manipüle edilmesini kabul etmek demektir. Belgeselcinin ve röportajcının da durumlarının birbirlerinden tamamen farklı olduğu açıktır. Röportaj, bir sorunsal eğilimi olmayan ya da bu eğilimin açıkça belirtilmediği bir tür olduğu için, gerçekliğin çekimi görsel ve işitsel olanla sınırlıdır. Halbuki belgesel, yalnız görsel ve işitsel olanla sınırlı kalmayıp, görünmeyen veya gözden kaçanın da üzerine ışık tutmak, dikkat çekmekle ortaya çıkar. İşte tam da bu anlamda, gerçekliğin önceden organize edilmiş olması,

yönetmenin kendi sorunsalını net olarak ortaya koyabilmesi adına önem taşımaya başlar. Bu organizasyon senaryo haline nasıl dönüşecektir?

Ünlü Amerikalı belgesel yönetmeni Robert Flaherty, karısı Frances'in de yardımıyla belli bir çalışma planı yapıyor ve filmini henüz yapmadan neredeyse aylarca hazırlıyordu. Her ne kadar ideal anlamda bir senaryodan söz edilemiyor olsa da bu kurmaca çabası açıkça belirir. Nitekim sonradan, bazı püristler, Flaherty'nin filmlerindeki kurmacayı abartılı bularak acımacızca eleştirmişlerdir. Onlara göre **Moana**'da karakterlere bazı hareketlerin tekrar yaptırılması ya da yerlilerin onlara misyonerlerin getirdiklerini değil de atalarının elbiselerini giymesi oldukça gariptir.[354] Gerçekle film bobininin böyle buluşması senaryoyu yok etmeyi gerektirmez. Çünkü hemen hemen tüm gerçekler, en azından bölümleriyle planlanmıştır. Gerçeğin filmini çekmek, kurmacayı tamamen uzaklaştırmak değil, aksine onu daha da ilerilere itmek, kurmaca olan unsurların içinde hareket etmek demektir.

Yukarıda söylediklerimin ışığında, *"belgesel film senaryosu nasıl olmalıdır?"* sorusunu cevaplamak istersek, şöyle bir tanımla karşılaşabiliriz: "Belgesel senaryosu, tüm bilgilendirme elemanları, tüm doküman ve çekime yararlı tüm hazırlık çalışmalarını içine alır. İçinde karakterler, yerler, olaylar, çekim tekniğinin seçimi, eylemler arasındaki ilişkiler ve öykünün tüm dişlileri vardır. 'Dişliler'den kasıt, belgeseli oluşturan metinler, teknikler ve seçimlerin tümüdür."[355]

Şimdi çok ana başlıklarla, belgeselcinin tezinden bir film çıkarırken hangi dramatik çizgiyi izlemesi gerektiğini biraz düşünelim:

a) BAŞ KARAKTER VE AMAÇ: Belgesel filmler de tıpkı kurmacalarda olduğu gibi bir baş karaktere sahip olmalıdır. Bu baş karakter, belgeselin konusunu ve sorunsalını en iyi simgeleyen kişiye karşılık gelir. Ancak yine tıpkı kurmacalarda olduğu gibi bir baş karakteri var eden özellik onun sahip olduğu amaçtır. Amaçsız ve baş karaktersiz belgeseller tempo olarak düşmeye yatkındır, zira gerçekliğin yarattığı kontrast ve vuruculuktan başka silahı yoktur. Halbuki bu gerçekliği tüm filme yaymak oldukça zordur. Çevre konulu veya tarihi belgeseller, keşif ve deniz altı filmleri, her ne kadar daha deneysel gibi görünse de dikkatle incelendiğinde tüm bu filmlerdeki karakterler veya başka varlıkların lokal amaçlara sahip olduğu gözlenebilir. Yves Lavandier, Kaptan Cousteau'nun hemen tüm filmlerinde takip ettiği balıklara amaçlar verdiğini söylemektedir.[356] [**Le Monde du silence (Sessiz dünya), Le Monde sans soleil (Güneşsiz dünya)**]



Le Monde du silence
(Sessiz dünya)

b) BAŞ KARAKTER VE KONU: Derin bir sorunsala sahip, savaş, etnik problem, toplumsal uyum problemleri gibi önemli sorunları konu alan filmlerde baş karakterin bu sorunun tam ortasında bulunan ya da bu sorunu en iyi temsil eden biri olması uygun olur. Örneğin Türk işçilerin Almanya'daki uyum problemini konu alıyorsak, Almanya'ya yeni gelmiş bir

354) Marie-Antoinette Kritikou: *Le Role du Scenario dans le documentaire*, Memoire de D.E.A.- C.T.A. Universite Pantheon-Sorbonne, 1990-1991

355) Yves Jeanneau: *Sur la définition du documentaire de création*, La Bande à Lumière, Paris, 1987, sayfa 14

356) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, 1997, Cergy, sayfa 455

Türk'ü veya bir Alman'ı değil, uzun yıllardır orada yaşayan ve neredeyse yarı Almanlaşmış bir Türk aileyi konu almak yapılacak işlerin en doğrusu olarak karşımıza çıkar. Öğrenciliğimde, belgesel dersinde izlediğim ve çok etkilendiğim **Black harvest (Kara hasat)** filminde Bob Connoly ve Robin Anderson'ın sorunsalı *"sömürgecilik sonrası kültür farklılıkları"*dır. Yeni Gine'de beyazlar ile Papua yerlileri arasında kahve fiyatlarının düşmesi ve Papua şefi'nin aynı tarihlerde vefat etmesi sonucu önemli sorunlar baş gösterir. Savaşa kadar gidebilecek bu karşıtlık iki tarafın da sevdiği bir beyaz-papua melezi olan Joe Leahy tarafından çözülecektir. Burada, baş karakter, filmin ilk karesinden itibaren gördüğümüz Leahy'dir.

c)AMACIN ORTAYA KONMASI VE ENGELLER: Belgesellerde amaç belirlenmesinin belli bir dramatik sıra dahilinde yapılmasına gerek yoktur. Kurmaca filmlerin bir bölümünde olduğu gibi karakterin başına gelen herhangi bir olay sonucunda amaç belirlenmez, amaç zaten vardır, baş karakter zaten ona sahiptir, zira onun amacının filmin sorunsalı ile kurmacanın metaforik bağının çok ötesinde doğrudan bir ilişkisi vardır. Amaç çoğunlukla filmin hemen başlarında ortaya konur. Seyirciye amacın ne olduğunu bağıra bağıra söylemeye gerek yoktur. Karakterin yaptığı sayısız deneme herşeyi çok açık bir şekilde ortaya koyacaktır. Zaten amacı nitelikli kılan, kendisi kadar, karşısına çıkan engellerin gücü ve aşılmasının zor olmasıdır. Michael Moore **Roger & me (Roger ve ben)** belgeselinde, kendisi de dahil olmak üzere neredeyse bütün Flint şehrini işsiz bırakan General Motors'un başındaki Roger Smith ile görüşme olanağı aramaktadır. Ancak türlü nedenlerle savuşturulur. Film dramatik olarak zaten oldukça iyi kurulmuştur. Bunu daha da eşsiz kılan, filmdeki bütün sahnelerin gerçek (*"Kamerayı kapatın kardeşim"*, *"Başkan şu anda sizinle görüşemez"*) olmasıdır.

Biçim

İkinci olarak, senaryo metninin biçimsel özellikleri konusuna değinmek gerekir. Senaryo hocalığına başladığımdan beri bana en çok yöneltilen sorulardan biri belgesel filmin senaryosunun nasıl yazılacağıdır. Zira herkes belgesel senaryosu için, dramatik senaryo metni formatına uygun bir yazım şekli aramaktadır. Ancak bu gerçekten gerekli midir? Senaryonun belli bir format dahilinde üretilmesinin ana nedeni, o senaryo için çalışan herkesin *(yapımcı, dekoratör, rejisör, görüntü yönetmeni, vs.)* ortak bir dille konuşabilmesini sağlamaktır. Halbuki, belgesel film, gerek çekim teknikleri, gerekse yapım hazırlıkları yönünden çok daha aktif ve çok daha spontane bir yapıdan oluşur. Bir anlamda gidilecek yerler *(çekilecek sahneler)* bellidir ancak kamera önüne geçecek kişinin fikir değiştirmesi, yağmur yağması, dekorun değişmesi gibi sürpriz gelişmelere de açık olmak gerekir. Öyleyse sahneleri, dramatik konulu senaryo metinlerindeki gibi en ince detayları ile yazmak yerine, genel hatları ile belirlemek doğru olacaktır. Bu yüzden de senaryonun biçimsel özelliklerinin belgesel film için son derece esnek olabileceği unutulmamalıdır. Kurmaca filmlerin sahnelere dayalı senaryoları belgeseller için sekanslara dayanan bir yapıya dönüştürülebilir. Belgesel filmlerde sahne çizgisine, sahneler için gerekli olan üç unsurdan yalnızca dekor ana hatlarıyla yazılır. Zaman ve mekânın belirtilmesine gerek yoktur. Bir örnek üzerinde görelim:

SEKANS 4 *ADEMLER KÖYÜ MUHTARLIĞI*

.....

Bu sekansın nerede geçeceği bellidir. Böyle bir sekansın içte mi dışta mı veya gece mi gündüz mü geçeceği gibi keskin detaylara ihtiyaç yoktur. Zira gerçekliğin yarattığı sorunların etkisiyle bu çekim uzayabilir, hem gece hem gündüz çekim yapılabilir. Hatta çekim yapılan yerde beklenmeyen ilginç bir damar yakalanırsa *(ilginç bir tip, dekor, gelenek, vs.)*daha uzun süreler de kalınabilir. O halde, sahne çizgisine sekans numarasını ve nerede olduğumuzu yazmak yeterli olacaktır. Sekansın içinde yazılması gerekenler konusunda da belli bir şablona uymak gereksizdir. Burada önem verilmesi gereken, sahnenin amacıdır. Yani...

SEKANS 4 *ADEMLER KÖYÜ MUHTARLIĞI*

Köyün gelir seviyesini de anlatan fakir, küçük, köhne bir muhtarlık odası...
Yaş ortalaması genellikle yüksek...
Bir kaç adam, masanın etrafında harıl harıl seçim kağıtları hazırlıyor...
Muhtar kameraya dönerek yaptıklarını anlatıyor. Her seçim döneminde bu köy hep toplu halde bir partiye oy vermiştir...
.....

şeklinde bir sekans ortaya çıkabilir. Görüldüğü gibi, bu metin bir kurmaca senaryodan çok, genel bir tretmanı andırmaktadır. Belgeselin gerçekçi yapısı içinde, bundan daha detaylı bir senaryo verebilmek oldukça zordur. Yine de senaryonun içinde gelir seviyesi, yaş ortalaması veya yapılan eylemler üzerine bir hayli net sayılabilecek bir plan kurulduğu gözlemlenecektir. Böyle bir metni oluşturabilmek için belgeseli yapan kişinin, yapacağı konu üzerine daha önce bilgilenmiş, yani örneğin çekeceği mekânları daha önceden ziyaret etmiş olması yerinde olacaktır. Sonuç olarak, bu bir plandır ve filmin ana amacını değiştirmeyecek her türlü değişime de açıktır. Genel dekorun ve sekansın amacının aynı kalması şartıyla, yukarıda tarif ettiğim biçimsel yapıyı daha farklı hale getirmek de mümkündür. Bir başka deyişle, sekansın içerik metnini senaristik bir şekilde değil, özet halinde yazarak da pekala bir belgesel senaryosu oluşturulabilir. Aynı sekansı düşünelim:

SEKANS 4 *ADEMLER KÖYÜ MUHTARLIĞI*

Bu sekansta, köyün fakir halkının genellikle muhtarlıkta toplandığını gösteriyoruz.
Bu toplantıların amacı vakit geçirmek değil, belli bir ülkü etrafında çalışmak.
Şu sıralar, seçimler yaklaştığı için, köyün halkının seçmen listelerini hazırlamakta muhtara yardım ettiğini görüyoruz.
Bu dayanışma, köy halkının her seçimde toplu halde aynı partiye oy vermesi ile devam ediyor.
.....

Kurmaca ve Belgesel Karması Filmler

Buraya kadar belgeselin ayrı bir tür olarak nasıl incelenmesi ve uygulanması gerektiği, kurmaca filmlerden ne noktalarda ayrıştığı veya benzeştiği üzerinde durdum. Ancak

sınırların bu kadar kesin çizgilerle belirlenmediği ya da hem belgesel, hem de kurmaca elemanlarının kullanıldığı, ancak çoğu zaman da kurmacanın içinde belgesel bölümlerin bulunduğu filmler mevcuttur. Abbas Kiarostami, Jafar Panahi, Mohseen Makmalbaf gibi yeni İranlı yönetmenler filmlerinde belgeselden yararlanmayı ya da karakterlerini gerçek ortamlar içine oturtmayı denerler. Kiarostami'nin **Khaneh-ye doost kojast (Arkadaşımın evi nerede?)** filminde küçük oyuncuların içinde bulunduğu sınıf gerçektir.[357] Yine Makmalbaf'ın **Salaam cinéma (Selam sinema)** filminde de denemeye gelen tüm oyuncu namzetleri gerçek hayattan seçilmiş karakterlerdir ve bir anlamda televizyonlardaki jürili şöhret denemelerinin atası sayılabilir.



Khaneh-ye doost kojast (Arkadaşımın evi nerede?)

Belgesel görüntülerin, kurmacanın içinde bulunan ya da ona hizmet eden bir eleman olması dışında kurmaca ve belgesel görüntülerinin alternatif olarak birbirinin arkasından geldiği filmler de mevcuttur. Bu tip kurgulu öyküleri Kolaj Filmler olarak adlandırabiliriz. Dusan Makavejev **WR: Mysteries of the organism (WR: Organizmanın sırları)** filminde Yugoslavya'da bir apartmanda iki kadın ve bir erkekle geçen sembollerle dolu ironik bir öykücük anlatırken, anlatımın tüm ağırlığı filmin adandığı Alman psikanalist Willem Reich ve onun kadın orgazmının serbest bırakılması üzerine geliştirdiği denemelere ayrılmıştı. Filmde belgesel görüntülerle kurmaca arasında nerdeyse hiç bir organik bağ bulunmaz ancak tüm görüntüler ortak sembollerde birleşir. Kolaj sisteminin mantığı da budur. Naratif anlatıma tamamen sırt çeviren bu yapı modeli, Bertold Brecht'in *Didaktik uzaklaşma (Didactic distanciation)* kavramının da sinemadaki en iyi uygulaması sayılabilir.

ÖZEL BİR TÜR OLARAK KOMEDİ FİLMLERİ

Komik durumlar, gaglar, olaylar yoluyla oluşturulan türe komedi diyoruz. Komedi, türler içinde en kompleks, en kapsamlı ve kendine özgü mekanizmaya en fazla sahip olanıdır. Sonuçta esas olan şey, olay örgüsü oluşturmak olduğu için komedide de diğer türlerde olduğu gibi, komik durumlar ve gagların filmin bütününe hizmet etmesi gerekir.

Senaryo konusunda daha birikimli olanlar, yeni başlayan gençlere en az bir kere komedi yazmalarını önerir. Çok daha değersiz gibi görünen bu tür aslında önemli bir teknik altyapı ve sağlam bir kişilik gerektirir. Bunlara sahip olmayanların da bu özelliklerini zorlamalarına yardımcı olur. Neden? Çünkü komedi dışındaki herhangi bir türün senaryosunda, yazarın sorunsalın fazla etkisinde kalarak, yani kendi ile yarattığı eser arasına bir sınır koymadan yazdığını gözlemlemek mümkündür. Halbuki komedi, doğası gereği, insanın hem dış dünyayla hem de kendisiyle alay etmesini, yani sorunsalını farklı bir dille ortaya koymasını gerektirdiği için yazara çok önemli bir tecrübe kazandıracaktır. Komediler doğrudan baş karakteri takip eden bir yapıya sahip olmak yerine çoğunlukla dramatik ironilere dayanır.

ABD'de yalnızca komedi filmleri yazan birçok senarist olduğu gibi bunlar kendi aralarında da en birikimli ve en yetenekli oldukları bölümlere göre sınıflandırılır. 40'lı yıllardan başlayan canlı komedi senaryosu geleneği her ne kadar televizyona doğru kaymış olsa da halen birçok senarist kendi belirlediği dalda bir film için fason çalışma

357) Kiarostami, çocukların kameradan ürkmesini ya da durmadan ona bakmalarını engellemek için kamerayı tüm sömestr boyunca sınıfta bırakmış, çekime sonradan başlamıştır.

yapabilmektedir. Senaristlerin arasında gag yaratıcıları vardır ki bunlar tüm zamanlarını adeta fıkra bulur gibi günlük hayattan espriler bulmaya harcarlar. Tek cümleciler, diyaloglarda tek cümle ile vurucu ve görsel sözü söylemeye, filmin akılda kalıcı cümlelerini bulmaya zaman harcarlar. Öykücüler, genellikle diyalogla daha az ilgilenip, tretman yapar gibi, karakterlerin birbirlerine göre durumlarını, olay örgüsünün kabaca gelişimini çıkarırlar. Bir de komik eylem yaratıcıları vardır ki, özellikle takip veya harekete dayalı komedilerde önem kazanırlar. Panayır tiyatrolarındaki pantomim geleneğinden gelen ve Anglo-sakson terminolojisinde *"slapstick"* adı verilen bu kavram, özellikle sessiz dönem komiklerinin çok başvurduğu kovalamaca, pasta atma, kayarak düşme, arkadan dolanıp vurma gibi eylemli gagları içermektedir.

Trajedi ve Komedi

Komedinin temel mekanizması kendimizle olaylar arasına koyduğumuz mesafe üzerine kurulmuştur. Bu mesafe, öncelikle zaman ile ilgilidir. Trajedi ile komedi arasındaki farkı irdelerken de ilk üzerinde durmamız gereken şey, geçen olayla zamansal olarak nasıl bir aralığa sahip olduğumuz duygusudur. Başlangıçta bize acı veren, alay edildiği duygusu uyandırdığı için sinirlendiren kimi olaylar, zaman geçtikçe gülünç hale dönüşmez mi? O halde...

Trajedi = Komedi + Zaman

...gibi bir çıkarım[358] yapmak doğru sayılabilir. Bu teoriyi ilk ortaya atan kuramcı Walter Kerr'dir. Komik bir öykü öncelikle ciddi, hatta trajik başlar ve anlatımın ileri gitmesiyle öyküdeki komedi öğesini keşfetmeye başlarız.[359]

Komedi daima trajedilerden sonra mı gelir? Tarihi olarak, antik Yunan'da Aristophane'ın oyunları M.Ö. 400'lü yılların sonlarında, Eschyle, Sofokles ve Euripides gibi trajedi yazarlarının oyunlarından yaklaşık 50 yıl sonra ortaya çıkmıştır. Hatta Yunan tragedya üçlemelerinin bitiminden hemen sonra aynı yazar tarafından yazılan dördüncü bir bölüm olur, bu bölüm de satır şeklinde yazılır ve önceki üçlemeyi kelimenin tam anlamıyla ti'ye alırdı. Bu noktada komedilerin en önemli özelliklerinin biri daha ortaya çıkmaktadır: Komedi, kendinden önce ortaya çıkan öykü ve kurmaca üzerine kurulur.[360] Bu kurmaca modeli, sinemadaki öykülerden gelebildiği gibi gerçek hayatın öyküleri de olabilir. Yüzyıllar önce yapılan bir savaşın komedisi rahatlıkla yapılabilir. Ancak aynı savaş, yapıldığı yıllarda, içinde bulunduğu toplum için büyük bir felaket temsil etmektedir ve halkın da buna gülecek hali yoktur. Aradan geçen yüzyıllar sınırları, ilişkileri değiştirmiş olabilir. Buna karşılık, devam etmekte olan bir savaşın komedisi asla yapılmaz. Bunun istisnası olarak, İkinci Dünya Savaşı henüz devam ederken, Naziler ve Hitler üzerine yapılan Charlie Chaplin'in **The Great Dictator (Diktatör)** ve Ernst Lubitch'in **To be or not to be (Olmak ya da olmamak)** filmlerini sayabiliriz. Ancak bu filmler de savaşın devam ettiği bölgelerde değil, ABD'de yapılmış ve esaslı bir eleştiri amacını gütmüştür. O halde bu düşünce bizi komediyi trajediden ayıran bir diğer unsurun da mekân olduğu noktasına götürmelidir. Buradaki mekândan kasıt, elbette ki olayın

358) WESTERN HUMANITICS REVIEW S.L.C.: *W. SACKSTEDER: Kerr's logic for tragedy and comedy*, Utah, 1980, No :34

359) Walter Kerr: *Tragedy and Comedy*, Touchstone, NY, 1967

360) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 278

geçtiği mekân ile gözlemleyen arasındaki mekânsâl uzaklık tır. Karlar üzerinde yürürken kayarak düşen bir adamın durumu kendisi için hiç de komik değildir ama onu uzaktan seyredenler, kendilerini ne kadar zorlasalar da gülmelerini engelleyemezler. Zamansal ve mekânsal uzaklık birlikte kullanılabildiği gibi birbirinden bağımsız da olabilir. Bu kullanım bize...

Trajedi = Komedi + Mekân + Zaman

...gibi bir açılım sağlar. Yine Naziler ve kamplar üzerine yeni dönemde yapılmış **La Vita e bella (Hayat güzeldir)**, zaman ve mekân aralığının ikisini de bünyesinde toplamıştır.

Türün Özellikleri

Şimdi, komediyi diğer türlerden farklı kılan bir kaç özellik üzerinde duralım:

a) Komedide ironi ve alay vardır: Dalga geçmek, alay etmek, ti'ye almak gibi, halk jargonunda bolca kullanılan terimler, olumsuz bir tanım içerir gibi durmaktadır. Ancak bir şeyin tersini söyleyerek alay etmek anlamına gelen ironi ile yine bir şeyin eksik ya da abartılı noktalarının üzerine gitmeyi amaçlayan alay etme kavramları, dramatik anlamda her zaman olumsuz olmayabilir. Alay; alay ettiğimiz şeyi tanıdığımızı, önemsediğimizi gösterir. Belki de bu yüzden özürlüler veya sakatlar, aşırı kırıcı olmamak kaydıyla kendileriyle dalga geçilmesini, acınmaya tercih ederler. Ancak hepsinden önce, bir komedi yazarının kendisi ile alay edebilecek seviyeye gelmiş olması gerekmektedir. Çocuklar kendileri ile alay edilmesinden hiç hoşlanmazlar. Hatta kendi defolarını neredeyse hiç ortaya çıkarmamaya çalışırlar. Senaristin kendi defolarıyla *(yani ana karakterleri ile)* alay edebilme gücü bir olgunluk göstergesi olduğu gibi komedilerin de vazgeçilmez silahıdır. Hiçbir inanç sistemi, doktrin ya da ideoloji, kendisi ile dalga geçen yapıtlardan hoşlanmaz. Ancak bu durum, böyle filmlerin yapılabilmesine engel değildir. Ayrıca Tanrı veya doğa gibi kavramlara gülmek oldukça zordur. Bu kavramlarla komedi yaratabilmek için tıpkı Tanrı fıkralarında olduğu gibi, onları insani karakterler haline sokmak gerekir.

b) Komedide dramatik ironi ve sezgisel dramatik ironi vardır: Komedinin zaman ve mekân açısından belli bir ayrışma yarattığından bahsetmiştim. Seyirci, kafasına kiremit düşen ya da kendini çukurda bulan karakterlerin başına gelecekleri önceden bilmek ister. Bu şekilde oluşturulmuş olan lokal dramatik ironi sahneleri, komedi seyircisi için büyük konfordur. Genel dramatik ironi kullanımı da en çok komedi filmleri için geçerlidir. Komedilerde baş karakter, başarılması son derece zor bir denemeyi büyük bir ciddiyetle yapmaya giriştiğinde başına komik felaketler geleceğini tahmin etmekte zorlanmayız. Yani sezgisel bir dramatik ironi vardır. Dramatik ironi kullanımı, sürprizden farklı olarak özdeşleşmeyi azaltır. Özdeşleşme azalınca, **Annie Hall** veya **C'eravamo tanti amati (Birbirimizi öyle çok sevmiştik ki)**'de olduğu gibi, karakterin dönüp seyirci ile konuştuğu sahneler rahatlıkla kabul görür. Bu tip sahneler komediye özgüdür.



C'eravamo tanti amati
(Birbirimizi öyle çok sevmiştik ki)

c) Komedide kontrast ve çatışma vardır:

Gerek dış gerekse iç çatışma öğeleri, komedilerde bol miktarda bulunmaktadır. Buna karşılık, karakterlerin yaşadığı ikilemler süre olarak fazla uzun tutulmaz

hemen eyleme dönüştürülür. Bu durum, elbette ki komik olaylara neden olacaktır. Komedi filmlerinin baş karakteri, filmin bazı anlarında veya sonunda dramatik bir duruma düşer. Komik karakteri durmadan dramatik bir konuma sokmaktan özellikle kaçınmak gerekir.

d) Komedi gerçek acıyı hissettirmez: Komedinin diğer türlerden ayrıştığı temel noktalardan biri *"acı duygusu"*nun kullanımındadır.[361] Herhangi bir tarafı kırılmadan yolda düşen bir adamın durumu komiktir. Ancak aynı adamın elinin bir parmağını kanlı bir şekilde kesmesi komik olmaktan çıkar. Aynı prensip, manevi acılar için de geçerli olabilir. Kan, ölüm, gözyaşı gibi doğrudan çatışma yaratan unsurların komediye uyarlanmasındaki zorluk bundandır. Bu tip elemanlar mutlaka kullanılmak isteniyorsa, bunun gözle görünür biçimde abartılması yerinde olacaktır.

e) Komedyen başına gelenlerle tezat teşkil edecek kadar ciddi olmalıdır: Komedinin altın kurallarından biri seyirciye verdiğiniz eğlenceye asla katılmamaktır. Karakterlerden biri bir espri yapıp diğeri de güldüğünde ve biz de bunu bir kaç saniye seyrediyorsak ne kadar sıkıldığınızı düşünün. Baş karakter kendi başına gelenlere zaten gülmez ama başkalarının başına gelenlere de güldüğünü göstermek şart değildir. *"Gülmeyen adam"* imajını dünyaya hediye eden komedyen Buster Keaton, bu prensipten yola çıkmıştır. Komedyen ciddidir.

f) Komedilerin baş karakteri ya da baş karakterlerden biri saf olmalıdır: Komedilerde karakterin ciddiliği kadar karakterin saflığı da önemlidir. Zaten ciddiliğin kökeni de bu saflıktır. Komedyen intikam duygusunda dahi naif olmalıdır. Dikkat edin, çok fazla hin bir karakter bir süre sonra bizi hiç güldürmemeye başlar.

Bürlesk Komedi

Komedilerde dramatik olay ve sorunları sonuna kadar kullanarak güldürü unsurunu ön plana çıkarmaya çalışırız. Bunun kullanım şekli, hatta gerçekçilik derecesi, yaptığımız komedinin bir satir mi yoksa fars mı olduğunu belli eder.[362] Tiyatrodaki bu terimleri sinemaya uyarlarken satiri aynen kullanabiliriz. Fars teriminin sinemadaki karşılığı ise bürlesk tir. Şimdi bürlesk türünü biraz daha açarak satirle aralarındaki farkları ve sinemadaki uygulanışı üzerinde biraz duralım:

Komedi tarihinin en önemli sayfalarını bürlesk filmler oluşturmaktadır. Seyirciyi güldürünün tüm silahlarından yararlanarak ne olursa olsun güldürmeyi amaçlayan bu tür, özellikle erken dönemin çok önemli sanatçıları ile *(Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd)* tiyatroda farsa karşılık gelen değersiz imajı silip atmıştır. Bürlesk terimi, İtalyanca *şaka* anlamına gelen *Burla*'dan türemiştir. Bu terim, 17. yüzyılda, destanların ve prestijli dramların parodilerini içeren bir edebiyat türüne karşılık gelmektedir.[363] İngiliz müzikhollerindeki gösterilerin sayısı ve değeri artınca, bürlesk terimi de bu gösterilerin içinde veya bizzat gösteriyi temsil eder şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Amerikalılar sinemanın bir endüstri haline gelmesi ile birlikte bürlesk türünde çok film vermeye ve bu türü doğrudan bu şekilde adlandırmaya başlarlar. Sonraları, aynı tür için *slapstick* terimi de kullanılmaya başlanır. Bu noktada satir ve fars arasındaki temel farklara dikkat çekmek yerinde olacaktır.

---

361) Sol Saks: *Funny Business: The Craft of writing comedy*, Lone Eagle, LA, 1985

362) John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario Americain*, Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993, sayfa 505

363) Vincent Pinel: *Ecoles, genres et mouvements au cinéma*, Larousse, Paris, 2000, sayfa 40

a) Satirde daha fazla söz vardır, fars ise gaglarla kurulmuştur
b) Satir gerçeğe daha yakındır, fars ise gerçek dışı olabilir.
c) Satir ders verici olabilir, fars ise çoğunlukla eğlendirme amacının dışına çıkmaz
d) Satir düşündürücü yönü ile daha az izleyiciye yönelik olabilir, fars herkesi güldürmelidir.

Bürlesk'te gerçekleşen olaylar veya karakterin başına gelen belalar akıl dışı da olabilir. Çünkü filmde, trajedi veya dramda olduğu gibi "*sakin*" zaman yoktur. Karakter her an aktif olmak zorundadır. İşte bu nedenle bürlesk türü filmlerde karakterin başına gelen engelleri çabuk çözümlemesi ve onların da yeni engellere yol açması esastır. Örneğin: Kocasının aniden eve gelmesiyle aşığını dolaba saklamak zorunda kalan kadın, dolaptaki tozlardan rahatsız olan adamın hapşırması ile zor durumda kalır. Kocası bu sesin ne olduğunu sorar. Burada bir engel oluşmuştur. Bu noktadan itibaren, elbette ki filmi ilerletmek için birçok yol bulunabilir. Ama iyi bir senaristin, burada, engeli çabucak atlatıp, yeni bir engele doğru yol alması yerinde olacaktır. Burada karısı, en basitinden bunun bir hayvanın sesi olduğunu söyleyebilir. Herhangi bir gerilim filminde ya da dramda böyle gerçek dışı elemanlar asla kullanılamaz. Ancak gerçek dışı komedilerde kadının kocasının bunun bir hayvan sesi olduğuna çabucak ikna olması hiç de rahatsız edici değildir. Zira burada amaç yeni engellere doğru yol almaktır. Bu yüzden de hemen bu sahneden sonra aşığa ve kadına yeni sorunlar çıkarmayı ihmal etmemek gerekir. *(Kocası dolabı açmak ister, odaya daha kuşkucu yeni biri girer, vs.)*

Romantik Komedi

Stuart Voytilla ve Scott Petri, "*Romantik Komedi*" türünü incelerken türü esas itibariyle iki ana bölüme ayırmışlardır.[364]

a) Gerçek aşkı arayış (Romans): Baş karakterlerin karşılıklı olarak duygusal arayışta olmaları ve karşılarına gerçek aşkı bulma olanağının çıkması [**When Harry met Sally (Harry Sally'le tanışınca), Pretty woman (Özel bir kadın)**]

Bu tip bir öykü, iki karakterin arasındaki ilişkinin gelişimini esas aldığı için tematik yapı kurgusuna uygun düşmektedir. Çok genel anlamda, bu kurgunun nasıl oluşabileceğini şu şekilde görebiliriz:

- Baş karakterler, filmin başında bağımsız bir eylem sahnesi ya da genel sunum *(exposition)* ile tanıtılır. Burada karakterlerin gerçek aşkı arayışı ve yalnızlığı vurgulanır.
- Baş karakterler birbirleriyle karşılaşır. Bu karşılaşma genellikle çatışmalar ve yanlış anlaşılmalar ile doludur.
- İki karakterin ilişkisinde gerekli olan dönüşüm başlar. Ancak bu noktada, karakterlerin gerek kendi yaşamlarından *(takıntılar, eski aşklar)* gerekse de dış etkilerden *(aileler, toplum, çevre)* gelen sorunlar oluşur.
- Sorunlar ve engellerden özellikle biri direnir. Bu engel karakterler arasında karşıtlıklar ve yalanlar oluşturur.
- Yalanın ortaya çıkması iki baş karakteri birbirinden uzaklaştırır.
- İki karakterden özellikle birinin ya da her ikisinin de isteğiyle aşıklar *(çoğunlukla)* birleşir.

Görüldüğü gibi, bu kurgunun daha önce bahsettiğim genel tematik yapı kurgusundan farkı yoktur. Baştaki sunumun uzunluğuna, engellerin çokluğuna ve gücüne ya da iki

364) Stuart Voytilla-Scott Petri: *Ecrire une comédie*, Dixit Editions, Paris, 2005, sayfa 95

karakterin arasındaki karşıtlığın etkisine göre yukarıdaki aşamaların gelişleri uzayıp kısalabilir.

b) Amaca ulaşmış aşklar (Evlilik komedileri): Olmuş veya oluşmak üzere olan bir evliliğin, birleşmenin çeşitli dış etkilerle zarar görmesi, ayrılık ve geri dönmedir. [**Meet the parents (Zor baba), Notting hill (Aşk engel tanımaz), Mickey blue eyes (Belalı aşk)**] Evlilik komedileri, baş karakterlerden özellikle birinin *(ya da her ikisinin birden)* karşılarına çıkan önemli engellerle çarpışmasını anlattığı zaman dramatik kurgu anlatımına uygun düşer. Ancak mutlu beraberlik çiftin görüş ayrılıkları nedeniyle birbirlerinden farklılaşmasını konu edinmişse tematik bir gelişimden söz edilebilir. Nasıl?

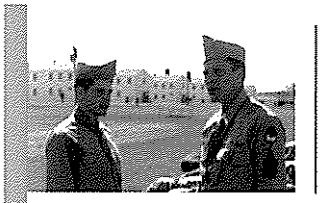

Mickey blue eyes (Belalı aşk)

- Önce mutlu evlilik veya birliktelik tablosunun sunumu yapılır. Karakterler evli ya da evlenmek üzeredir.
- Bu mutluluk, karakterlerden birinin eski sevgilisinin varlığı tarafından gölgelenir. Bu bir eski sevgili değil, rahatsız edici bir üçüncü kişi de olabilir.
- Aynı durum karakterlerden birinin ailesi ile tanışma nedeniyle de yaşanabilir.
- Çiftin arasındaki güven zedelenir.
- Taraflardan biri geçici olarak uzaklaşır.
- Yine iki karakterden özellikle birinin ya da her ikisinin de isteğiyle birleşilir.

Asker ve Polis Komedileri

Asker komedileri, kaçınılmaz olarak askeri otorite ya da disiplin ile baş karakterin başkaldırısı arasındaki çatışmadan yararlanan filmlerdir. Polis komedileri ise yine aynı prensipten yola çıkarak, kendi kişiliğini çalıştığı yere ya da işin kendisine kabul ettiren karakterleri anlatır.

Asker komedilerinin baş karakterleri genellikle askeri disipline uymayacak ya da ayak uyduramayacak derecede akıllı, kurnaz, iş bitirici kişilerdir. **Biloxi blues (Askerliğim)**'de olduğu gibi bir baş karakter karmaşası yaşanabilir ancak esas anlamda tek bir baş karakter vardır, belli bir zorunluluk nedeniyle oraya düşmüştür. *(zorunlu askerlik, parasızlık, ailesine söz vermiş olması, vs.)* Karakter özellikleri nedeniyle etrafını da etkilemeye başlar. Günün birinde bir olaya ya da herhangi bir baskıya verdiği tepki ile sınırı aşar ve ceza çekmek zorunda kalır. Baş karaktere zorluk çıkaran baş komutan figürü komedilerde genellikle babacan bir kişilik olarak da sunulur. Bu baş komutan çıkardığı zorluklar karşısında dirençle çarpışan bir karakterle yüzyüze gelir ama kendisi değişmediği için de karakterin hayatında değişime neden olur. Bu baş komutan figürünün niteliği, filmin komedi ile dram arasında oynamasına neden olabilir. Örneğin tipik bir askeri komedi şablonu ile yaratılan **One flew over the cuckoo's nest (Guguk kuşu)** baş karakterin karşısındaki antagonistin *(başhekim kadın)* fazlasıyla gerçekçi yani fazlasıyla duygusuz ve sert olması nedeniyle gerçek bir komediye doğru kaymaz. Senaristin bu seçimi filmin türünü de belirleyecektir. Karakter gösterdiği değişim ile


Biloxi blues (Askerliğim)

askeri yaşama ayak uydurup burada başarı gösterir ancak çevresinde yani askeri ortamda da baş komutanın direncine rağmen değişimlere neden olur. Baş komutan da filmin son karelerinde bu değişimi kabul edecektir. Asker filmlerinde kaçınılmaz olarak ölüm de vardır ancak ölüm, komedilere uymadığı için askeri komedilerde de rağbet görmez.[365] Bilakis, zaten ölümle içiçe geçen gerilimli bir ortamın gülünç hale getirildiği komedi filmleri ölüm fikrinden uzak olmalıdır.

Polis komedilerinde de bulunduğu teşkilattan kişilik özellikleri yönünden farklı karakterler anlatılır. Bazen **48 hours (48 saat)**'te olduğu gibi ikili ekip oluşturan iki baş karakter vardır ve bunların her biri teşkilatın bir yönünü temsil eder. Biri çekingen, diğeri yırtık veya biri okumuş, diğeri alaylı, o da olmazsa biri meslekte tecrübeli, diğeri acemi olabilir.

Absürd Komedi ve Kara Komedi

Genellikle normal ile anormal arasındaki kontrasttan yararlanan komedilerdir. Bu kontrast, içeriğin geneline yayılmış olabileceği gibi, aynı sahne içinde esrar yaratma ya da optik kaydırma gibi yöntemlerle de verilebilir. Mel Brooks'un **High anxiety (Yükseklik korkusu)** filminde, kamera dışarıdan köşkün içinde yemek yiyenlere doğru yaklaşır, pencerenin çerçevesine sokulur ve tam geçerken garip bir şekilde camın gürültüyle kırıldığı görülür. Masada yemek yiyenlerin hepsi pencereye doğru döner. Bu sahne sinema sanatının kendi dili ile öyküyü alabildiğine absürdlükle birleştiren bir komedi tarzıdır ve genellikle lokal sahnelerde kendini gösterir. Yine Yves Robert'in Fransız filmi **Salut l'Artiste (Merhaba artist)**'in başında, havadan uzun bir genel çekimle tarihi Versailles sarayına yaklaşırız. Her şey tarihi bir filme girdiğimizi göstermektedir. Ünlü aynalı salona girdiğimizde arkadan kral 15. Louis'ye doğru yaklaşırız. Kral bir mobilyanın önünde durmuştur. Ancak birden... elinde telefon olduğunu görürüz. Biriyle konuşmaktadır. Aslında bu kral, ikinci sınıf bir oyuncudur ve çekim arasında telefonla konuşmaktadır.

Kara komedi sözü geçtiğinde aklımıza ilk takılan soru şudur: Her şeyin komedisi yapılabilir mi ya da her şeye gülünebilir mi? Her şeye gülünebildiği gibi, konunun birçok insan için tabu olması güldürü öğesini artırıcı bir rol oynayabilir. Burada olayın gerçek hayata göre oldukça büyük bir kontrasta sahip olması yalnızca öykü bazında dahi komedi vurgusunu artırır. **Arsenic and old lace (Ahududu/Arsenik kurbanları)** filmi kara komedilerin kilometre taşlarından biridir ve baş karakter Mortimer'in (Cary Grant) yardımseverlikleri ile tanınan iki tonton teyzesinin eve kiracı olarak aldıkları yalnız yaşlı adamları arsenikle zehirlemelerini anlatır. Yine **C'est arrivé pres de chez vous (Yanıbaşınızda oldu)**, çekim ekibi tarafından belgeseli yapılan bir seri katilin öyküsünü anlatır. O halde bir kara komedi her şeyden önce ölümle, cinayetle ilgili olayları anlatan ya da ölümü hatırlatan konular içermelidir.

Buna karşılık, ölüm, hastalık, vs. gibi konular bunları çevresinde ve çok yakınında yaşamış kişileri asla güldürmeyecektir. O halde amaç bir takım şeylerden konuşmaktan kaçınmak değil, gülünçleştirdiğimiz kavramı *(ölüm, savaş, inanç, aile)* ortaya koyan baş karakterin bunu bilmeden ve doğallıkla yaptığına seyirciyi inandırmaktır. Kara komediler yapıları gereği olumludan olumsuza doğru yol alır. Karakterin amacı negatif olabilir. Ancak varacağı yer olumsuz da olabileceği gibi, hayattan bir ders çıkararak tekrar olumluya dönebilir.

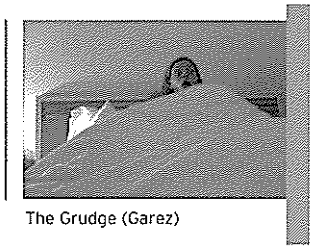
365) Stuart Voytilla-Scott Petri: *Ecrire une comédie*, Dixit Editions, Paris, 2005, sayfa 130-131

DİĞER BAZI TÜRLERE GÖRE SENARYO ÖZELLİKLERİ

Korku Filmleri

Ünsal Oskay'a göre, sosyolojik anlamda, korku ve bilim-kurgu karakterleri yaşamımızın her anını kaplayan *"kötü anne"* imajından başka bir şey değildir. Diğer bir ifadeyle hepsi de insanın öz parçası sayılan *"kötülük"* ve *"günah"* öğelerinin kişileşmiş görünümleridir.[366] Korku filmlerini de kendi içlerinde mikro türlere ayırabiliriz. Gerçeküstü filmler, bir takım inanışlara, sektlere, dini ve batıl inançlara dayalı öyküleri içerir. Gore ise korku filmlerinin kan, vahşet, terör içeren bölümüdür. Bazı klasik karakterler ve canavarların göründüğü türe de dehşet filmi denir.

Korku filmi senaryoları ilyada ve odisey mantığını en kaçınılmaz şekilde uyguladığımız tür olarak karşımıza çıkar. Baş karakter, ya ayrılamayacağı kapalı bir mekânda canavarla baş başa kalır *(ilyada)* ya da arkasına bir canavar takılır *(odisey)*. **The Grudge (Garez)** türü korku filmlerinin özelliği ise korkutucu öğenin (canavar, hayalet, vs.) baş karakterin veya yan karakterlerin peşini hiç bırakmamasıdır. Filmde Sarah adında genç bir kadın gece geç saate kadar tek başına iş yerinde kalmıştır. Orada peşine filme konu olan kötü ruh takılır. Cep telefonuna kadar gelen seslerle tehdit eder. Sarah kaçmayı başarıp evine kadar gelir. Ancak evde de korkunç olaylar onu beklemektedir. İlyada veya odisey kurgusunda karakter için daima bir umut vardır. Ancak bu şekilde kurulmuş filmler **[The Grudge (Garez), Ring (Halka)]** engelleri sürreel bir şekilde arttırarak karaktere hiç bir çıkış yolu bırakmamaktadır.



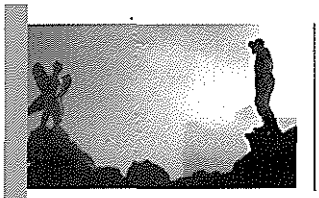
The Grudge (Garez)

Korku filmlerini kendi içinde türlere ayırdık. Şimdi bir de bu filmlerdeki ana konuları gözden geçirelim:

KLASİK KORKU KARAKTERLERİ: 19. ve 20. yüzyıl yazarlarının romanlarını esas alan **Dracula, Frankenstein** veya **Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Dr. Jekyll ve Mr. Hyde)** gibi filmler defalarca uyarlanarak seyircinin belleğinde kendine yer bulmuştur. Bu tip klasik karakterler artık yeni gelişen özel efektlere ve karakterlerle ilgili senaristlerin yeni tezlerinin uygulanmasına açıktır. Mary Reilly, Dr. Jekyll ve Mr. Hyde öyküsünü geçen yüzyıl Londra'sının karanlık ortamına uyarlamıştır.

YENİ KLASİK KORKU KARAKTERLERİ: **Halloween, Scream, Friday the 13th (13. Cuma)** gibi filmlerin seri katilleri günümüzün korku karakterleridir. Ancak, görüldüğü gibi, bu tür filmlerde korku karakteri kadar, cinayet eylemi de ön plana çıkar. Filmlerin çoğunun devamları çekilmiş, seyirciden gördüğü ilgi üzerine seri gibi devam etmiştir. Buna karşılık örneğin **Scream (Çığlık)**'taki baş karakterin ya da katilin adını kimse bilmez. Film için herkes birbirine *"Scream'i gördün mü?"* diyecektir. Buradan yeni klasik korku karakterlerinin çevresindeki auranın gelişen tekniklerle birlikte oluşturulan değişik tarzdaki cinayet ve korkutucu sahneleri karşılamakta yetersiz kaldığı sonucunu çıkarabiliriz.

366) Ünsal Oskay: *Çağdaş Fantazya*, Der Yayınları, İstanbul, 1997, sayfa 62


Exorcist (Şeytan)

ŞEYTANİ KARAKTERLER: İçine şeytan veya cin giren, çift karakterli yaşamaya başlayanların öyküsü olabilir. **Exorcist (Şeytan), Carrie** ya da **Omen** gibi filmleri burada sayabiliriz.

PERİLİ EVLER: Elbette ki *"perili ev"* kavramı bir jargon olarak kullanılır. Burada kapalı bir mekân içine giren kötülük, hayalet, huzura kavuşmamış ruh gibi çeşitli elemanlar filmin antagonisti olabileceği gibi, baş karakteri geçmişinden gelen bir nedenle rahatsız eden ya da yine geçmişten gelen bir olay nedeniyle ondan yardım isteyen nitelikte de bulunabilir. [**Changeling (Dehşet)**]

ÖLÜM: Night Shmalayan'ın **Sixth sense (Altıncı his)** filminden sonra sıklıkla gördüğümüz ve gerçek hayatla ölümün ya da ölülerin birbirine geçmesi prensibine dayanan korku türüdür. **Final destination (Son durak)** filminde de ölüm veya kaderi antagonist olarak görebiliriz.

GORE (MAKYAJ) FİLMLERİ: Korku filmlerinin *"sous-genre (alt tür)"*ı diyebileceğimiz zombi, yamyam filmleri genellikle dayanılmaz kanlı görüntülerin gösterilmesi prensibine dayanmıştır.

Bilim-kurgu

Bilim ve teknik öğelerinin içeriğine yansıdığı öyküler anlatan türe denir. Bilim-kurgu türü, gerçek üstü elemanların en rahatlıkla kullanıldığı film türüdür. Korku filmlerinde bile yarattığımız karakterleri daha iyi anlatabilmek için gerçek hayata referans vermek gerekir. Zira gerçek hayattaki karakterlerin başına gelenlerin korkutucu olması çok daha ilginçtir. Ancak bilim-kurgu, nerdeyse limitsizdir. Başka dünyalarda, başka zamanlarda, bambaşka planetlerde geçebilir. Burada en önemli konu, anlattığımız planetin yaşam şartlarını ve sosyolojik kurallarını filmin en başından itibaren seyircilere çok net olarak açıklayabilmektir. Bu açıklamaları, filmin başında bir yazı geçirmek, bir dış ses yaparak karaktere anlattırmak ya da olay örgüsünün içine yedirmek gibi birçok yöntemle yapabiliriz. Öyküyü başka planetlere veya zamanlara taşımak, gerçekçilik ve gereklilik kuralında da limitsiz olmak demek değildir. Başka bir planetin kurallarını koyduktan sonra karakter yine bu kurallara uygun davranacak, yine bir amaca, motivasyona sahip olacak, karşısına da bu çevreye uygun engeller çıkacaktır.

a) Bilim-kurgu sinemasının temeli olumsuzluğa dayanır. Yani birkaç yüzyıl sonra oluşturulmuş muhteşem yaşamı olan bir toplum görüyorsak mutlaka kötü bir şeyler gizleniyor demektir. Bu tür filmler toplumun hep negatif yönlerini sorgulamayı denerler. Yani örneğin bugün dünyadaki küresel ısınma sorununun yüz yıl sonra oluştuduğu toplum bir bilim-kurgu filminde bu sorunu çözmüş bir toplum olamaz. Uzaylılar mutlaka kötü yaratıklardır, nükleer savaş her an çıkabilir, su kaynakları eninde sonunda bitecektir. Elbette ki bu olumsuz yaklaşımın nedeni senaristlerin kötümserliği değildir. Filmin yapısının oluşabilmesi için olumsuzluğu olumlu hale çevirebilecek bir baş karakter gerekir. Halbuki olumlu yöndeki gelişmeler **[Minority report (Azınlık Raporu)]***'nda görsel bilgisayarların kullanılması gibi)*


Minority report (Azınlık raporu)

artık hayatımıza geçmiştir, filmin konusunu oluşturmaktan uzaktır. Bunları yalnızca karakterlerin yararlandığı eleman ve dekorlar gibi göstermek gerekir.

b) Başka dünyalardan gelmiş iyi veya kötü kalpli yaratıkları betimlerken gerçekçi davranmaya özen göstermek gerekir. Yeşil renkte, eciş bücüş, kolları kafasının yerinde olan yaratıklar tasarlamış olsak dahi, onların nasıl hareket edeceklerini bilmeliyiz. Seyircinin referans noktası dünyalıların sıradan eylemleridir. Dünyalı bir çocuk, uzaylı bir yaratığa selam verir, yemek sunar, yatacak yer gösterir, onunla oyun oynamaya çalışır. Yaratık farklı tepkiler veriyorsa, bunun da yemek yemesi böyleymiş denir. Yani referans eylemleri aynı kalacaktır.

c) Bilim-Kurgu türü, başka türlerden de genişçe yararlanır. Örneğin **Star wars (Yıldız savaşları)** gibi bir film bilim-kurgu olduğu kadar macera filmi olarak da yorumlanabilir. Macera filmlerinin temel şemaları için geçerli olan dış çatışma ve savaş gibi öğeler filmin yapısını oluşturur.

Müzikal Filmler

Müzikal film, müzik parçalarının ya da müzikli girişlerin fazla olduğu filmler değildir. Bir filmin türüne müzikal diyebilmek için müzikli bölümlerin konuşmalı ya da müziksiz bölümlerden daha baskın olması veya filmdeki tüm konuşmaların ve eylemlerin, buna bağlı olarak da dramatik gelişimin müzik yoluyla yapılması gerekir. 1927'de ilk sesli film olan **The Jazz singer (Caz şarkıcısı)**'nın gösterimi ile birlikte, müzikal filmlere doğru doğal bir yönelim olmuştur. Bu dönemde sesin kullanımı sanki dans, opera veya bunun gibi çeşitli müzik gösterilerinin doğal olarak sergilenmesi şeklinde algılanmıştır. Hint ve Mısır sinemasına temel teşkil eden yaklaşım da budur.[367] Müzikal senaryo türleri açısından şöyle bir çeşitlendirme yapabiliriz:

a) Filme Çekilen Opera veya Operetler: Klasik veya çağdaş müzik eserlerinin doğrudan sinemaya uyarlanmasıdır. Burada, yalnızca müzik parçası ve metni değil, dramatik kurgu da aynı şekilde uygulanır. Senarist, dekor, atmosfer, makyaj, kostüm gibi görsel öğelerle özgün bir dil yaratabilir. Alan Parker'ın **Evita,** Joseph Losey'in **Don Giovanni** veya Francesco Rosi'nin **Carmen** filmleri bu tür eserlere örnek teşkil eder. Bu kategori içine elbette bazı önemli oyunların müzikal uyarlamalarını da katabiliriz. [**Love's labour's lost (Aşkın boşa giden emeği)**]

b) Müzikal Komediler: Her döneme göre değişen müzik türünün ağırlıkta olduğu ve o film için özel olarak yazılan müzik parçaları ve sözlerden oluşan müzikallerdir. Tamamen müzikli bir kurgu ile yapılmış olabileceği gibi [**Les Demoiselles de Rochefort (Tatlı günler)**], aralarda giren ve dönemin hit parçaları haline gelen yapıtlardan da (**New York, New York**) oluşabilir. Senaristler çoğunlukla filmin içindeki şarkıların da söz yazarlarıdır. Son dönemlerde Woody Allen gibi yönetmenler dahi bu türde eserler vermişlerdir. [**Everyone says I love you (Herkes seni seviyorum der)**]

c) Müzikal Biyografiler: Müzik adamları, besteci ve vokalistlerin biyografileri genellikle onların gerçek öykülerine sadık kalınarak yapılır. Bu yüzden de dramatik işleyiş olarak lokal engelli yapı kullanılır. Yani karakterlerin hayatlarının her döneminde yaşadıkları sıra dışı sekanslar ve engeller hemen hemen her sekansın bitiminde bir sonuca ulaştırılır.

367) Vincent Pinel: *Ecoles, Genres et Mouvements au Cinéma*, Larousse, Paris, 2000, sayfa 146

Saksafoncu Charlie Parker'ın yaşamını anlatan **Bird,** Jim Morrison ve The Doors grubunun öyküsü olan **The Doors** veya Ray Charles'ı konu edinen **Ray,** genellikle uzun bir zaman dilimini esas alır.

d) Danslı Müzikaller: Dramatik akışı keserek dans gösterileri yapmaya ağırlık veren teatral kökenli bir müzikal türüdür. Fred Astaire ve Ginger Rogers gibi iki ünlü dans ustasının filmlerde yaptıkları gösteriler, klasik dramatik kurgunun içine girdiğinde seyirci zevkle seyredebilir. Elbette bu dansların sahne veya ev yerine **Singing in the rain (Yağmurda şarkı)**'da olduğu gibi doğal bir atmosferde olması ve bir aktivite yaratması çok daha ilgi çekicidir. Yine dönem özelliklerine göre, gençliğe çağrı yapan, onlara öncü olan müzikal yapıtları da bu sınıfa girer [**Grease, saturday night fever (Cumartesi gecesi ateşi)**] Zaten bu filmlerden sonra danslı müzikal türü biraz daha seyrekleşmeye başlamıştır.

e) Müzikal Başkaldırılar: Müzikal öyküler çoğu zaman başkaldırıyı veya asiliği temsil eden karakterlerin biyografik filmlerinde kullanılmıştır. Ken Russel, İngiliz toplum yapısını eleştiren önemli yapıtı **Tommy**'yi tamamen müzikal olarak tasarlamıştır. Bu yaklaşım da müziğin epik duyguları doğrudan harekete geçiren niteliğinin önemi büyüktür. Nitekim, Alan Parker, Pink Floyd'un **The Wall (Duvar)** filmini yarı animasyon olarak tasarlarken, öyküden çok bu baş kaldırı teması üzerine vurgu yapmayı yeğlemiştir. Bu tip müzikal filmlerde başkaldırı, içerik de olduğu gibi biçimde de olabilir. İsa'nın hayatını anlatan müzikal **Jesus Christ superstar**'ın başında, filmde oynayan oyuncuları o günkü giysileriyle filmin çekileceği yere gelirken görürüz. Otobüslerde filmde kullanılacak dekorlar vardır ve bu dekorlar elbirliği ile kurulmaya başlar.



Jesus Christ superstar

f) Diğer Müzikal Türler: 60'lı yılların başında Jacques Demy **Les Parapluies de Cherbourg (Cherbourg şemsiyeleri)**[368] filmi ile tamamen müzikal bir melodram yapmış, filmin müzikleri günümüzde Sting de dahil olmak üzere pek çok sanatçı tarafından seslendirilmiştir. Demy, filmi hiç kuşkusuz baştan itibaren müzikal tasarlamıştır. Ancak filmde *"Merhaba, bugün nasılsın?"* cümleleri dahi müzikle söylendiği için öncelikle gerçek bir melodram filmi metni hazırlanmıştır. Yakın dönemde Tim Burton, **Sweeney Todd** ile korku filmi ve müzikali birleştirmeyi denemiştir. Burada da müzikli bölümler dramatik akışı bölmez, hatta karakterin son derece klasik bir amacı vardır: Öç almak!..

Tarihi Filmler ve Savaş Filmleri

Konusu tarihi olaylara dayanan filmlere denir. Burada en önemli faktör gerçeklik duygusunun yaratılması ve uygulanması meselesidir. Zira tarih yaşanmışlık ve geçmiş ifade eder. Kimi zaman ona bir yorum vermek gerekse de tarihi gerçekleri değiştirmek seyirci üzerinde hoş bir etki bırakmaz. Elbette ki ana gerçeklikten bahsetmekteyim. İstanbul'un Fatih Sultan Mehmet tarafından fethedildiği gerçeği veya bunun ayıyla günüyle tarihi değişmez. Ancak Fatih'in sırasıyla başa gelen iki vezirinin öyküleri söz konusu olduğunda

368) Bu filmle ilgili ilginç anekdot, filmden önce Cherbourg'un hiç de şemsiyeleri ile ünlü olmamasıdır. Ancak filmden sonra bir şemsiyeci açılmış ve çok ünlü olmuş, yani şemsiyeler filme değil, film şemsiyelere ün kazandırmıştır.

eğiliminize göre kendi görüşünüzü pekala katabilirsiniz. Tarihi filmlerde yakın tarihten örnekler olduğu gibi uzak tarihten de eserler bulunur. Tarihi filmleri bir kaç grupta inceleyebiliriz:

a) Tarihi Biyografiler: Son dönemde giderek artan tarihi biyografi filmlerinde senaristlerin yanında mutlaka önemli tarihi danışmanlar bulunur. Aslında detaylar için danışmanlar her tarihi filmde vardır ancak biyografilerde senarist, biyografisini yapacağı karakter üzerinde yeni tarihi bulgular ya da kendi okumaları sonucu oluşmuş bir teze sahiptir. Örneğin Büyük İskender'i konu alan ya da hayatını anlatan yapıtlarda son örnek olan **Alexander,** onun eşcinsel eğilimine daha çok vurgu yaptığı için eleştiriye uğramıştır. Halbuki bu tip tezler tamamen yanlış değilse istenildiği kadar abartılıp istenildiği kadar vurgulanabilir. Her türlü biyografi elbette ki tarihi nitelik taşır (**The Doors, Ed Wood**) Ancak tarihi biyografi terimi çoğunlukla uzak tarih için kullanılmaktadır. Uzak tarih ifadesi de en azından geçen yüzyıldır. Bir başka deyişle günümüzün algılama biçimi ve teknolojisi ile radikal bir kesinti ifade eden her türlü film uzak tarih sayılabilir.

b) Tarihi Romantik Dramlar: Biyografiler karakteri bir yerden alıp başka bir yere kadar götüren ve geniş bir alana yayılan filmler olarak göze çarpar. Bu türün içinde savaş da, aşk da, macera da olabilir. Ancak örneğin **Cleopatra** gibi filmler bir biyografi olmasının ötesinde incelenebilir. Zira burada Cleopatra filmin kahramanıdır ancak hayat öyküsü anlatılmaz. Filmin vurgusu onun aşkları ve karakteri üzerine yapılmıştır. Ancak yine de bu türü en iyi simgeleyen filmler, geçmiş dönem İngiliz melodramları ya da romantik dramlarıdır.

c) Tarihi Macera ve Savaş Filmleri: Tarihi macera ve savaş filmlerinde klasik bir dramatik kurgu ve kahraman nitelikli bir baş karakter göze çarpar. Burada, en çarpıcı olan nokta dramatik kurgunun, gerçekte de olduğu gibi yüksek vurgulu bir gösteri sahnesi ile *(savaş)* kesilip tekrar devam etmesidir. **Kingdom of heaven (Cennetin krallığı)**'nın konusu Haçlı savaşları, **Master and commander (Dünyanın uzak ucu)**'nun konusu da Fransız-İngiliz deniz savaşlarıdır. Filmden çıkan bir seyircinin de aklında kalan en önemli nokta karakter kadar savaşların niteliğidir. Bu yüzden tarihi anlamda seyirciye en genel bilgileri veren alt tür macera ve savaş filmleridir. Buna bağlı olarak **300 (300 Spartalı)**'da olduğu gibi, özel efektlerin ve yüksek bütçeli dekorların da kurulmasına uygun yapıtlar ortaya çıkar. Bir savaşın uzak geçmişteki bir tarihte olması, onu anlatan senaristin olaya çok daha objektif bir şekilde bakması sonucunu getirebilir.

d) Tarihi Gerilim Filmleri: Gerilim hatta polisiye türünün tarihe uyarlanmış şeklidir. Bu anlamda takip, soruşturma, iz sürme, anket gibi merak uyandıran unsurların kullanımını içerir. **The Name of the rose (Gülün adı)**, Umberto Eco'nun romanından uyarlanan tarihi bir gerilim filmidir ve 1327'de yardımcısı ile birlikte Alplerde bir kiliseye gelen Guillaume de Baskerville (Sean Connery) adındaki rahibin bir diğer rahibin garip ölümünü araştırmasını anlatır. Gerilim, gerçek saray entrikaları ya da **La Reine Margot (Kraliçe Margot)**'da olduğu gibi gerçek bir kanlı baskının *(Katoliklerin protestanları öldürdüğü Saint-Bartolemeo gecesi)* içinde geçebilir.


Scramouche (İntikam)

e) Tarihi Düello Filmleri: Aradaki savaş sahnelerinin yerini düello ve kılıç gösterilerinin aldığı filmlerdir. Amerikan sinema tarihinde **Scaramouche (İntikam kılıcı)** çok önemli bir yer tutar. Ancak çok büyük bir hızla gelişen özel efektler ve çekim teknikleri bu türün unutulmasına yol açacak gibi görünmektedir. Tarihi

düello sahnelerinin ağırlıkta olduğu bazı uzak doğu filmleri dışında son dönemlerde Fransız sineması da **Cyrano de Bergerac** ve **Le Bossu (Kambur)** gibi filmlerle bu türden bir kaç örnek vermiştir.

Melodram ve Psikolojik Dramalar

Melodramın anlatım dili ve diyalogları amfigori ile duygusallık karışımı bir biçimde ortaya çıkar. Burada dilin duyu ile ilgili tüm işlevleri kullanılır. Bu duyu yoğunluğu ve lirizm, şiirsellik veya retorik arayışını değil, o neslin gerçekçi profildeki konuşma şeklini yansıtmaktadır. Bu durum, melodram diyaloglarının bir nesilden diğerine çabucak yıpranmasının en önemli nedenidir.[369] Melodramda tematik geçiş kusurludur ya da hiç yoktur. Çatışma abartılmıştır. Karakterler, tek boyutlu olmaları nedeniyle bir coşku doruğundan diğer coşku doruğuna bir çırpıda geçerler.[370] Melodram türü savaş, tarihi film, macera ve polisiye gibi değişik türlerle bir arada olabilir. İki türün bir araya geldiği yapıtlarda melodramı en iyi taşıyan yan tür polisiyedir. Geleneksel melodram, kendi içinde zaten polisiye ve hukuki nitelikler taşır. Masum baş karakter genellikle şüpheleri üzerine toplar ve bunların hepsi son sahnede açıklığa kavuşur. Melodram karakterinin bu boyutunun üzerine gitmek, hukuki hatayı vurgulamak, güçlü bir polis karakteri oluşturmak bu türün en önemli özelliklerindendir.[371]

Melodramın belli başlı konuları miras, ölümsüz aşk, bulunan çocuk, şeytani intikam, ihanet ve bozulan masumiyet üzerinedir. Bu anlamda toplumsal yerleşik değerlere son derece bağımlı ve tutucu bir nitelik taşıyan tür, başlangıçtaki niteliklerinin keskinliğini kaybetmiştir. Douglas Sirk'in **Written on the wind (Aşk rüzgârları)**, Pedro Almodovar'ın **Todo sobre mi madre (Annem hakkında her şey)** ve Lars Von Trier'in **Dancer in the dark (Karanlıkta dans)** filmleri arasında ilk bakışta ortak bir nitelik gözlemlenmeyebilir ancak senaristik anlamda melodramların hepsinde de göze çarpan ortak nokta karakterlerin başlarına gelen dramların, onların bunları çözebilme yolundaki aktivitelerinden çok daha şatafatlı resmedilmiş olmasıdır. Melodramın özü, bireyin başına gelenlerin büyüklüğü karşısındaki çaresizliğini izleyenlere duyumsatabilmektir. Bolca statik çatışma kullanılır ancak eski filmlerde görülen deus ex machina'lardan tam anlamıyla sakınmak gerekir.

Psikolojik dramlar, peripesilerin, karakterlerin psikolojik niteliklerine bağlı olarak geliştiği ve ilerlediği filmlere denir. Bu tip dramlar genellikle tematik yapı türü naratif bir işleyiş şekline yatkındırlar. Neden? Zira bir dramın içinde *psikolojik* sözcüğü geçiyorsa bu, elbette ki sağlıklı, esenlikli bir psikolojik durumu kastetmemektedir. Karakterlerden biri ya da bir kaçının ruhsal ve fiziksel sorunlarının ön plana çıktığı durumlar söz konusudur. Bu karakterler genellikle dış dünya ve çevrelerindeki diğer karakterler ile de zor ilişki kurarlar. Psikolojik dramlarda, öncelikle anlatılacak olan karakterin ruhsal ve fiziksel özelliğinin buna gerçekten değip değmeyeceğine kanaat getirmeliyiz. Bu kişilerin baş karakter olmasalar dahi filmin kahramanları olması yerinde olacaktır. Yalnızca anlatılan karakterler değil, huzurevi, akıl hastanesi, sanatoryum gibi yerleri de yargılama fırsatı doğurabilir. [**One flew over the cuckoo's nest (Guguk kuşu)**] Bu tip filmler geriye dönüş (flash-back), ya da rüya gibi fantezilerin kullanılmasına da açıktır. **Ordinary peo-**

369) Jean-Marie Thomasseau: *Le Melodrame*, Presses Universitaires de France, Paris, 1984, sayfa 111
370) Lajos Egri: *Piyes Yazma sanatı*, Çev:Suat Taşer, Papirüs, İstanbul, 1996, sayfa 317
371) Jean-Marie Thomasseau: *Le Melodrame*, Presses Universitaires de France, Paris, 1984, sayfa 99

ple (Sıradan insanlar) gibi aile dramaları da bu kategori içinde değerlendirilebilir. Ailenin büyük oğlunun ölümü için anne tarafından suçlanan küçük oğulun psikolojik dramını anlatan filmde iyi kalpli ama pasif baba, annenin aksine oğluna iyi davranmaktadır. Bu tip kurgulu psikolojik dramalar genellikle karakterin sırrının çözülme sürecini anlatır.



Ordinary people
(Sıradan insanlar)

Polisiye /Gerilim

Dramatik yapı elemanlarının en çok kullanıldığı tür olduğunu söyleyebiliriz. Yasal olan ile yasa dışı olanın karşı karşıya gelmesini konu edinen polisiye/gerilim filmleri yalnızca bir suçlunun peşindeki polisleri anlatmaktan ibaret bir anlatımın ötesine geçer. Herhangi bir suç, dolandırıcılık, takip, kaçırma, tehdit gibi olayları içeren filmler öykünün içinde polis karakteri olmasa dahi doğrudan cezai bir engel taşıdığı için polisiye/gerilim türünde gösterilecektir.

Sinemanın hemen başlarından itibaren gösterilen polis figürlerini[372] ve özel dedektifleri baş karakter olarak gösteren *Enigmalı Filmler*'i senaryo açısından incelemek gereksizdir. Buna karşılık bu türün senaryosunun kilometre taşı olarak Alfred Hitchcock'un **Blackmail (Şantaj)** filmini gösterebiliriz. Polis ve polisiye kavramı sinemanın dönemlerine bağlı olarak idealize edilmiş, insancıl eğilimlerine vurgu yapılmış ve teşkilattan bahsedilerek içindeki yozlaşmalar da konu edinilmiştir. Polisiye film özellikleri üzerinde biraz duralım:

a) Polisiye filmler gangster filmleri, film noir, cinayet, gerilim *(thriller)*, araştırma, dedektif filmleri gibi alt türlerde incelenebilir.

b) Gerçekliği ne derece doğru olursa olsun polis kavramı seyirci nezdinde kuralların doğruluğunu ve toplumsal normları işleten devlet yasalarının uygulanma şeklini temsil eder. Bu yüzden, genel ahlaki normlara uymayan polis tiplemeleri *(uyuşturucu bağımlısı, hırsız, cinsel saplantılı, şiddete aşırı eğilimli)* kontrast içerir ve seyircide çabuk gelişen bir özdeşleşme duygusu oluşturur.

c) Cinayet her zaman cinayettir. Ancak bunu işleyen ve kimin işlediğini bulmaya çalışan kişilerin zekâ seviyeleri de oldukça üst düzeyde olmalıdır. Gazetelerde en ilgi çekici bölümler, her zaman üçüncü sayfa haberleridir. O halde, başlangıç noktası olarak, öykünün özgünlüğünü gösterebiliriz.

d) Polisiye öykülerde fokalizasyonun kimin üzerinde olduğu çok önemlidir. Bu durum, öykünün *Who dun'it (Kim Yaptı?)* ya da *Who is in the car? (Arabada kim var?)* şeklinde yapılmış olmasıyla ilintilidir. Seyirci öyküde cinayeti kimin işlediğini bilmiyorsa sürekli baş karakteri *(komiser, dedektif, avukat, vs.)* takip etmeli, baştan itibaren katili biliyorsa, iki tarafı da alternatif olarak gösteren ikili *(dual)* bir yapı oluşturmalıyız.

e) Klasik polisiye öykülerin ana şeması *(Bir cinayet işlenir -Komiser olay yerine gelir, bir şeyler bulur. -araştırmaya başlar. -İkinci cinayet işlenir, bırakılan mesaj ilk cinayetle bağlantılar taşır. -Komiser üçüncü cinayet için bir plan yapar. -Başarısızlığa uğrar.)* tüm kültürlerde benzerlik gösterebilir. Ancak kültürel farklılıkların en vurucu olduğu türlerden biri polisiyedir. Herkes Amerikan polisi değildir? Örneğin Kore cinayeti nasıl çözülür?

372) İlk polis figürü Thomas A. Edison'un *Bir Çin çamaşırhanesinde kavga* filminde görülür.

Bir Özbek cinayet masası şefi nasıldır? Venezuelalı lokal polisler hangi eğilimlere sahiptir. Polisler bir ülkenin vitrinidir. Ülkenin polisi ne ise kendisi de odur.

Çocuk Filmleri, Çizgi Film Senaryoları ve Animasyon

Çocuklar için yazılan öyküler ve masalların dramatik anlatımın temeli olduğunu biliyoruz. Bu anlamda, öykülerin mekaniği ve özdeşleştirme gücünü deneysel anlatım lehine değiştirmek isteyen sinemacıların işe çocukluğumuzda dinlediğimiz öykülerden başlamaları gerektiği açıktır. Federico Fellini, filmlerinin bazılarının anlaşılma sorunu olmasının en önemli nedeninin yetişkinlerin kendilerini filme bırakmakta çektikleri zorluğun olduğunu söylemiş, beş yaşındaki bir çocuğun filmlerinden bir yetişkine göre çok daha fazla zevk alacağını belirtmiştir. Gerçekten de çocuklar çok temiz seyircilerdir. Henüz kültürel önyargılara sahip olmadıkları gibi, hermetik öyküleri beğendiğini öne sürerek kendini diğer insanlardan farklı kılmak gibi bir dertleri de yoktur.[373] Diğerlerinin o eser hakkında ne dediği de önemsizdir. Bir çocuğun gözünde önemli olan tek kıstas eserin kendisi, yalnız kendisidir. Tam da bu yüzden, çocuk duyarlılığına yönelik yazmak, senarist için çok önemli bir dramatik idman gibi görülmelidir.

Masallar ve çok küçük yaştaki çocuklara yönelik öyküler dışında çocuk öyküsü kavramı yavaş yavaş yok olmuş, seyirci profilindeki yaş baremi son dönemlerde özellikle kaybolmaya başlamıştır. O halde doğrudan çocukları hedeflemek uzun vadede doğru bir yaklaşım gibi görünmeyebilir. Çocuk filmleri, çizgi filmler ve animasyonları birlikte düşünürek senaryoda önem vermek gereken bazı noktalardan parmak basmak gerekir:

a) Baş karakterlere sık rastlanan, akılda kalan isimler vermeliyiz. Hatta bulundukları konumların ya da yaptıkları işlerin kullanılması da önemli olabilir. (Kraliçe, canavar, saatçi amca, çerçi, vs.)

b) Filmler tek boyutlu olmalıdır. Dramatik yapılı bir filmde, bir yandan da alt metin olarak tematik yapının ilerlemesi çocuk filmleri için geçerli değildir. Bir film çoğunlukla baş karakterin amaca ulaşmaya çalışmasını hedefler.

c) Filmler gibi karakterler de tek boyutludur ve özellikle baş karakter iyidir, değişim geçirmez. Kötülerin ya da yan karakterlerin yaşadıkları değişimler ise bir süreç gibi ele alınmaz. Genellikle filmin sonunda aniden, didaktik bir şekilde olur.

d) Bir çocuk filminin en önemli engeli antagonist diyebileceğimiz baş kötü adamdır. Bu karakter genellikle baş karakterin amacına ortak olan kişidir. Kötü kraliçe, canavar, büyücü, vs. gibi lakaplarla da anılabilir.

e) Karakter sunumlarının didaktik veya teatral olması rahatsız edici değildir, hatta tercih edilmelidir. Kötü adamın sesi gürler gibi çıkar, kahkahaları rahatsız edici, eylemleri siniktir. İyiler hep gülümser, olumlu davranırlar. Bunun nedeni çocukların henüz duygularını içselleştirmemiş olmalarıdır. Bu didaktik eğilim çocuk filmlerini seyreden büyükler için de hiç rahatsız edici değildir. Zira filmi seyreden seyirci karşısında bir çocuk filmi olduğunun bilincindedir. Herkesin nihai amacı zaten çocuk duygularını tekrar harekete geçirmek olduğu için seyirci çocuk filmlerine karşı daima hoşgörülüdür.

f) Bir önceki maddede sözünü ettiğim didaktik yaklaşım yüksek bütçeli ve güçlü dramatik yapıya sahip bazı animasyonlar için geçerli değildir. Bu tip animasyonlarda baş

373) Yves Lavandier: *La Dramaturgie*, Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997, sayfa 434

karakterin doğal özelliği ile *(fare, balık, köpek)* onun insani yaklaşımı arasındaki kontrasttan faydalanılır.

g) Baş karakter, büyüklere yönelik dramalara göre başkalarından yardım almaya biraz daha açıktır. Ancak *"deus ex machina"* kullanımı yalnızca masalların sonlarında kullanılabilir. *"Diabolicus ex machina"* ise her türlü çocuk filminde mevcuttur ancak bunun şiddet ve baskı derecesini de çok abartmamak gerekir. Sonuçta karakterimiz bir hayvan, bir çocuk veya küçük bir yaratıktır. Bunların üstüne çok yük binmesi seyredenlerin umutsuzluğa düşüp, filmden uzaklaşmasına neden olabilir.

ATÖLYE

Ünlü senarist Jean-Claude Carrière'in tanımıyla, bellek bir kasa benzer. Ne kadar çalıştırırsak o kadar iyi iş görür. O halde, senaryo öğrencilerinin ya da işe yeni başlamış olan senaristlerin şu disiplini edinmeleri gerekir: her gün kendi kendine düzenli olarak bir öykü, öykü başlıkları, öykü parçaları anlatmak. Bu öyküler sokakta fark ettiğimiz basit bir jest olabildiği gibi, metroda duyduğumuz garip bir cümleden de yola çıkabilir.[374] Bunları not etmek ve düzenli bir karne tutmak ilk ve en önemli atölye çalışmasıdır.

Tüm senaryo çalışmalarında analitik düşünce ile yaratıcı düşünce birbirinden ayrılmıştır. Ancak bu ayırım bir yöntemin diğerine göre üstünlüğünü göstermek için değil, uygulamaları çeşitlendirmek ve insanları alışık olduğu bir sisteme yakınlaştırmak için mevcuttur. Analitik düşünce, bitmiş bir eserden yola çıkıp onun tüm elemanlarını ayrıştırmak ve yine bu elemanlar arasındaki ilişkileri bulmak yoluyla tüm eserin genel şemasını ifade eder. Halbuki yaratıcı düşünce ufak parçalardan giderek dinamik bir sonuç oluşturma esasına dayanmaktadır. Senaryo atölyelerinde analitik çalışma, kurallar ve sınırlar koyarak bunlardan fikirler üretmeyi yaratıcı çalışma ise obje, fotoğraf, resim, lokalizasyon gibi öğelerden yola çıkarak serbest çalışma yaratmayı öngörmektedir. Bu iki tür çalışmayı birlikte veya sırasıyla yapmanın öğrenciler için yararları oldukça fazladır. Sadece analitik çalışmak yazarın maddeyle olan duyusal bağının oluşmasını engellerken, sadece yaratıcı çalışmalar yapmak düşünce ve duyguları disipline edip geliştirmeyi imkânsız kılmaktadır.

Bu bölümde hem benim öğrencilerime yaptırdığım hem de dünyada diğer okullarda yapılan çeşitli senaryo alıştırmaları üzerinde duracağım.

Oyunlar

Yaratıcı düşünceyi harekete geçirmek için düşünce oyunları ve yazılı oyunlardan yararlanılır. Aslında bunlar, belki de buluştuğumuz zaman çoğumuzun aramızda oynadığımız kelime ve akıl oyunlarına benzemektedir. Ancak bunların neden yararlı olabileceğini bilmemiz ilginç olabilir. Frederic Raphael, Stanley Kubrick'le **Eyes wide shut (Gözü tamamen kapalı)**'da çalışmadan önce ilk karşılaşmasının Londra'da Stanley Donen'in evinde olduğunu anlatır. Orada davetliler aralarında bir akşam yemeği sonrası oyunu oynarlar. Herkese bir kaç kibrit çöpü verilir. Her oyuncu, sıra kendisine geldiğinde, çoğu insan için sıradan olabilecek ama hayatında hiç yapmadığı bir şey söyler. Diğer oyunculardan onu yapmış olanlar bir kibrit çöpü kaybetmektedir. En çok kibrit çöpü ile bitiren oyunun galibidir. Stanley Donen başlar: *Metroya hiç binmedim.* Oyuncuların çoğu

374) Jean-Claude Carrière-Pascal Bonitzer: *Exercice du scénario*, La Femis, Paris, 1990, sayfa 65

bir kibrit çöpü kaybeder. Sıra Frederic Raphael'e gelir: *Hiçbir sinema yıldızı ile yatmadım.* Stanley Donen kibrit çöpünü kaybeder. İçlerinden bir avukat *Hayatımda avukata gitmedim* der ve hepsi bir çöp kaybeder. Stanley Kubrick, sıra kendisine geldiğinde şunu der: *Hiç böyle bir oyun oynamadım.*[375] Böylesi bir oyunun amacı kafamızda canlandırdığımız karakterlerin özelliklerini mümkün olduğunca çeşitlendirmektir.

Aslında bir senaristin günlük çalışmasına başlamadan önce ihtiyacı olan tüm mantık açıcı sayısal ve sözel alıştırmalar KARALA, SUDOKU ve özellikle AKIL OYUNLARI gibi dergilerde mevcuttur.[376] Senarist, bunlara ek olarak, kendini özellikle sözel oyunlarda ve öyküleme alıştırmalarında çeşitlendirebilir. Bahsettiğim dergilerdeki stimüle edici alıştırmalara bir kaç çalışma da ben ekleyeyim:

a) Anagram

Bir kelimenin harflerinden başka kelimeler türetmeye anagram denir. Aslında anagramda söz konusu kelimenin tüm harfleri kullanılıp, yalnızca yerleri değiştirilerek yeni bir kelime elde edilmesi anlaşılır. **Shining (Cinnet)**'da MURDER ve RED RUM anagram'ı üzerinde durulmuştur. Yine **Rosemary's baby (Rosemary'nin bebeği)**'nde baş karakter olan genç kadının cadıların kimliğini keşfetmesi bir anagram yoluyla olur. **Secret window (Gizli pencere)**'de ise baş karakter yazar Mort Rainey (Johnny Depp), Shoother adında biri tarafından eserini çaldığı iddiasıyla tehdit edilmektedir. Mort, karısı tarafından aldatılmış, bir dağ evinde yalnız yaşamaktadır. Filmin sonlarında Shoother karakterinin aslında varolmadığı, karısına duyduğu derin nefret nedeniyle kendi dimağında oluşturulduğu anlaşılır. Nitekim karısı yazarın evine geldiğinde adamın tüm duvarlara Shoother yazdığını görür. Duvarın birinde ise ismin aslında varolması gereken gerçek şekli belirtilmiştir: *Shoot her: Vur Onu*



Secret window (Gizli pencere)

Şimdi bunun kullanımıyla ilgili bir örnek görelim;

PARKE

Park, Kar, Pek, Kep, Krep, Pera, Kare

Böylece, küçük bir drama yazmak için elimizde yeterince eleman vardır. Burada amaç, tek satırlık bir öykü yazarak içine yukarıdaki elemanların tümünü yerleştirmektir. Öyküyü tek satırda bitirmek güç gelirse, ikinci bir satır koyulabilir ancak metni mümkün olduğunca küçültmek esastır. Deneyelim:

---

375) Frederic Raphael: *Deux ans avec Kubrick,* Pion, Paris, 1999, sayfa 23

376) Sevgili dostlarım Kamer Alyanakyan ve Zafer Say, Türkiye'de zarar etmek pahasına bu üç dergiyi ayakta tutmaya çalışmaktadır.

Pek kar yağmayan bu şehirde, her zamanki kare kepini takmış dedektif Hakan, Pera Parkında krep yerken öldürülen adamın sırrını bulmak için bütün krepçileri tek tek dolaşacaktı.

Başlangıçta deli saçması gibi gelen ve eğlendirici olan bu çalışmada, zamanla öykü kurma ve tek cümle alışkanlığınızın geliştiğini gözlemleyebilirsiniz. Anagramı daha zor kelimelerle de tasarlayabilirsiniz.

Örn: *ŞEHREMİNİ (Eş, Her, Şer, Şen, Meşe, Şehir, Emin, Emir, İniş, Mine, Şerh, Neşe, İrem, Nehir, Hemşeri, Rehine, Hemen, Şiir...)*

b) Mekân ve Obje

Bu oyun cebinizden herhangi bir objeyi çıkarmanızla başlar. Hemen sonra kağıt üzerine bir dakikalık bir süre içinde bu objenin kullanımı, sembolleri, biçimi ile ilgili aklımıza gelen her şeyi birer kelime ile kağıda yazarız. Daha sonra yazdıklarımızla tıpkı anagram örneğinde olduğu gibi bir cümle veya küçük bir öykücük oluşturmayı deneriz.

Bu alıştırma, objeleri öykü içinde kullanırken belli sınırlara bağlı olarak dramatik bir akış oluşturacak şekilde çeşitlendirilebilir. Uygulama şöyledir: Spontane bir şekilde bir mekân *(özel olmayan mekânlar)* ve beş obje seçilir. En az iki karakterle ve objeleri yazdığınız sırayla kullanarak küçük bir film öyküsü yazılması istenir. Örneğin:

Mekân: Lokanta
Objeler: Kitap- Televizyon- Karanfil- Gözlük- Ayna
Öykü: Ahmet, kitapta yazan lokantayı bulur. İçeri girdiğinde duvardaki büyük televizyonda, burada buluşacağı adamın olduğunu görür. Tam çıkacakken, yakası karanfilli bir adam önünü keserek bir not verir. Çok değişmiş olmasına ve artık gözlük takmasına rağmen eski arkadaşı Servet'i tanımıştır. Biraz dikkatli bakınca televizyondaki adam, Servet ve lokantadaki diğer birkaç kişinin birbirine benzediğini fark eder. Hatta aynadaki kendi aksi bile...

c) Kar

Her biri, bir sonra gelenden bir harf eksik veya bir harf fazla kelimelerden bir cümle oluşturulmasıyla yapılan denemelere denir.

Aşağıda terlik satan adam var mı?

Bu tip alıştırmalarda nihayi hedef ortaya çıkan sonucun üzerine dramatik bir çalışma yapmak, bu cümleyi filmin çıkış fikri olarak kabul etmektir.

Örn: *Terlik satan adamın eski bir evin altında dükkânı vardır. Bir sabah kalkanlar adamın terlikleriyle birlikte kaybolduğunu ve geride bir not bıraktığını görürler...*

d) Fotoğraf ve Çizgi Roman

Fotoğrafla ilgili en ünlü alıştırma, dergilerden kestiğimiz, birbiriyle tamamen ilgisiz on



kadar fotoğrafı arka arkaya getirerek bir fotoroman oluşturmaktır. Yine tek bir fotoğrafın grupta elden ele dolaşması ve herkesin o fotoğrafın kendisine çağrıştırdığı kelime, cümle, fikir veya alıntıyı bir kağıda yazması sonucu ortaya birçok kelime dökülür. Sonra, grup bunu anlamlı bir öyküye dönüştürmeye çalışır. Çizgi romanların baloncuklarında yazan yazıları silip, diyalogları tekrar düzenleyerek *(gerekli olanları yerleştirip, gereksizleri çıkarma)* bunu bir sinema filmi haline döndürmeyi kapsayan bir alıştırma, benim en sevdiklerimdendir.

e) Soru - Cevap ve Diğer Grup Alıştırmaları

Soru-cevap, çocukluk yıllarımın en revaçta oyunuydu. Hemen herkesin bildiği dünyanın bu en basit oyunu, aslında beyni stimüle edici en önemli araçlardan biridir. Oyun, katılanların kağıtlarına karşılığı evet veya hayır olamayacak bir soru (Örn: *Bu gece bara gittiğinde kimi görmeyi arzu edersin?*) ve bir de kendi sorusunun cevabı olabilecek bir cevap yazmasıyla başlar. (Örn: *Angelina Jolie*) Daha sonra katılanların sayısına göre sırayla soru ve cevaplar dönmeye başlar. Yani birinci katılımcı sorusunu sorar ve buna ikinci katılımcı kendi yazdığı cevapla karşılık verir. Sonra ikinci katılımcı sorusunu sorar ve üçüncü katılımcı cevabını okur ve böyle dönerek gider. Sonuçta ortaya *"Soru: Bu gece bara gittiğinde kimi görmeyi arzu edersin? Cevap: Ayı"* gibi oluşumlar çıkacaktır. Varolmayan bir şeyi sözele çevirmek onu aynı zamanda görsel hale getirmek demektir. Böylece, bu oyundan yola çıkarak, çok farklı görsel potansiyelin hareket etmesi sağlanabilir.

Yine grup alıştırmalarından biri... Grubun bir üyesi; öznesi, sıfatı, eylemi ve yüklemi olan bir cümle söyler. Sonra gruptaki herkes, sırayla bir cümle ekler ve böylece kısa bir öykücük oluşturulur ya da herhangi bir kitabın herhangi bir sayfasını açarak en az bir satırlık bir cümle seçilir. Daha sonra bu cümlenin arkasına kendi seçtiğimiz, yine en az birer satırlık, iki cümle daha koyulur. Ortaya çıkan metin küçük bir öykü oluşturmalıdır.

ÜÇ FİLM ANALİZİ

TO BE OR NOT TO BE (Olmak ya da Olmamak)

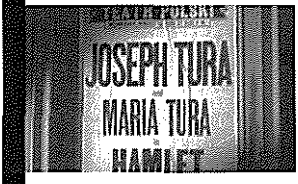














YAPIM YILI: 1942

TÜRÜ: Komedi

SENARİST: Edwin Justus MAYER (Melchior Lengyel ve Ernst Lubitsch'in ortak bir öyküsünden yola çıkarak)

YÖNETMEN: Ernst Lubitsch

FİLMİN YAPIM ÖYKÜSÜ: Lubitsch'in filmi Charlie Chaplin'in **Dictator (Diktatör)** ile birlikte İkinci Dünya Savaşı sürerken yapılan Nazi karşıtı komedi filmlerinden biridir. Ancak Chaplin'den daha da büyük bir cesaretle metaforik tarzda değil doğrudan Hitler'e saldırır. Film çıktığında hemen başarı elde etmez, hatta Lubitsch'in sinik tarzı ve kara ironisi birçok değişik çevreden farklı eleştiriler alır. Ancak filmin senaryosu hiç kuşkusuz Lubitsch'in kariyerinde bir doruk noktası teşkil eder.

ÖZET: Polonya'da bir tiyatro grubu, Joseph ve Marie Tura adındaki ünlü oyuncu çiftin önderliğinde Hitler ve gestapo konusunda bir oyun hazırlığındadır. Grup, şu anda ise Shakespeare'den *"Hamlet"*i sahnelemektedir. Marie Tura, genç yüzbaşı Sobinski'nin kurlarına karşılık verir ve onu kocası sahnedeyken kulise çağırır. Sobinski tekrar döneceğini söyleyerek Londra'ya gider. Tam bu sırada Hitler Polonya'ya girmiştir. Londra'da Sobinski ve asker arkadaşları yaşlı direnişçi Profesör Siletsky'nin Polonya'ya gideceğini duyunca ona adreslerini verirler. Ancak yüzbaşı Sobinski, yaşlı profesörün Marie Tura'nın ismini duymamış olmasından kuşkulanır. Gerçekten de Siletsky aslında Varşova'da hiç yaşamamıştır ve bir Nazi ajanıdır. Bunun farkına varan Sobinski, yaşlı adam adresleri Nazilere vermeden önce Varşova'da olur ve Tura çifti ile buluşur. Joseph Tura genç adama olan kıskançlığını şimdilik ikinci plana atarak, Nazi albayı kılığına girer ve profesör Siletsky'yi ağına düşürür. Tura'ların direnişçi oyuncu arkadaşları ve Siletsky arasında çıkan çatışmada Siletsky öldürülür. Joseph Tura, bu sefer de Siletsky kılığında Nazilerin yanına gider. Ancak ikinci buluşmada Naziler Siletsky'nin öldüğünü Tura/Siletsky gelmeden haber almışlardır. Joseph Tura ve oyuncu grubu ustaca bir manevra ile bu durumdan da sıyrılır ve giderek artan baskılar nedeniyle Londra'ya kaçma planları yapmaya başlar. Hitler tiya-

troda opera seyredecektir. Aktörlerden biri Hitler, diğerleri de nazi subayı kılığına girer, otel odasından Marie Tura'yı da alarak Nazi uçağıyla İskoçya kaçarlar.

YAPI: Dramatik Yapı Modeli

BAŞ KARAKTER: Filmin tek bir baş karakteri yoktur. Tüm tiyatro ekibini baş karakter sayabileceğimiz çok karakterli bir yapı söz konusudur. Ancak bu tip durumlarda dahi birkaç karakterin öne çıkacağını biliyoruz. Burada da Joseph ve Marie Tura ile onların hemen geri planında da genç yüzbaşı Sobinski'yi baş karakter sayabiliriz.

AMAÇ: Genel anlamda, Nazi istilacılara karşı direniş... Lokal hamle olarak Siletsky'nin adresleri ulaştırmasını engelleme ve Londra'ya kaçma operasyonu...

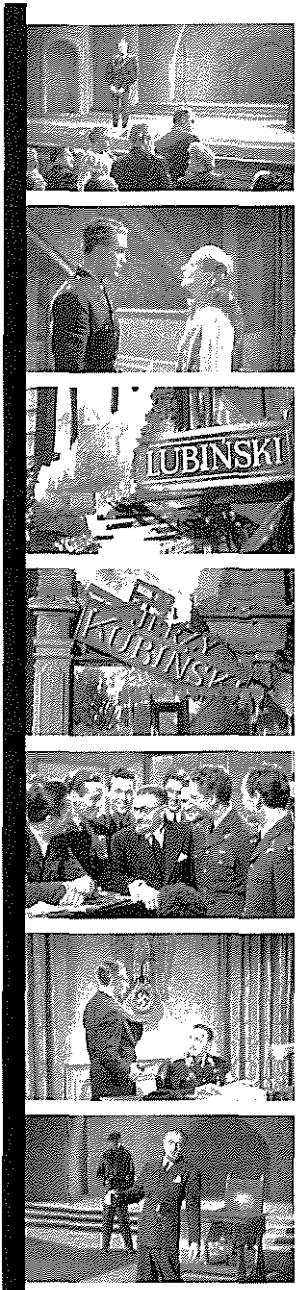
NEDEN: Yurtseverlik. İşgal altındaki bir ülkede buna karşı koyan baş karakterlerin motivasyonunu uzunca açıklamaya gerek yoktur.

YOL: Joseph-Marie Tura ve arkadaşları, oyunculuk yeteneklerini kullanarak kılık değiştirme yolunu benimserler. Bir anlamda *"kılık değiştirmeli genel dramatik ironi yapısı"* diyebiliriz. Ancak kılıklar ve kimlikler de sahnelere göre değişkenlik gösterecektir.

ENGEL:
-**Genel:** Naziler ve onların kuvvetli haber ağları.
-**Aciliyet:** Tiyatro grubu, Hitler ve Nazi askeri kılığına girdiği için, gerçek Hitler tiyatrodan çıkana kadar, uçakla kaçmak zorundadır.
-**Lokal:**
-Siletsky'nin öldüğünü Naziler Joseph Tura'dan önce haber alır. Bundan haberi olmayan Tura, Siletsky kılığında Nazilerin yanına gider

ÇATIŞMA:
- Joseph Tura bir yandan karısının ilişkisi olduğundan şüphelendiği Sobinski'den kurtulmak isterken bir yandan da onunla birlikte Nazilere karşı direnişin içindedir.

I.AKT:
Başlangıç: Filmin açılış sahnesinde Varşova'da arka arkaya birkaç dükkan gösterilir ve dükkanların üzerindeki tabelalarda isimler vardır: Lubinski, Kubinski, Lominski, Rozanski ve Poznanski. Arkasından da dış ses duyulur: *"1939 Ağustosu... Polonya'nın başkenti Varşova'dayız. Avrupa'da henüz barış hakim"*
Hamarsiya: Sokakta herkes ortak bir noktaya bakmaya başlar. Şarküteri kepenklerini indirir. Ve herkesin baktığı kişi bütün masumiyetiyle sokağın ortasında durmaktadır: Adolf Hitler!
Künye: Joseph ve Marie Tura'yı tiyatrolarında asılan oyun ilanlarından ve oyunda bizzat görerek tanıyoruz. Yüzbaşı Sobinski, Marie Tura'nın kulisine gelerek kur yapmak için kendini tanıtır.
Önemli Hadise: Polonya'nın Naziler tarafından işgali (21. dakika)
I. Aktın Sonu: Sobinski generaline şüphelerini iletince onun Varşova'ya gitmesine ve Tura'larla birlikte direnişi başlatmalarına karar verilir. (31. dakika)



II.AKT:

Eylemler ve Peripesiler:

-Tura çifti ve tiyatro grubu Hamlet'i sergilemektedir. Yüzbaşı Sobinski, Marie Tura ile tanışır.

-Sobinski'nin uyarısıyla Tura'lar direnişi örgütler.

-Nazi ajanı Siletsky, tiyatro grubunca öldürülür.

-Siletsky'nin ölümü usta kılık değiştirme manevralarıyla Nazilerden saklanır.

-Tiyatro grubu yine Nazi kılığında Londra'ya kaçar.

Klimaks Medyan: Siletsky'nin öldürüldüğü Nazilerce haber alınır

Klimaks: Uçakla kaçış (96. dakika)

II. Aktın Sonu: Oyuncuların İskoçya'da uçaktan paraşütle atlayıp samanlıklara düşmesiyle sona erer (97. dakika)

Dramatik Sonuç: EVET

III.AKT:

- Çatışmasız ve sürprizli bir III. akt. (2 dakika sürer)

GERİYE DÖNÜŞ: Filmin başında Varşova'dan ve Varşova halkından görüntüler gösterilir. Sonra birden herkes korku ile aynı noktaya bakmaya başlar. Kamera o tarafa doğru çevrildiğinde gördüğümüz sima bizi de şaşırtacaktır: Yalnız ve sakince etrafa bakarken gördüğümüz Adolf Hitler! Jenerik girer, film başlar, birkaç sahne sonra bir tiyatro grubunu Hitler ve gestapolarla ilgili yeni oyunlarının provasında görürüz. Hitler'i oynayan aktör Bronski, kendisini eleştiren yönetmen Dobosh'a isyan ederek provaları terk eder ve sokağa çıktığında nasıl bir etki yapacağını göstereceğini haykırır. Sonra sokağa çıkar ve baştaki sahneye geri döneriz. Sahne devam eder ve küçük bir kız, Hitler kılığındaki aktörün yanına korkarak yaklaşır. Küçük kızın ağzından şu sözler dökülür: *"Bana bir imza verir miydiniz Bay Bronski?"*

KATILIM:

-Filmin açılış sahnesinde Polonya'da olduğumuzu belirtebilmek adına arka arkaya Lubinski, Kobanski, Lominski gibi isimlere sahip dükkân tabelaları gösterilir. Ortalara doğru Naziler, Polonya'ya girdiklerinde aynı dükkânların tabelalarını kırık, dökük gösterdiğimizde işgâl olduğunu hemen algılarız.

SİMETRİ: Filmdeki simetriler genellikle doğrudan filmin konusuna bağlı kılık değiştirmeler ile ilgilidir. Zira baş karakter Joseph Tura, farklı karakterlere dönüşüp durur. Nitekim, bir sahnede Albay Ehrhardt kılığına girmiş olan Joseph Tura, Profesör Siletsky'yi odasında

karşılar. Siletsky ona şöyle der: *"Londra'da ününüz yayılmış. Sizi 'Toplama Kampı Ehrhardt' diye tanıyorlar"* Birkaç sahne sonra Joseph Tura, bu sefer Siletsky kılığında gerçek Albay Ehrhardt'ın karşısına gittiğinde aynı espriyi yapar. Bu sefer de gülüşürler.

ELİPS: Filmde önemli bir elips kullanımı vardır. Bu örnek elipsle birlikte sürpriz ve dramatik ironinin içiçe nasıl kullanılabileceğini gösteren nefis bir örnektir. Profesör Siletski kılığına giren Joseph Tura nazilerin yanına gider. Ancak naziler gerçek Siletski'nin öldürüldüğünü öğrenmişlerdir. Joseph Tura yanlarına geldiğinde onu içeride bir odaya alıp beklemesini isterler. Asıl niyetleri odada bir koltuğun üstüne koydukları gerçek Siletski'nin cesedi ile Joseph Tura'yı yüzleştirmektir. Joseph Tura içeride adamın cesedini görünce acilen bir çözüm üretmeye çalışır. Bir ustura çıkarır. KESME...
Elips'ten sonraki sahnede Joseph Tura kapıyı açarak Nazilere içeride kendisine çok benzeyen bir adamın hareketsiz yattığını söyler. Nazilerin başındaki Albay Ehrhardt, cesedin yanına geldiğinde adamın gerçekten de Siletsky'ye çok benzediğini hatta belki de kendisi olduğunu ifade eder ve Joseph Tura'yı zor duruma sokar. Buna karşılık, Joseph Tura *'Benzerlik hakikaten şaşırtıcı'* diyerek cesedi incelerken sakalını çekiştirir ve sakal elinde kalır. Bu noktada Joseph Tura'nın içerdeyken gerçek cesede bir sakal kesme ve tekrar yapıştırma operasyonu yaptığını anlarız. Naziler ve Albay Ehrhardt binlerce kez özür diler. Joseph Tura *'İsterseniz benim de sakalımı çekin'* esprisi bile yapar. Tam bu sırada, kapı açılır ve Joseph Tura'nın oyuncu arkadaşları, Nazi askerleri kılığına girmiş şekilde içeri girer. Joseph Tura'nın bıyığını çeker ve böyle bir sahtekâra inandıkları için Albay Ehrhardt'ı suçlarlar. Albay ikinci defa şoktadır. Oyuncular güvenlik gereği suçluyu, yani Joseph Tura'yı alarak götürürler.

SAĞMA (Milking):
-Film, Polonya'da geçtiği için Joseph ve Marie Tura dışındaki tüm karakterlerin isimleri lokal kullanıma uygundur. Filmde önemli karakterler Sobinski, Bronski, Siletsky gibi isimlere sahiptir. Ayrıca filmin açılış sahnesinde gösterilen dükkanların üzerindeki tabelalar, Polonya çağrışımlı isimlerle doludur: Lubinski, Kubinski, Lominski, Rozanski ve Poznanski.
- Filmin ana olay örgüsünde kullanılan *"kılık değiştirme"* kavramı oyunculuğun özelliğini sağmaya yaramaktadır.

DRAMATİK İRONİ:
-Filmin başında aktör Bronski, Hitler kılığında sokaktadır. Polonya halkı onun aktör olduğunu bilmediği için şok olmuş durumdadır.
-Marie Tura genç yüzbaşı Sobinski'nin kendisini görme teklifine olumlu cevap verir ve kocası Joseph Tura sahnede *"To be or not to be (Olmak ya da olmamak)"* repliğini söylerken kulise gelmesini söyler. Nitekim Joseph Tura, sahnede tam meşhur repliğini söylemeye başladığında ön sıralardan birinin kalktığını görür. Bu kişi, yüzbaşı Sobinski'den başkası değildir. Joseph Tura'nın olan bitenden haberi yoktur.
-Siletsky, elindeki Polonyalı askerlerin listesini vermek için Albay Ehrhardt'ın bürosuna gelir. Ancak Albay Ehrhardt, kılık değiştirmiş Joseph Tura'dan başkası değildir. Siletsky'nin bundan haberi yoktur.
-Naziler ve Albay Ehrhardt, gerçek profesör Siletsky'nin öldüğünü bilmektedir. Oraya Siletsky kılığında gelen Joseph Tura'nın bundan haberi yoktur.
-Elips sahnesinde Joseph Tura, Siletsky'nin cesedine sakal kesme ve yeniden yapıştırma operasyonu yapar. Nazilerin bundan haberi olmaz.
-Albay Ehrhardt ve Siletsky'nin bulunduğu odaya giren Nazi askerleri Joseph Tura'nın arkadaşları olan oyunculardır. Albay'ın ve nazilerin bundan haberi yoktur.



-Hitler tiyatroda oyun seyrederken dışarıda bekleyen askerlerin dikkati başka yöne çekilir. Sonra da Hitler kılığındaki aktör ortaya çıkar ve askerlerin yanılgısından faydalanarak kendisini havaalanına götüren araca biner. Askerlerin bu durumdan haberi yoktur.
-Filmin sonunda, Marie Tura'nın bulunduğu otel odasına Albay Ehrhardt gelir. Marie yurtdışına kaçmak için oyuncu arkadaşlarını beklediği için bu durumdan büyük rahatsızlık duyar. Üstelik Albay, kadının birini beklediğini duyunca ondan kuşkulanmaya, sıkıştırmaya başlar. Sonra kapı açılır ve... Marie'yi almaya Hitler kılığındaki aktör Bronski gelmiştir. Ehrhardt'ın bu kılık değiştirmeden haberi yoktur ve bir kez daha oyuncuların kurbanı pozisyonundadır.

SÜRPRİZ:
Filmin kapanış sahnesi... Joseph Tura bu sefer Shakespeare'in vatanı İngiltere'de bir kez daha Hamlet'i oynamaktadır. Sahneye gelir. Ünlü tiradını söylemeden önce seyircilere bakar. Genç yüzbaşı Sobinski oradadır. Daha önceki oyunları sırasında iki defa kalktığı için kuşku duymaktadır. Bir yandan tiradına başlarken, bir yandan da göz ucu ile Sobinski'yi kesmektedir. *"Olmak ya da olmamak"* tiradına başladığında... SÜRPRİZ...Sobinski'nin arkasındaki sıradan bir genç kalkar ve kulise doğru yürümeye başlar. Bu sefer Joseph Tura ile birlikte Sobinski'nin şaşkınlığı da verilir.

DİYALOG:
Görsel Diyalog:
-Filmde çok ünlü bir "görsel diyalog" vardır. Joseph Siletsky kılığındaki Joseph Tura, Nazi Albayı Ehrhardt'ın bürosuna ilk defa gelir. Albay elbette ki karşısında gerçek Siletsky olduğunu zanneder. İki adamın konuşması dönüp dolaşıp Polonyalı oyuncular Joseph ve Marie Tura'ya gelir. Joseph, Albay'a büyük Polonyalı aktör Joseph Tura'yı tanıyıp tanımadığını sorar. Albay Ehrhardt ise onu savaştan önce bir kere Polonya'da seyrettiğini belirterek şu cümleyi ekler: "Onun Shakespeare'e yaptığını biz şu anda Polonya'ya yapıyoruz."
-Yüzbaşı Sobinski, Profesör Siletsky'nin Varşova'da hiç yaşamadığını düşünür ve nazi ajanı olduğundan kuşkulanır. General Armstrong'a giderek kuşkularını dile getirmek ister. Aralarında şöyle bir diyalog geçer:

SOBİNSKİ – Generalim, geçen gece Profesör Siletsky kampımıza geldi, ona Maria

Tura'nın ismini söyledim. Hiç duymamış olduğunu gördüm.
ARMSTRONG – Ne var, ben de duymadım!
SOBINSKI - Polonyalı olduğunu ve Varşova'da yaşadığını söylemişti. Halbuki o Polonya'nın en büyük aktrisi!
ARMSTRONG – Ya tiyatroya ilgisi yoksa! Ben kendi hesabıma bir tek artist tanıdım (bakışlarını göğe çevirerek) ve onu bir daha görmemeyi dilerim...

Metaforlu Söylem:

-Siletsky kılığındaki Joseph Tura odasına (gerçek Siletsky'nin odası) geri döner. Gerçek Siletsky oyuncu arkadaşları tarafından vurularak öldürülmüştür. Odasında yine başka bir kimlikte gerçek Siletsky'yi aldatmış olan karısı Marie Tura ile buluşacaktır. Ancak talihsizlik eseri odada Nazi askeri Schultz da profesör Siletsky'yi beklemeye başlar. Joseph Tura geldiğinde karısını görür ama Schultz'un varlığı olaylar hakkında konuşmalarını engeller. Marie Tura, gerçek Siletsky'ye ne olduğunu bilmemekte ve tedirginlik duymaktadır. Joseph ve Marie arasında şöyle bir konuşma geçer:

JOSEPH (SILETSKY) – Ah, sizi gitti sanmıştım hanımefendi
MARIE – Çıkmam için gerekli olan izni söylemeyi unutmuşsunuz ancak beklemekten hiç pişman olmadım
...
MARIE – Pekii, profesör Siletsky nasıllar?
JOSEPH (SILETSKY) – (yorgunluk taklidi yaparak) Ölü... Tamamen ölü!

-Marie Tura, kocası sahnedeyken, genç yüzbaşı Sobinski ile locasında buluşur. Aralarında genç kadının ilgisi ve Sobinski'nin hayranlığı çerçevesinde gidip gelen bir konuşma geçer. Konuşmanın son bölümü metaforlarla doludur:

SOBINSKI – Kendim hakkında ne diyeyim bilmem ki? Ben bombardıman pilotuyum...
MARIE – Ne heyecan verici!
SOBINSKI – Nesi heyecan verici ki.. Öyle bir bombardıman uçağı işte!
...
SOBINSKI – İnanmazsınız, iki dakikada üç ton dinamit boşaltıyorum!
MARIE – (Tutkulu, ilgilenerek) Gerçekten mi?
SOBINSKI – İlginizi çekiyor mu?
MARIE – Tabii ki...
SOBINSKI – Uçağımı görmeye gelecek misiniz?
MARIE – Belki...
SOBINSKI – Sizi ne zaman alayım?
MARIE – Yarın 2'de evinde... Yoo, evim olmaz... Ben sizi görmeye havaalanına gelirim.
SOBINSKI – Bu beceriksiz konuşmalarımı umarım affedersiniz, ilk defa bir aktrisin huzurundayım...
MARIE – Yüzbaşı... (tutkulu) Ben de ilk defa iki dakikada üç ton dinamit boşaltan birinin huzurundayım... Görüşmek üzere...

DEAD CALM (Ölüm Sessizliği)

YAPIM YILI: 1989

TÜRÜ: Psikolojik Gerilim

SENARİST: Terry Hayes (Charles Williams'ın aynı adlı öyküsünden uyarlama)

YÖNETMEN: Phillip Noyce

FİLMİN YAPIM ÖYKÜSÜ: Charles Williams'ın aynı öyküsünden Orson Welles 1970 yılında senaryosunu da kendisinin yazdığı **The Deep (Dip)** adında bir film yapmıştır. Öykünün kendisinde daha fazla karakter vardır.

ÖZET: Rae Irving (Nicole Kidman), küçük bebeğinin kendi kullandığı arabada kaza sonucu ölmesinden sonra psikolojik olarak yıkılır. Kocası rütbeli deniz subayı John (Sam Neill) karısına moral vermek amacıyla okyanusta ikisinin başbaşa olacağı uzun bir tekne gezisi düzenler. Onlara yalnızca köpekleri Ben'in eşlik ettiği gezilerinin 32. gününde başıboş bir tekneye rastlarlar. Biraz uzaklarında demirlemiş olan ve boş görünen tekneden onlara doğru kürek çekerek bir adam gelir. Hughie (Billy Zane) adındaki nefes nefese ve korkmuş yabancı, teknelerindeki herkesin zehirlenerek öldüğünü ve teknenin de su almaya başladığını söyleyerek onlara kendisini kabul ettikleri için teşekkür eder. Adamın anlattıklarını pek tutarlı bulmayan John, o uyurken kapısını kilitler ve neler olduğunu anlamak için kayıkla diğer tekneye gider. Orada gerçeğin hiç de anlattığı gibi olmadığını keşfeder, ancak geri dönene kadar Hughie uyanmış, odanın camını kırarak dışarı çıkmış, karısını bayıltmış ve gemiyi okyanusun açıklarına doğru sürmeye başlamıştır bile... John, sistemleri kilitlenmiş ve su alan bir tekne ile okyanusun ortasında kalırken, Rae, hem Hughie'nin hakkından gelmek, hem de kocasını bulmak için geri dönmek zorundadır.

YAPI MODELİ: Dramatik Yapılı film- Protagonist/Antagonist Modeli

BAŞ KARAKTER: John Ingram ve karısı Rae.

AMAÇ: Hayatlarını kurtarmak ve birbirlerine kavuşmak.

NEDEN: Çocuklarını kaybetmiş ve zaten birbirine çok bağlı bir çift.

YOL: Filmdeki çift amaç kullanımı [**The Fugitive (Kaçak)**'ta olduğu gibi] çok etkilidir. Bu karakterleri bir antagonist ile denizin ortasına yerleştirdiğimizde yollar kendiliğinden oluşur.

LOKAL AMAÇLAR:
-John, Hughie'nin doğru söyleyip söylemediğini anlamak için terk edilmiş tekneye gider.
-Rae, John'un kendilerine yetişmesi için tekneyi sabit durumda tutmak zorundadır.
-John, geminin su aldığını keşfedince hayatta kalmaya çalışır.
-Rae, John'un içinde bulunduğu geminin su aldığını öğrenince, Hughie'yi etkisiz kılıp

John'a doğru gitmeye çalışır.

ENGEL:
Antagonist: Hughie
Ana Engeller:
-Okyanusun ortasında olmaları
-İki teknenin birbirinden uzaklaşıyor olması
-John'un içinde bulunduğu teknenin batıyor olması
Aciliyet:
-Birbirlerine acilen ulaşmaları gerekli... Zira John'un içinde bulunduğu tekne 6 saat içinde batacaktır.
Lokal Engeller:
-John, onu kilitlediğinde Hughie yukarıdaki kamara camını kırarak dışarı çıkar ve Rae'yi bayıltarak tekneyi hakimiyetine alır.
-John'un bulunduğu teknede telsizin çalışmaması.
-Rae şarj anahtarını denize atarak gemiyi kitlemeyi düşünür ama köpekleri Ben denizden obje getirmeye alıştığı için anahtarı Hughie'ye getirir.
-Rae, Hughie'yi alt ettikten sonra gemiyi kullanmak, koordinatları takip etmek zorundadır.
-Hughie, Rae'nin kendisini bağladığı iplerden kurtulur.



ÇATIŞMA:
-Film protagonist-antagonist dış çatışması üzerine kurulmuştur.
Paralel Kontrast: Hughie, Rae'yi esir alır ve John'u işlemeyen diğer teknenin üzerinde bırakarak kaçar. Bir süre sonra Rae ve Hughie'nin bulunduğu teknenin sessiz gerilimi ile John'un öbür teknede aşağıda sıkışık kalması paralel kurgu ile verilir.

I.AKT:
Başlangıç: Denizci rütbeli John'un trenden inmesi.
Hamarsiya: Henüz ilk karelerde, noel akşamı, John trenden iner ve onu karşılamaya kimsenin gelmediğini görür. *(Karartma-Açılma ve ortalığın boşalmaya başlamasıyla fark ederiz.)* Birden, uzaktan onun aradıkları adam olduğunu anlayan iki polis ona doğru yaklaşır ve bir şeyler söyler. Ne söylediklerini duymayız.
Önemli Hadise: Hughie'nin John ve Rae'nin teknesine gelmesi
Meslek: Karakterin rütbeli bir işi varsa o karakteri ya rütbesi ile ya da mesleğini icra ederken görmek gerekir. Nitekim, filmin hemen başında deniz

subayı John, subay elbisesiyle trenden iner ve karısını arar.
Künye: Film başlar başlamaz, John'u üniformasıyla tren istasyonunda görürüz. Noel gecesidir ve herkes sevdiğini karşılamaya gelmesine rağmen ona kimse gelmez. Bir süre bekledikten sonra yanına iki polis yaklaşır ve sonra hastaneye geçeriz. Karısı Rae kaza yapmış, yaralanmış ve küçük çocukları ölmüştür. Hastahanede gerekli işlemler sırasında künye bilgilerini öğreniriz.
-Hughie nefes nefese teknelerine vardığında, ilk birkaç sözcükten sonra resmi tanışmaya geçilir.

II.AKT:
Eylemler ve Peripesiler:
- Rae ve John çocuklarının trajik ölümünü unutmak için tekneleriyle denize açılırlar.
-Denizin ortasında rastladıkları batmış bir gemiden gelen ve oradaki herkesin öldüğünü söyleyen Hughie'yi teknelerine alırlar.
-John diğer gemiye gitmişken, Hughie bir kumpasla tekneyi kaçırır. Rae'yi rehin alır.
-John diğer gemideki herkesin öldürülmüş olduğunu ve geminin de batmak üzere olduğunu keşfeder. Denizci geçmişini kullanarak geminin batma sürecini uzatmaya çalışır.
-Rae, Hughie'nin elinden kurtulur. Zor da olsa batmak üzere olan gemiye ulaşıp John'u kurtarır.
-Hughie kurtulur. Çiftle onun arasında çatışma yaşanır.
Klimaks Medyan: John'un içinde bulunduğu gemi su almaya başlar. Artık acilen çözüm bulmak zorundadırlar. (57. dakika)
Zorunlu Sahne: Rae'nin John'u bulduğu ancak Hughie'nin tekrar uyanıp Rae'ye saldırdığı sahne... Klimaks'ın hemen öncesi...
Klimaks: JOHN'U BULMA SAHNESİ... İçinde bulunduğu tekne batınca, John okyanusta kendisine doğru gelmekte olan Rae'ye kendini göstermek ister. Tekneyi patlatarak yakar ve ateşinin göğe yükselmesini sağlar. Rae onu uzaklardan görür ve kurtarır. Bu arada Rae, etkisiz duruma getirdiği Hughie'yi denizin üstüne koyduğu bir bota bırakmış, tekneye de bağlamıştır. Çift buluştuğunda, Hughie'nin de botun üstünde olmadığı görülür. Muhtemelen boğulmuştur.
Dramatik Sonuç: EVET

III.AKT:
Şok: Hughie ölmemiştir. Rae'ye saldırır. Ancak John durumu görüp Hughie'yi işaret fişeği ile öldürür.
III. Aktın Dramatik Sonucu: EVET

HAZIRLIK:
1) Rae köpeğine top atar, köpeği Ben de denizden getirir. (HAZIRLIK SAHNESİ-23. dakika) Rae şarj anahtarını denize atarak gemiyi kitlemeyi düşünür ama köpekleri Ben onu topu sanarak geri getirir. Hughie gemide Ben'i karşılar. (ÖDEME SAHNESİ-50. dakika)
2) Rae, içinde bulunduğu zor durumu aşabilmek için, mutfağın baharatlığına koyduğu uyutucu haplardan kullanmaktadır. (HAZIRLIK SAHNESİ-9. dakika)
Bu ilaç, filmin sonlarına doğru, kendisini esir alan tehlikeli katilden kurtulmak için önemli bir silah haline gelecektir. Rae çok miktarda sakinleştiriciyi limonlu suya karıştırıp Hughie'ye içirir. (ÖDEME SAHNESİ-67. dakika)

3) Filmin hemen başlarında tekne eşyası olarak işaret fişeklerini görürüz. (HAZIRLIK SAHNESİ-11. dakika)
Rae ve John teknede tekrar bir araya geldiğinde Rae, tekneye takılı olan deniz çadırının içinde birinin olup olmadığını anlamak için onları işaret fişeğiyle deler. (ÖDEME SAHNESİ- 88. dakika)
Filmin sonunda Hughie'nin hakkından gelmek için gerekli olan silah bu işaret fişeğidir. (SON ÖDEME SAHNESİ-92. dakika)

DIABOLICUS EX MACHINA:
John, bulunduğu teknenin su aldığını görünce bir süre makine dairesinde suyu boşaltmaya çalışır ancak durumun vehameti çok büyüktür. Bu arada fırtına da başlamıştır. Düşen bir yıldırım sancak direğini koparır ve teknenin zeminini delerek makine dairesi kapısının tam önüne saplanır. Bu durum demir kapıyı bloke ederek John'un orada hapis kalmasına neden olur. Nasıl çıkacaktır?

GERİYE DÖNÜŞ:
Filmin başında John hastaneye gelir ve kaza geçirmiş karısını koma halinde bulur. Doktorlar John'un karısı Rae ile konuşmasını isterler ve genç kadının gözünü açarlar. Buradan geçmişe bağlanırız. Rae ve küçük çocuğu arabadalar. Yağmurlu bir gece... Kazanın nasıl olduğunu görürüz.

ELİPS:
Filmin en önemli elipsi, bir geriye dönüş sahnesi olan kaza sırasında Rae'nin bağırmasından doğrudan bir ya da birkaç ay sonrasına ve yine Rae'nin çığlığına bağlanırken yapılır. Ancak bu kez kocası John ile teknededir. Başbaşa tekne seyahatine çıkmışlardır. Ancak Rae, psikolojik olarak halen kazanın etkisinde olduğu için ara ara krizler gelmekte ve ağlamaktadır.

SAĞMA (Milking):
-Olay tamamen denizin üstünde geçtiği için denizle ilgili her türlü objenin kullanılması kaçınılmazdır. Rae, Hughie'yi zıpkınla vurur. Hughie, sonlara doğru bir kez daha geri dönünce bu sefer de John, onu işaret fişeğiyle öldürcektir.
-John, deniz subayı olduğu için tek başına batmakta olan bir teknede kaldığı zaman batma süresini uzatacak her türlü denemeyi yapacaktır.



-John'un mesleği en küçük detaylarda dahi unutulmamıştır. Başlarda Rae sakin bir şekilde denize girerlerken, kocası John elinde bir kahve fincanı ile mutlu bir şekilde karısına bakar. Kahve fincanında çapa arması vardır.

DUYULAR:
Göz (Kaza sahnesinden sonra doktorlar Rae'nin gözünü zorla açarak başucuna gelen Jaohn'u görmesini isterler. O anda kamera Rae'nin gözü olur. Ona bakan doktor ve kocası, puslu görüntüler) **Kulak** (Rae diğer teknedeki kocası John'a gizlice telsizle ulaşır. Tek basış ve iki basış yöntemiyle konuşurlar) **Koku** (John diğer tekneye gelip aşağı ambara indiğinde yüzünü buruşturur. Kötü bir koku duyduğunu anlarız.)

DRAMATİK İRONİ: Genellikle sürpriz ve lokal dramatik ironi kullanımı mevcuttur. Dramatik ironinin kurbanı neredeyse her zaman kötü adam Hughie'dir. Karakterlerimiz ise olayları seyirci ile birlikte keşfeder, sürpriz yaşarlar. Dramatik ironiler:
-John, Hughie uykuya yattıktan sonra onu odaya kilitler ve adamın geldiği tekneye bir bakıp gelmek için kayığa atlar. Amacı Hughie'nin doğru söyleyip söylemediğini kontrol etmektir. Hughie'nin bundan haberi yoktur.
-John, Hughie'nin aslında diğer teknedeki herkesi öldürdüğünü keşfeder. Kayığa atlayıp hızla kendi teknelerine dönmeye başlar. Bir yandan da teknede kendisine dürbünle bakan Rae'ye el kol işretleri yaparak tekneden atlamasını söylemektedir. Rae'nin hiçbir şeyden haberi yoktur.
-Rae, Hughie'yi etkisiz hale getirmek için ona aşık olmuş görüntüsü verir, hatta istemeyerek yatmayı dahi kabul eder. Amacı, hazırladığı limon suyuna uyuşturucu ilaç katarak adamı uyutmaktır. Hughie'nin durumdan haberi yoktur.

ESRAR: Hughie, kahramanlarımızın teknesine geldiğinde nefes nefesedir ve kendi teknesinin su aldığını ve oradaki herkesin somon balığı zehirlenmesi sonucu öldüğünü söyler. Adamın yalan söylediğini düşünmeyiz ama doğru söylediğinden de kuşku duyarız. İçimize bir kuşku düşer. John ve Rae, Hughie'yi bir kamaraya yatırır. John adam uyurken kamarasının kapısını kilitler ve karısı Rae'ye adamın geldiği tekneye gideceğini söyler. Hughie'nin somon öyküsünü yutmamıştır.

DİYALOG: Film etkili diyaloglardan çok etkili eylemler ve dramatik elemanlar üzerine kurulmuştur. Yine de diyalog içinde gerilim ve bilgilendirme unsurlarını ustaca sunan örnekler vardır:
-Hughie teknelerine geldikten sonra başına neler geldiğini anlatıp kamarada uykuya çekilir. John ve Rae birbirlerine bakarlar. Adam hakkında konuşacakları bellidir:

> *RAE - Onu pek sevmedin değil mi?*
> *JOHN - Bunu düşünmedim.*
> *RAE – John, onun yaşadıklarını bir düşün...*
> *JOHN - Afedersin ama kendimi zorlasam da anlattığı hikayeyi yutmuyorum.*
> *RAE - Özel bir sebebi var mı bunun?*
> *JOHN - Pek yok. Ama denizde geçen 25 yıl diyelim.*

-Ancak en ilginç örneklerden biri, Rae'nin gizlice telsizle diğer gemideki kocası

John'u yakaladığı sahnedir. John'un içinde bulunduğu gemi darbe aldığı için telsizi tam çalışmaz. John Rae'yi duymakta, ancak Rae onu yalnızca gürültü gibi duymaktadır. Bunu anladıktan sonra aralarında *Tek basış* ve *Çift basış* sistemiyle konuşurlar.

RAE – İyi misin
JOHN – (Tek basış)
RAE – Yaralandın mı?
JOHN – (Çift basış)
RAE – Tekne batıyor mu?
JOHN – (Çift basış) (O sırada henüz teknenin battığını bilmiyor.)



YALANCI YARİM



YAPIM YILI: 1973

TÜRÜ: Romantik komedi

SENARİST: Sadık Şendil

YÖNETMEN: Ertem Eğilmez

FİLMİN YAPIM ÖYKÜSÜ:

ÖZET: Kayserili ağabeyi Mahmut'tan gelen parayla İstanbul'da sorumsuz bir hayat süren Ferdi, ağabeyi ve yengesinin kendisini ziyareti sırasında nişanlısını onlarla tanıştıracağına dair söz verir. Ancak ortada bir nişanlı yoktur. Ferdi, iki arkadaşı Kemal ve Metin'le birlikte kahveci çırağı Nuri vasıtasıyla pazarda çalışan bir adamın sarışın, güzel kızı Alev'i nişanlı rolü oynamaya ikna ederler. Alev, uzaktan da olsa genç, yakışıklı Ferdi'yi çok beğenmektedir. Böyle bir oyuna dahil olduğunu kendi babasına da söylemez. Alev, Ferdi'nin ailesine ünlü, zengin Derviş Başak'ın kızı olarak tanıtılır. Tanışma ve tanışma sonrası yemek sırasında elbette ki yanlış anlaşılmalar olur. Hatta Mahmut, Alev'i evinin kapısına kadar da götürür ancak bu tehlikeler çabuk atlatılır. Bir süre sonra yine karşılıklı bir yanlış anlaşılma sonucu Mahmut, kızın gerçek babası Derviş'i görür ve onu Derviş Başak zannettiği için düğün günü alır. Alev'in babası Derviş ise olan bitenden haberi olmadığı için Ferdi'nin kızını gerçekten istediğine inanır, kızını da inandırır. Düğün hazırlıkları başlar. Ferdi iki tarafı ikna etmeye çalışacakken, Alev ve ailesi ile beraber mutlu bir gün geçirir. Fikrini değiştirerek kızla yapılacak evliliğini yani oyunu bozmamaya karar verir. Herkese yalan söyler konumuna düşer. Düğün sırasında gerçek Derviş Başak ortaya çıkar. Olay anlaşılır. Herkes için yıkım olur. Ferdi ağabeyine rest çeker ancak utancından kıza da dönemez. Mahmut, Alev ve ailesinden özür diler. Ferdi'yi bulur, iki genç de birleşir.

YAPI: Genel Dramatik İronili dramatik yapı modeli.

BAŞ KARAKTER: Ferdi

AMAÇ: Parasının kesilmemesi için ağabeyinin sözünden çıkmamak.

NEDEN: Ferdi, rahat ve sorumsuz yetiştirilmiştir ve bu yaşamını sürdürmek ister. Ancak motivasyon kuvvetli değildir.

YOL: Fakir bir kızı ağabeyine zengin bir ailenin kızı olarak tanıtır ve yakında evleneceklerini taahhüt eder.

ENGEL:
-Olay temporel ya da tek aşamalık bir çözüm içerir. Sorun her zaman kalacaktır. Ancak seyirci o zaman dilimi ile ilgilendiği için sorun yaşamaz.
-Anlaşılma riski.
-Filmin ortasından itibaren karşılıklı yanlış anlaşılmalar olur.

ÇATIŞMA:
-Öncelikle önemli bir kontrasttan bahsedebiliriz. *(Pazarcıların zenginlerin yerine geçmesi)*
-Rahat yaşam ile Alev'e olan sevgi arasında ikilem
-Ferdi'nin iki arkadaşı Kemal ve Metin dışında herkesin her şeyi yanlış anlaması yalan söylemekten doğan iç çatışmaları artırır.

I.AKT
Başlangıç: Alev ve fakir babasının evlerinde tanıtımı.
Hamarsiya: Alev'in rüyası ve babasının anlattığı naif öykü. Aralarındaki ilişkiyi bilmediğimiz için son derece gereksiz.
Önemli Hadise: Ferdi'nin İstanbul'a gelen ağabeyi Mahmut ve yengesinin ertesi gün nişanlısı ile tanışma şartı koyması.
Künye: Ferdi'yi doğrudan arkadaşları ile atışırken göstermek onun konumu *(bir ağabeyi var, her ay 20.000 lira yollanıyor, ağabeyinin çocuğu olmadığı için 50 milyonluk mirasa konacak, vs.)* ve genel yapısı *(tembel, çapkın, sorumsuz)* hakkında fikir sahibi olmamızı sağlar.
I. Aktın Sonu: Dramatik ironinin yerleştirme sekansı. Alev'in Ferdi'nin ailesi ile tanışması (22. dakika)

II.AKT:
Eylem ve Peripesiler:
- Mahmut ve yenge, Alev'in ailesini yemeğe götürmek ister. Pazarcı akrabalardan sahte bir teyze ve enişte bulunur. Baba Derviş Başak'ın ise hasta olduğu söylenir.
Dramatik Sonuç ve Klimaks: Dramatik ironinin çözümü aynı zamanda klimaks sahnesi ve dramatik sonucun alındığı yerdir.
Tematik Değişim: Ferdi, süreç içinde Alev'den gerçekten hoşlanmaya başlar ve evliliğin olmasını arzu eder hale gelir. Ancak bu durum, birlikte Sultan suyuna gittikleri bir günün sonunda biraz hızlı, biraz brütal şekilde oluşur.
Kiproko: Alev'in pazarcı babası Derviş, kızına iyi davrandığını duyduğu Derviş Başak'a teşekkür etmek için köşke gider. Hizmetçi tarafından oturma odasına alınır ve beklemeye başlar. Biraz sonra Ferdi'nin ağabeyi Mahmut, Alev'in babası zannettiği Derviş Başak'ı görmek için adamın köşküne gelir. Pazarcı Derviş ve Mahmut'un karşılaşmaları yanlış anlaşmaları da beraberinde getirir.
Klimaks Medyan: Evlilik kararının alındığı sahne.
Klimaks: Ayrılık
Dramatik Sonuç: HAYIR



III.AKT:

- Ferdi ailesini terk edince ağabeyi Mahmut hatasını anlar ve aileden özür diler. Gençler birleşirler.

Eylemler:

-Filmin sonunda, Ferdi'nin ağabeyi Mahmut'un pazarcılara gidip özür dilediği sahne başarılı bir eylem sahnesidir. Mahmut, pazarcıları karpuzları zincir halinde birbirlerine atarken bulur. Özür dilemek istediğini ve her türlü statüden vazgeçtiğini ispatlamak için zincirin arasına girerek kendini kabul ettirir.

Dramatik Sonuç: EVET

SAĞMA (Milking):

- Alev'in tanıdıkları ve mahallesi pazarcılardan oluştuğu için filmdeki büyük yemek sahnelerinde herkesin kendi işine göre iştiraki kaçınılmaz olur.

DRAMATİK İRONİ:

- Ferdi nişanlı değildir. Ağabeyi Mahmut ve yengesi bunu bilmez.
- Ferdi, pazarcı Derviş'in güzel kızı Alev'i ağabeyi ve yengesine nişanlısı gibi tanıtır.
- Pazarcı Derviş, kızının çok beğendiği bu yakışıklı çocuğun sahte nişanlısı olduğunu bilmez.
- Ferdi Alev'in teyzesi ve eniştesi olarak pazarcılardan iki kişiyi tanıtır. Babasının ise ünlü zengin Derviş Başak olduğunu söyler.
- Mahmut köşkte gördüğü Alev'in babası pazarcı Derviş'i, Derviş Başak zanneder.
- Alev'in babası pazarcı Derviş ise Mahmut'un kızı ile evlenmek isteğini gerçekten kendisine söylediğini zanneder ve düğün hazırlıklarını başlatır.
- Alev de aldanır ve Ferdi'nin gerçekten kendisini istediğini sanır
- Mahalleli de kurban pozisyonundadır. Hepsi düğüne hazırlanmaktadır.

DİYALOG:

-Filmde yanlış anlaşılmalar ve lokal dramatik ironi kullanımlarının oluşturduğu gaglar çoğunluktadır. Yemek sahnesinde Ferdi'nin yengesinin, Alev'in zengin diye yutturulan sözde teyzesi ile konuşması şöyle bir diyalog sunabilir.

YENGE - Viskinizi nasıl alırsınız?
TEYZE - Valla bizim pazarda bir kahveci var, buluyor hergele!

-Aynı şekilde yenge, Alev'in kendini doktor diye tanıtan pazarcı sözde eniştesi ve Ferdi arasında geçen konuşma da örnek gösterilebilir:

YENGE - Doktor beyin yeri nerede acaba?
DOKTOR ENİŞTE – Pazarda.
FERDİ - (araya girerek) Pazardan sapınca köşede hastahanesi var.
YENGE - Haa... ihtisasınız nedir?
DOKTOR ENİŞTE - (aynı anda lokantaya giren kanlısını fark eder) Eee... sebze ve meyve... sebze ve meyve ile ilgili hastalıklar...

FİLM LİSTESİ

Film İsmi	Türkçe İsmi	Yönetmen	Senarist	Yıl
1914	1914	Greg Marcks	GregMarcks	2003
10	10 (On)	Blake Edwards	BlakeEdwards	1979
300	300 Spartalı	Zack Snyder	Zack Snyder-Kurt Johnstad-Michael B. Gordon	2006
1408	1408	Mikael Håfström	Matt Greenberg-Scott Alexander	2007
12 Angry Men	12 Öfkeli Adam	Sydney Lumet	Reginald Rose	1957
2 Genç kız	2 Genç kız	Kutluğ Ataman	Kutluğ Ataman	2005
2001: A space odyssey	2001: Uzay Macerası	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick- Arthur C. Clarke	1968
21Grams	21Gram	Alejandro Gonzalez Inarritu	GuillermoArriaga	2003
28days later	28 gün sonra	Danny Boyle	Alex Garland	2002
400 coups	400 darbe	François Truffaut	François Truffaut-Marcel Moussy	1959
48 hours	48 saat	Walter Hill	Roger Spottiswoode-Walter Hill	1982
5 Milyoncuk borç verirmisin?	5 Milyoncuk borç verirmisin?	Osman F. Seden	Ahmet Üstel	1975
50 First dates	50 İlk öpücük	Peter Segal	George Wing	2004
8 mm	8 mm	Joel Schumacher	Andrew Kevin Walker	1999
9 ½ weeks	9 ½ hafta	Adrian Lyne	Zalman King-Sarah Kernochan	1986
A clockwork orange	Otomatik portakal	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick	1971
A dry and white season	Kuru Beyaz Bir Mevsim	Euzhan Palcy	Colin Welland	1989
A good year	İyibir yıl	Ridley Scott	Marc Klein	2006
A history of violence	Şiddetintarihi	David Cronenberg	JoshOlson	2005
A Milk White Flag	Süt Beyaz Sancak	Tllomas Alva Edison	Thomas Alva Edison	1894
A Perfect Getaway	Kusursuz Kaçış	David Twohy	David Twohy	2009
A Perfect World	Kusursuz Dünya	Clint Eastwood	John Lee Hancock	1993
A streetcar named desire	İhtiras tramvayı	Elia Kazan	TennesseeWilliams	1951
A time to kill	Öldürme zamanı	Joel Schumacher	Akiva Goldsman	1996
A.R.O.G.	A.R.O.G.	Cem Yılmaz	Cem Yılmaz	2008
Abre los ojos	Aç gözünü	Alejandro Amenabar	MateoGil	1997
Absence of malice	YanlışKarar	Sydney Pollack	Kurt Luedtke	1981
Absolute power	Mutlak Güç	Clint Eastwood	William Goldman	1997
Accatone	Ölenci	Pier Paolo Pasolini	Pier Paolo Pasolini	1961
Adam's apples	Adamin e lmaları	Anders Thomas Jensen	Anders Thomas Jensen	2005
Adam's rib	Ademin kaburga kemiği	George Cukor	Ruth Gordon-Garson Kanin	1949
Afterhours	Saatler sonra	Martin Scorsese	Joseph Finton	1985
Aguirre, the wrath of God	Aguirre: Tanrı'nın gazabı	Werner Herzog	Werner Herzog	1972
Alexander	Alexander	Oliver Stone	Christopher Kyle-Oliver Stone	2004
Ali	Ali	Michael Mann	Stephen J. Rivele	2001
Alien	Yaratık	Ridley Scott	Dan O'Bannon	1979
AllaboutEve	Perde açılıyor	Joseph L. Mankiewicz	Joseph L. Mankiewicz	1950
Allonsanfan	Allonsanfan	Paolo/Vittorio Taviani	Paolo/Vittorio Taviani	1974
Allı oliver	Allı oliver	Orhan Kemal	Lütfi O. Akad	1953
Amadeus	Amadeus	Milos Forman	Peter Shaffer	1984
Amen	Amen	CostaGavras	Costa Gavras-Jean-Claude Gruinberg	2002
America, America	Amerika, America	Elia Kazan	Elia Kazan	1963
American Beauty	Amerikan Güzeli	SamMendes	Alan Ball	1999
Americanjigoto	Amerikan Jigoto	Paul Schrader	Paul Schrader	1980
American history X	Geçmişin Gölgesinde	Tony Kaye	David Mc Kenna	1998
Americanpie	Amerikan pastası	Paul Weitz	Adamiterz	1999
American psycho	Amerikan sapığı	Mary Harron	Mary Harron-Guinevere Turner	2000
Amores Perros	Parampatça aşklar, köpekler	Alejandro Gonzalez Inarritu	Guillermo Arriaga	2000
Andrei Roublev	Andrei Roublev	Andrei Tarkovski	Andrei Tarkovski-Andron Mikhalkov Konchalovski	1966
Angel heart	Şeytan Çıkmazı	AlanParker	Alan parker	1987
Anlat İstanbul	Anlat İstanbul	Ümit Ünal	Ümit Ünal	2004
Anniehall	Annie Hall	Woody Allen	Woody Allen-Marshall Brickman	1977
Anthony Zimmer	Anthony Zimmer	Jérôme Salle	Jérôme Salle	2005
Anticipation of the night	Gece Beklentisi	StanBrakhage	StanBrakhage	1958
Antz	Karıncalar	Eric Darnell-Tim Johnson	Todd Alcott-Chris Weitz	1998
Any Given Sunday	Beta bir Pazar	OliverStone	Oliver Stone-John Logan	1999
Apocalypsenow	Kıyamet	Francis Ford Coppola	John Milius-Francis Ford Coppola	1979
Apocalypto	Apocalypto	Mel Gibson	Mel Gibson-Farhad Safinia	2006
Appointment with death	Ölümle randevu	Michael Winner	Peter Buckman	1988
Apt pupil	Ölümcül Sır	BryanSinger	Brandon Boyce	1998
Arabesque	Casuslar	StanleyDonen	Julian Mitchell-Stanley Price-Peter Stone	1966
Arizonadream	Arizona Rüyası	Emir Kusturica	David Atkins	1993
Arkadaş	Arkadaş	Yılmaz Güney	YılmazGüney	1974
Arlington Road	Korkunç Politika	Mark Pellington	Ehren Kruger	1999
Arsenic and old lace	Ahududu/Arsenik Kurbanları	Frank Capra	Julius J. Epstein Philip G. Epstein	1944
As good as it gets	Benden bu kadar	James L. Brooks	Mark Andrus	1997
Aşık Oldum	Aşık Olduın	Ertem Eğilmez	Artun Yeres	1985
Aşk Dediğin Laf Değildir	Aşk Dediğin Laf Değildır	SafaÖnal	SafaÖnal	1976
At close range	Yakından	James Foley	Nicholas Kazan	1986
Au coeur du mensonge	Yalanların Rengi	Claude Chabrol	Odile Barski-Claude Chabrol	1999
Aux yeux du monde	Dünyanın Gözünde	Eric Rochant	Eric Rochant	1991
Avrupalı	Avrupalı	Ulaş Ak	UlaşAk	2007
Baba	Baba	Yılmaz Güney	Yılmaz Güney	1971
Babam ve oğlum	Babam ve oğlum	Çağan Irmak	Çağan Irmak	2005
Babel	Babil	Alejandro Gonzalez Inarritu	Guillermo Arriaga	2006
Babettes gaestebud	Babette'in Şöleni	Gabriel Axel	Gabriel Axel	1987

Bad lieutenant	Kötü Polis	Abel Ferrara	Victor Argo-Paul Calderon	1992
Balans ve Manevra	Dalgıç ve Manevra	Teoman	Teoman	2004
Bananas	Zorba Kahraman	Woody Allen	Woody Allen-Mickey Rose	1971
Barbarousse	Kızıl sakal	Akira Kurosawa	Masato Ide-Ryuzo Kikushima	1965
Barbier de Seville	Seville Berberi	Georges Melies	Georges Melies	1904
Barda	Barda	Serdar Akar	Serdar Akar-Volkan Sümbül-Emre Özdur	2007
Barefoot comtessa	Çıplak ayaklı kontes	Joseph L. Mankiewicz	Joseph L. Mankiewicz	1954
Barry Lyndon	Barry Lyndon	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick	1975
Basic instict	Temel İçgüdü	Paul Verhoeven	Joe Eszterhas	1992
Batman	Batman	Jim Burton	Sam Raman-Warren Skaaren	1989
Bay E	Bay E	Sinan Çetin	Sinan Çetin	1995
Beat the devil	Sarışın Şeytan/Şeytana Uyma	John Huston	Truman Capote	1953
Beau Geste	Beau Geste	William A. Wellman	Robert Carson	1939
Beau mariage	Güzel evlilik	Eric Rohmer	Eric Rohmer	1982
Beautiful Joe	Güzel Joe	Stephen Metcalfe	Stephen Metcalfe	2000
Beautiful People	Güzelinsanlar	Jasmin Dizdar	Jasmin Dizdar	1999
Before the Devil's know, you're dead	Şeytan Duymadan Önce	Sydney Lumet	Kelly Masterson	2007
Before the rain	Yağmurdan önce	Milcho Manchevski	Milcho Manchevski	1994
Ben Hur	Ben Hur	William Wyler	Karl Tunberg	1959
Besat	Şeytan Çarpması	Anders Ronnow Klarlund	Anders Ronnow Klarlund	1999
Beş Kardeştiler	Beş Kardeştiler	Atıf Yılmaz	Sadık Şendil	1962
Big House	Büyük ev	George W. Hill	Frances Marion	1930
Billy Elliot	Billy Elliot	Stephen Daldry	Lee Hall	2000
Biloxi Blues	Askerliğim	Mike Nichols	Neil Simon	1988
Bird	Bird	Clint Eastwood	Joel Oliansky	1988
Birdman of Alcatraz	Alcatraz kuşçusu	John Frankenheimer	Guy Trosper	1962
Birth of a Nation	Bir Milletin Doğuşu	David Wark Griffith	Frank Woods	1915
Bitter moon	Acı Ay	Roman Polanski	Gérard Brach-John Brownjohn	1992
Black Book	Kara kitap	Paul Verhoeven	Gerard Soeteman-Paul Verhoeven	2006
Black Harvest	Kara Hasat	Robin Anderson-Bob Connolly	Robin Anderson-Bob Connolly	1992
Black Hawk down	Kara şahin düştü	Ridley Scott	Ken Nolan	2001
Blind date	Kör Talih	Blake Edwards	Dale Launer	1987
Blindness	Körlük	Fernando Meirelles	Don Mc Kellar	2008
Blonde Venus	Sarışın Venüs	Joseph Von Sternberg	Jules Furthman	1932
Blond diamond	Kanlı elmas	Edward Zwick	Charles Leavitt	2006
Blow out	Cinayeti gördüm	Brian De Palma	Brian de Palma	1981
Body heat	Vücut Ateşi	Lawrence Kasdan	Lawrence Kasdan	1981
Body snatchers	Beden Kemiriciler	Abel Ferrara	Stuart Gordon-Denis Paoli-Nicholas St. John	1993
Bombon el perro	Bombon Köpek	Carlos Sorin	Santiago Calon-Salvador Rosell	2004
Born on the 4th July	Doğum günü 4 Temmuz	Oliver Stone	Oliver Stone-Ron Kovic	1989
Bourne identity	Geçmişi Olmayan Adam	Doug Liman	Tony Gilroy-W. Blake Herron	2002
Boys don't cry	Erkekler Ağlamaz	Kimberly Peirce	Kimberly Peirce-Andy Bienen	1999
Braveheart	Cesur yürek	Mel Gibson	Randal Wallace	1995
Breach	İhanet	Billy Ray	Adam Mazer-William Rotko	2007
Breaking and entering	İhtiras	Anthony Minghella	Anthony Minghella	2006
Brief encounter	Kısa Tesadüfler/Kısa Buluşma	David Lean	Noel Coward-David Lean	1945
Broken flowers	Kırık Çiçekler	Jim Jarmusch	Jim Jarmusch	2005
Brubaker	Brubaker	Stuart Rosenberg	W.D. Richter-Arthur A.Ross	1980
Buffalo 66	Buffalo 66	Vincent Gallo	Vincent Gallo	1998
Bulworth	Bulworth	Warren Beaty	Warren Beaty-Jeremy Pikser	1998
Butch Cassidy and the Kid	Butch Cassidy ve Kid	George Roy Hill	William Goldman	1969
Büyü	Büyü	Orhan Oğuz	Server Aksoy-Şafak Güçlü	2001
Buyuk Adam Küçük Aşk	Büyük Adam Küçük Aşk	Handan İpekçi	Handan İpekçi	2001
C'eravamo tanto amati	Birbirimizi Çok Sevmiştik	Ettore Scola	Agenore Incrocci-Furio Scarpelli-Ettore Scola	1974
C'est arrivé près de chez vous	Yanıbaşınızda oldu	Rémy Belvaux-André Bonzel-Benoit Poelvoorde	Rémy Belvaux-André Bonzel-Benoit Poelvoorde-Vincent Tavier	1992
Caché	Saklı	Michael Haneke	Michael Haneke	2005
Caligari	Caligari	Robert Wiene	Carl Mayer	1920
Call Northside 777	Yanlış Hükum/Geciken Adalet	Henry Hathaway	Jérôme Cady-Jay Dratler	1948
Camdan Kalp	Camdan Kalp	Fehmi Yaşar	Fehmi Yaşar	1990
Camille Claudel	Camille Claudel	Bruno Nuytten	Bruno Nuytten-Marilyn Goldin	1988
Cape fear	Korku Burnu	Martin Scorcese	James R. Webb-Wesley Strick	1991
Captain Blood	Kanlı kaptan	Michael Curtiz	Casey Robinson	1935
Carambolages	Zincirleme kazalar	Marcel Duval	Michel Audiard-Pierre Idemenia	1963
Carla's song	Carla'nın şarkısı	Ken Loach	Paul Laverty	1996
Carlito's way	Carlito'nun Yolu	Brian De Palma	David Koepp	1993
Carmen	Carmen	Francesco Rosi	Francesco Rosi-Tonino Guerra	1984
Carrie	Carrie	Brian De Palma	Lawrence D. Cohen	1976
Casablanca	Casablanca	Michael Curtiz	Julius J. Epstein-Philip G. Epstein-Howard Koch	1942
Cassandra's dream	Cassandra'nın rüyası	Woody Allen	Woody Allen	2007
Cast away	Yeni Hayat	Robert Zemeckis	William Broyles Jr.	2000
Catch me if you can	Sakla Beni Gel	Steven Spielberg	Jeff Nathanson	2002
Cemil	Cemil	Melih Gülgen	Burent Oran	1975
Cendrillon	Külkedisi	Georges Melies	Charles Perrault	1899
Cennetu Bekleriken	Cehneti Bekleriken	Derviş Zaim	Derviş Zaim	2006
César et Rosalie	César ve Rosalie	Claude Sautet	Jean-Loup Dabadie	1972
C'est pas pire qu'on n'a rien à dire quand les femmes sont nues	Söyleyecek bir şeyimiz yok diye susmak gerekmez	Jacques Besnard	Jacques Besnard-Christian Gravier	1975
Cet obscur objet du désir	Anlaşılmaz bir tutku	Luis Bunuel	Luis Bunuel	1977
Chacun cherche son chat	Herkes kedisini arıyor	Cédric Klapisch	Cedric Klapisch	1996
Chanoyeng	Delişet	Peter Merfak	Wilfram Grey	1950

Chantage	Şantaj	Alfred Hitchcock	Alfred Hitchcock Charles Bennett	1929
Charulata	Charulata	Satyajit Ray	Satyajit Ray	1964
Che	Che	Steven Soderbergh	Peter Buchman-Benjamin A. Van der Veen	2008
Chevalier sans armure	Zırhsız Şövalye	Jacques Feyder	Frances Marion-Arthur Wimperis	1937
Children of Men	Son Umut	Alfonso Cuaron	Alfonso Cuaron-Timothy J. Sexton	2006
Chinatown	Çin Mahallesi	Roman Polanski	Bob Towne	1974
Chocolat	Çikolata	Lasse Hallström	Robert Nelson Jacobs	2000
Citizen Kane	Yurttaş Kane	Orson Welles	Orson Welles-Herman J. Mankiewicz	1941
City by the sea	Öldüren Şüphe	Michael Caton-Jones	Kenn Ituron	2002
City of industry	Ilıns Tuzağı	John Irvin	Ken Solarz	1997
City Streets	Şehir sokakları	Rouben Mamoulian	Oliver Garrett-Max Marcin	1931
Cléo de 5 à 7	5'ten 7'ye Cléo	Agnès Varda	Agnès Varda	1962
Cleopatra	Cleopatra	Joseph L. Mankiewicz	Joseph L. Mankiewicz-Ranald MacDougall	1963
Click	Click	Frank Coraci	Steve Koren-Mark O'Keefe	2006
Close Encounters of the third kind	Üçüncü Türden Yakınlaşmalar	Steven Spielberg	Steven Spielberg	1977
Code Inconnu	Bilinmeyen Kod	Michael Haneke	Michael Haneke	2000
Collateral	Tetikçinin Gecesi	Michael Mann	Stuart Beattie	2004
Cool Hand Luke	Parmaklıklar arkasında	Stuart Rosenberg	Donn Pearce-Frank Pierson	1967
Coup de Torchon	Sil Baştan	Bertrand Tavernier	Bertrand Tavernier-Jean Aurenche	1981
Crime de Monsieur Lange	Day Lange'in Cinayeti	Jean Renoir	Jean Renoir	1936
Cube	Küp	Vincenzo Natali	Vincenzo Natali-André Bijelic	1997
Cyrano de Bergerac	Cyrano de Bergerac	Jean-Paul Rappeneau	Jean-Paul Rappeneau-Jean-Claude Carrière	1990
Dancer in the dark	Karanlıkta Dans	Lars Von Trier	Lars Von Trier	2000
Dar alanda kısa paslaşmalar	Dar alanda kısa paslaşmalar	Serdar Akar	Serdar Akar-Önder Çakar	2000
Darjeeling Limited	Küs Kardeşler Limited Şirketi	Wes Anderson	WesAnderson-Roman Coppola	2007
Dark Water	Karanlık su	Walter Salles	Rafael Yglesias	2005
Das Leben der anderen	Başkalarının yaşamı	Florian Henckel von Donnersmarck	Florian Henckel von Donnersmarck	2006
Dawn of the dead	Ölülerin şafağı	Zack Snyder	George A. Romero-James Gunn	2004
Days of wine and roses	Şarap ve gül günleri	Blake Edwards	J.P. Miller	1962
De Battre Mon Coeur S'est Arreté	Kalbim Bir Anda Durdu	Jacques Audiard	Jacques Audiard -Tonino Benacquista	2005
De Storste Helte	Kahramanlar	Thomas Vinterberg	Thomas Vinterberg-Do Ir. Hansen	1996
Dead Calm	Ölüm Sessizliği	Phillip Noyce	Terry Hayes	1989
Dead Poets Society	Ölü ozanlar derneği	Peter Weir	Tom Schulman	1989
Dead Pool	Ölüm Havuzu	Budy Van Horn	Steve Sharon	1988
Dead Zone	Ölüm Bölgesi	David Cronenberg	Jeffrey Boam	1983
Dear Wendy	Sevgili Wendy	Thomas Winterberg	Lars Von Trier	2005
Death on the Nile	Nil'de ölüm	John Guillermin	Anthony Shaffer	1978
Décalage horaire	Saat farkı	Danièle Thompson	Christopher Thompson-Danièle Thompson	2002
Delicatessen	Şarküteri	Marc Caro	Jean-Pierre Jeunet	1991
Delisini	Delisini	Ergin Orbey	ErginOrbey	1975
Deliverance	Kurtuluş	John Boorman	James Dickey	1972
Denise calls up	Denis Arayınca	Hal Salwen	Hal Salwen	1995
Depuis qu'otar est parti	Otar gittiğinden beri	Julie Bertucelli	Julie Bertucelli-Bernard Renucci	2003
Der Letztemann	Son adam	Friedrich Wilhelm Murnau	Carl Mayer	1924
Der Müde Tod	Üç Işık	Fritz Lang	Thea Von Harbou-Fritz Lang	1921
Der stand der dinge	İşlerin Gidişi	Wim Wenders	Robert Kramer-Josh Wallace	1982
Dersu Uzala	Jeremiah Johnson	Akira Kurosawa	Akira Kurosawa-Yuri Nagibin	1975
Design for living	Yaşam Tasarımı	Ernst Lubitsch	Ben Hecht	1933
Destination Tokyo	Hedef Tokyo	Delmer Daves	Delmer Daves-Albert Maltz	1943
Det Sjunde inseglet	Yedinci mühür	Ingmar Bergman	Ingmar Bergman	1957
Détruire,dit-elle	Yok etmek dedi	Marguerite Duras	Marguerite Duras	1969
Diarios de motocicleta	Motorsiklet Günlüğü	Walter Salles	Jose Rivera	2004
DieHard	Zor Ölüm	John Mc Tiernan	Jeb Stuart-Steven E. De Souza	1988
Dikkat Kan Aranıyor	Dikkat Kan Aranıyor	Temel Gürsu	Sadik Şendil	1970
Dillinger e morto	Dillinger öldü	Marco Ferreri	Marco Ferreri-Sergio Bazzini	1969
Dirty Dozen	Oniki kahraman haydut	Robert Aldrich	Nunnally Johnson-Lukas Heller	1967
Dirty Harry	Kirli Harry	Don Siegel	Harry Julian Fink-Rita M. Fink	1971
Dites-lui que je l'aime	Ona sevdiğimi söyle	Claude Miller	Claude Miller-Luc Béraud	1977
Diyet	Diyet	Lütfi Ö. Akad	Lütfi Ö. Akad	1974
Dog day afternoon	Köpeklerin günü	Sidney Lumet	Frank Pierson	1975
Dolores Claiborne	Dolores Claiborne	Taylor Hackford	Tony Gilroy	1995
Don Giovanni	Don Giovanni	Joseph Losey	Joseph Losey-Frantz Saleri-Patricia Losey	1979
Don Juan	Don Juan	Alan Crosland	Bess Meredyth	1926
Dondurmam gaymak	Dondurmam gaymak	Yüksel Aksu	YüksekAksu	2006
Donnie Brasco	Donnie Brasco	Mike Newell	Paul Attanasio	1997
Double indemnity	Çifte tazminat	Billy Wilder	Billy Wilder-Raymond Chandler	1944
Double jeopardy	Çifte Tehlike	Bruce Beresford	David Weisberg-Douglas Cook	1999
Downfall	Çöküş	Oliver Hirschbiegel	BerndEichinger	2004
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	Dr. Jekyll ve Mr. Hyde	Rouben Mamoulian	Percy Heath	1931
Dr. Mabuse	Dr. Mabuse	Fritz Lang	Thea Von Harbou	1922
Dracula	Dracula	Francis Ford Coppola	James V. Hart	1992
Dream lover	Dream lover	Nicholas Kazan	Nicholas Kazan	1993
Dressed to kill	Ölüme kuşanmak	Brian De Palma	Brian De Palma	1980
Duel	Bela	Steven Spielberg	Richard Matheson	1971
Duvara karşı	Duvara karşı	Fatih Akin	FatihAkin	2004
Düğün	Düğün	Lütfi Ö. Akad	Lütfi Ö. Akad	1973
Düşman	Düşman	Zeki Ökten	Yılmaz Güney	1979
E la Nave va	Ve gemi gidiyor	Federico Fellini	Federico Fellini-Tonino Guerra	1983
E.T	E.T	Steven Spielberg	Melissa Mathison	1982
East is east	Doğu doğudur	Damien O'Donnell	Ayub Khan-Din	1999
Ed Wood	Ed Wood	Tim Burton	Scott Alexander	1994

Eğreti gelin	Eğreti gelin	Atıf Yılmaz	Atıf Yılmaz-Gül Duncan	2004
El	El	Luis Buñuel	Luis Buñuel-Luis Alcoriza	1953
El Jardín de las delicias	Lezzetler Bahçesi	Carlos Saura	Carlos Saura-Rafael Azcona	1970
Elmer Gantry	Elmer Gantry	Richard Brooks	Richard Brooks	1960
Empire	Kule	Andy Warhol	Andy Warhol	1964
End of days	Şeytanın günü	Peter Hyams	Andrew W. Marlowe	1999
Endişe	Endişe	Yılmaz Güney	Yılmaz Güney	1974
Entrapment	Kurda Tuzak	Jon Amiel	Ronald Bass-William Broyles JR	1999
Eric the Viking	Vikmg Erik	Terry Jones	Terry Jones	1989
Erin Brokovitch	Erin Brokovitch	Steven Soderbergh	Susannah Grant	2000
Eroica	Eroika	Andrzej Munk	Jerzy Stefan Stawinski	1958
Espion lève-toi	Espion lève-toi	Yves Boisset	Michel Audiard-Yves Boisset-Claude Veillot	1982
Eşkıya	Eşkıya	Yavuz Turgul	Yavuz Turgul	1996
Eternal Sunshine of the spotless mind	Sil Baştan	Michel Gondry	Charlie Kaufman	2004
Europa, europa	Avrupa Avrupa	Agnieszka Holland	Agnieszka Holland	1990
Eva	Eva	Joseph Losey	Hugo Butler-Evan Jones	1962
Everyone says I love you	Herkes Seni Seviyorum Der	Woody Allen	Woody Allen	1996
Evil dead	Şeytan'ın Ölüsü	Sam Raimi	Sam Raimi	1981
Evita	Evita	Alan Parker	Alan Parker-Oliver Stone	1996
Exorcist	Şeytan	William Friedkin	William Peter Blatty	1973
Exorcist:The Beginning	Şeytan:Başlangıç	Renny Harlin	Alexi Hawley	2004
Exotica	Exotica	Atom Egoyan	Atom Egoyan	1994
Eyes wide shut	Gözleri Tamamen Kapalı	Stanley Kubrick	Frederic Raphael-Stanley Kubrick	1999
Fahrenheit 9/11	Fahrenheit 9/11	Michael Moore	Michael Moore	2004
Falling storm	Sonun Başlangıcı	Joel Schumacher	Ebbe Roe Smith	1993
Fanfan la Tulipe	Kahraman Aşık	Christian Jaque	René Wheeler-René Fallet	1952
Fantastic Voyage	Şahane yolculuk	Richard Fleischer	Harry Kleiner	1966
Fargo	Fargo	Joel Coen	Joel Coen-Ethan Coen	1996
Fellini Roma	Fellini Roma	Federico Fellini	Federico Fellini-Bernardino Zapponi	1972
Festen	Şölen	Thomas Vinterberg	Thomas Vinterberg-Mogens Rukov	1998
Filantropica	Filantropica	Nae Caranfil	Nae Caranfil	2002
Filler ve Çimen	Filler ve Çimen	Derviş Zaim	Derviş Zaim	2001
Final Destination	Son Durak	James Wong	James Wong-Glen Morgan	2000
Flags of our fathers	Atalarımızın bayrakları	Clint Eastwood	Paul Haggis-William Broyles JR	2006
Flawless	Kusursuz	Joel Schumacher	Joel Schumacher	1999
Flightplan	Uçuş planı	Robert Schwentke	Peter A. Dowling-Billy Ray	2005
For a few dollars more	Birkaç dolar için	Sergio Leone	Fulvio Morsella-Sergio Leone	1965
For whom the bell tolls	Çanlar kimin için çalıyor	Sam Wood	Dudley Nichols	1943
Fortune Express	Şans Treni	Olivier Schatzky	Pierre Jolivet-Olivier Schatzky	1991
Frankenstein	Frankenstein	James Whale	Francis Edward Faragoh-Garrett Fort	1931
Frantic	Çılgın	Roman Polanski	Roman Polanski-Gérard Brach	1988
French cancan	Paris Eğleniyor	Jean Renoir	Jean Renoir-André-Paul Antoine	1954
Frequency	Frekans	Gregory Hobit	Toby Emmerich	2000
Frida	Frida	Julie Taymor	Clancy Sigal	2002
Friday the 13th	13. Cuma	Sean S. Cunningham	Victor Miller	1980
From the Manger to the Cross	Yemlikten Haça	Sidney Olcott	Gene Gauntier	1912
Frost/Nixon	Frost/Nixon	Ron Howard	Peter Morgan	2008
Fucking Amal	Sev Beni	Lukas Moodysson	Lukas Moodysson	1998
Full Metal Jacket	Full Metal Jacket	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick-Michael Herr-Gustav Hasford	1987
Fun with Dick and Jane	Dick ve Jane iş başında	Dean Parisot	Judd Apatow-Nicholas Stoller	2005
Funny games	Ölümcül Oyunlar	Michael Haneke	Michael Haneke	1997
G.O.R.A	G.O.R.A	Ömer Faruk Sorak	Cem Yılmaz	2004
Gallipoli	Gallipoli	Peter Weir	Peter Weir-David Williamson	1981
Gandhi	Gandhi	Richard Attenborough	John Briley	1982
Garçon	Garson	Claude Sautet	Jean-Loup Dabadie	1983
Garde à vue	Gözaltı	Claude Miller	Claude Miller-Jean Herman-Michel Audiard	1981
Garip Kuş	Garip Kuş	Yücel Çakmaklı	Bülent Oran	1974
Gaslight	Gaslight	George Cukor	John Van Druten	1944
Gelin	Gelin	Lütfi Ö. Akad	Lütfi Ö. Akad	1973
Gemide	Gemide	Serdar Akar	Serdar Akar-Önder Çakar	1999
Gen	Gen	Toğan Gökbakar	Alper Mestçi-Durat Toktamış-Oğuz Günay-Özgü Şahkan Gökbakar	2006
General died at down	General Şafakta Öldü	Lewis Milestone	Clifford Odets	1936
Germania anno zero	Almanya Sıfır Yılı	Roberto Rossellini	Roberto Rossellini-Max Colpé	1948
Ghosts of Mars	Mars'taki Hayaletler	John Carpenter	John Carpenter-Larry Sutkis	2001
Gloria	Gloria	John Cassavetes	John Cassavetes	1980
Gone with the wind	Rüzgâr gibi geçti	Victor Fleming	Sidney Howard	1939
Good bye Lenin	Elveda Lenin	Wolfgang Becker	Wolfgang Becker-Bernd Lichtenberg	2003
Good night and good luck	İyi akşamlar ve iyi şanslar	George Clooney	George Clooney-Grant Heslov	2005
Goodfellas	Sıkı Dostlar	Martin Scorsese	Nicholas Pileggi	1990
Gothica		Mathieu Kassovitz	Sebastien Gutierrez	2003
Gönül Yarası	Gönül Yarası	Yavuz Turgul	Yavuz Turgul	2004
Gran Torino	Gran Torino	Clint Eastwood	Nick Schenk	2008
Grandmother	Anneanne	Gene Gauntier	Gene Gauntier	1909
Grease	Grease	Randal Kleiser	Jim Jacobs-Warren Casey-Bronte Woodard-Allan Carr	1978
Green Card	Green Card	Peter Weir	Peter Weir	1990
Grosse fatigue	Düşük Yorgunluk	Michel Blanc	Michel Blanc	1994
Güneşe doğru	Güneşe doğru	Nazım Hikmet	Nazım Hikmet	1937
Güneşe Yolculuk	Güneşe Yolculuk	Yeşim Ustaoğlu	Yeşim Ustaoğlu	1998
H story	H Büyüsü	Nobuhiro Suwa	Nobuhiro Suwa	2001
HababamSınıfı	HababamSınıfı	Ertem Eğilmez	Umur Bugay	1975
Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı	Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı	ErtemEğilmez	Sadık Şendil	1975

Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?	H. Karagöz Neden Öldürüldü?	Ezel Akay	Levent Kazak	2005
Hakkâri'de bir mevsim	Hakkâri'de bir mevsim	Erden Kıral	Onat Kutlar	1983
Hallelujah	Hallelujah	King Vidor	Wanda Tuchock	1929
Halloween	Halloween	John Carpenter	John Carpenter-Debra Hill	1978
Halloween, 20 years after	Halloween, 20 yıl sonra	Steve Miner	Robert Zappia-Matt Greenberg	1998
Hamam	Hamam	Ferzan Özpetek	Ferzan Özpetek-Stefano Tummolini-Aldo Sambrell	1997
Hamlet	Hamlet	Laurence Olivier	Laurence Olivier-William Shakespeare	1948
Hang em high	Onları Yükseğe asın	Ted Post	Leonard Freeman-Mel Goldberg	1968
Hannibal	Hannibal	Ridley Scott	David Mamet-Steven Zaillian	2001
Haremde dört kadın	Haremde dört kadın	Halit Refiğ	Halit Refiğ-Kemal Tahir	1965
Harry, un ami qui vous veutdu bien	Harry, hediğini isteyen bir dost	Dominik Moll	Dominik Moll-Gilles Marchand	2000
Hayatımın Kadınısın	Hayatımın Kadınısın	Uğur Yücel	Uğur Yücel	2006
Hazal	Hazal	Ali Özgentürk	Ali Özgentürk-Onat Kutlar	1979
Hell In Pacific	Cehennemde İki Adam	John Boorman	Alexander Jacobs-Eric Bercovici	1968
Hemşo	Hemşo	Ömer Uğur	Ömer Uğur-Resul Ertaş	2001
Her şey çok güzel olacak	Her şey çok güzel olacak	Ömer Vargı	Ömer Vargı-Hakan Haksun	1998
Hiç bir yerde	Hiç bir yerde	Tayfun Pirselimoğlu	Tayfun Pirselimoğlu	2002
High Anxiety	Yükseklik Korkusu	Mel Brooks	Mel Brooks-Ron Clark	1977
High Fidelity	Sensiz Olmaz	Stephen Frears	Steve Pink-D.V.De Vincentis-John Cusack-Scott Rosenberg	2000
High Noon	Kahraman Şerif	Fred Zinnemann	Carl Foreman	1952
High Sierra	Yüksek Zirve	Raoul Walsh	John Huston-W.R. Burnett	1941
Hiroshima mon amour	Hiroşima sevgilim	Alain Resnais	Marguerite Duras	1959
Hirsgirl friday	Cuma Kızı	Howard Hawks	Bentlecht	1940
Hoax	Hile	Lasse Hallstrom	William Wheeler	2006
Holiday	Tatil	George Cukor	Donald Ogden Stewart	1938
Holly Smoke	Kutsal duman	Jane Campion	Anna Campion-Jane Campion	1999
Horoz Nuri	Horoz Nuri	Halki Saner	Erdoğan Tünaş	1965
Hostage	Rehine	John Woo	David Carter-Greg Hahn	2002
Hôtel du Nord	Kuzey Oteli	Marcel Carné	Jean Aurenche-Henri Jeanson	1938
Humoresque	Hümoresk	Frank Borzage	Frances Marion-William Le Baron	1920
Hunger	Açlık	Steve Mc Queen	Steve Mc Queen-Enda Walsh	2008
Husbands and wives	Kocalar ve karılar	Woody Allen	Woody Allen	1992
I Bambini ci guardano	Çocuklar bize bakıyor	Vittorio de Sica	Cesare Giulio Viola-Margherita Maglione-Cesare Zavattini	1944
I Uomini contro	Karşı Karşıya İnsanlar	Francesco Rosi	Tonino Guerra-Raffaele Le Capria-Francesco Rosi	1970
Ieri, Oggi, Domani	Dün, Bugün, Yarın	Vittorio de Sica	Eduardo De Filippo	1963
Il Decameron	Decameron	Pier Paolo Pasolini	Pier Paolo Pasolini	1971
Il Gattopardo	Leopar	Luchino Visconti	Suso Cecchi d'Amico	1963
Il Mattatore	Yüz Şehreli Adam	Dino Risi	Ruggero Maccari-Ettore Scola	1960
Immortal Beloved	Ölümsüz Sevgi	Bernard Rose	Bernard Rose	1994
In the line on fire	Ateş Hattında	Wolfgang Petersen	Jeff Maguire	1993
In the mouth of madness	Çılgınlığın Ötesinde	John Carpenter	Michael De Luca	1994
In the valley of Elah	Tanrının Vadisinde	Paul Haggis	Paul Haggis-Mark Boal	2007
Independance Day	Kurtuluş Günü	Roland Emmerich	Roland Emmerich-Dean Devlin	1996
Inside man	İçerideki Adam	Spike Lee	Russell Gewirtz	2006
Insomnia	Uykusuzluk	Christopher Nolan	Nikolaj Frobenius-Eric Skjoldbjaerg-Hillary Seitz	2002
Interview with the vampire	Vampirle Görüşme	Neil Jordan	Anne Rice	1994
Into the wild	Özgürlük Yolu	Sean Penn	Sean Penn	2007
Intolerance	Hoşgörüsüzlük	David Wark Griffith	Frank Woods	1916
Irreversible	Dönüş yok	Gaspar Noé	Gaspar Noé	2002
Issız Adam	Issız Adam	Çağan Irmak	Çağan Irmak	2008
It happened one night	Bir gecede oldu	Frank Capra	Robert Riskin	1934
Ivanovo Detstvo	İvan'ın Çocukluğu	Andrei Tarkovski	Vladimir Bogomolov	1962
İki süper film birden	İki süper film birden	Murat Şeker	Murat Şeker-Erol Aditçe-Selami Genli	2006
İklimler	İklimler	Nuri Bilge Ceylan	Nuri Bilge Ceylan	2006
İl Bel Antonio	Acı Hikâh	Mauro Bolognini	Pier Paolo Pasolini	1960
İnce Cumali	İnce Cumali	Yılmaz Duru	Tarık Duru	1967
Indiana Jones and the last crusade	Indiana Jones ve Son Macera	Steven Spielberg	G. Lucas-Philip Kaufman-Menno Meyles-Jeffrey Boam	1989
Jack and the Beanstalk	Jack ve Fasulye Sırığı	G. S. Fleming-Edwin S. Porter	George S. Fleming-Edwin S. Porter	1902
Jackie Brown	Jackie Brown	Quentin Tarantino	Quentin Tarantino	1997
Jagged edge	Jagged edge	Richard Marquand	JoeEzsterhas	1985
Jaws	Köpekbalığı	Steven Spielberg	Peter Benchley	1975
Je prétère qu'on reste amis	Gel arkadaş kalalım	Olivier Nakache-Eric Toledano	Olivier Nakache-Eric Toledano	2005
Je suis un assassin	Ben bir katilim	Thomas Vincent	Thomas Vincent-Maxime Sassier	2004
Jean de Florette	Jean de Florette	Claude Berri	Claude Berri-Gérard Brach	1986
Jesus Christ Superstar	Jesus Christ Superstar	Norman Jewison	Melvyn Bragg-Norman Jewison	1973
Jeux interdits	Yasak oyunlar	René Clement	Jean Aurenche-Pierre Bost	1952
Johnny got his gun	Johnny Silaha Sarıldı	Dalton Trumbo	Dalton Trumbo	1971
Judith of Bethulia	Bethulyah Judith	David Wark Griffith	Frank Woods-David Wark. Griffith-Grace Pierce	1914
Jules et Jim	Jules ve Jim	François Truffaut	François Truffaut-Jean Gruault	1962
Jungfrukallan	Kaynak	Ingmar Bergman	Ulla Isakson	1960
Juno	Juno	Jason Reitman	Diablo Cody	2007
Just my luck	Şansa Bak	Donald Petrie	J. Marlene King-Amy Harris	2006
Kabadayı	Kabadayı	Ömer Vargı	Yavuz Turgul	2007
Kader	Kader	Zeki Demirkubuz	Zeki Demirkubuz	2006
Kadosh	Kudosh	Amos Gitai	Amos Gitai-Eliette Abecassis	1999
Kalıpe Bizans	Kalıpe Bizans	Gani Müjde	Kemal Kenan Ergen	1999
Kahveci Güzeli	Kahveci Güzeli	Muzaffer Aslan	Muzaffer Aslan	1968
Kalbimin sahibi	Kalbimin sahibi	Safa Önal	Safa Önal	1969
Kaos	Kaos	Paolo/Vittorio Taviani	Paolo/Vittorio Taviani-Tonino Guerra	1984
KaraGözlüm	KaraGözlüm	Atıf Yılmaz	Bülent Oran	1970
Karşı pencere	Karşı pencere	Ferzan Özpetek	Ferzan Özpetek-Gianni Romoli	2003

Katzelmacher	Kerhaneci	Rainer Werner Fassbinder	Rainer Werner Fassbinder	1969
Kazandibi, tavukgöğsu	Kazandibi, tavukgöğsu	Atıf Yılmaz	Zeynep Avcı	1995
Kebab connection	Kebabconnection	Anno Saul	Fatih Akın-Putih Toma	2004
Ket fehidó a lokátban	Cehennemdeki dörtlü	Zoltan Fabri	Zoltan Fabri-Peter Bacso	1962
Khanch-ye doost kojast	Arkadaşımın evi nerede?	Abbas Kiarostami	Abbas Kiarostami	1987
Kılıç Arslan	Kılıç Arslan	Natuk Baytan	Duygu Sağıroğlu	1975
Kırık bir aşk hikayesi	Kırık bir aşk hikayesi	Ömer Kavur	Selim İleri	1981
Kısa ateşte on beş dakika	Kısa ateşte on beş dakika	Neco Çelik	Natuk Özenç	2006
Kızılırmak, Karakoyun	Kızılırmak, Karakoyun	Lütfi Ö. Akad	Lütfi Ö. Akad	1967
Kill Bill	Kill Bill	Quentin Tarantino	Quentin Tarantino	2003
King Kong	King Kong	Peter Jackson	Fran Walsh-Philippa Boyens	2005
Kingdom of heaven	Cennetin Krallığı	Ridley Scott	William Monahan	2005
Korkuyorum anne	Korkuyorum anne	RehaErdem	Reha Erdem	2004
Kozanoğlu	Kozanoğlu	Atıf Yılmaz	Ayşe Şasa	1967
K-Pax	K-Pax	Iain Softley	Charles Leavitt	2001
Kundun	Kundun	Martin Scorsese	Melissa Mathison	1997
Kurtlar Vadisi Irak	Kurtlar Vadisi Irak	Serdar Akar	Raci Şaşmaz-Bahadır Özdener-Cüneyt Ayşan	2006
Kutsal Yürek	Kutsal Yürek	Ferzan ÖzPetek	Ferzan Özpetek-Gianni Romoli	2005
L.A Confidential	Los Angeles'ın Sırları	Curtis Hanson	Brian Helgeland	1997
L'Air de Paris	Paris Havası	Marcel Carné	Marcel Carné-Jacques Sıgurd	1954
L'Arroseur arrosé	Sulayan Bahçıvan	Louis Lumière	Louis Lumière	1895
L'Assassinat du Duc de Guise	Guise dükünün öldürülmesi	Henri Lavedan	Henri Lavedan	1908
L'Atlantide	Atlantide	JacquesFeyder	Jacques Feyder	1921
L'aurore	Şafak	Friedrich Wilhelm Murnau	Carl Mayer	1927
L'Aventure c'est l'aventure	Macera macerader	Claude Lelouch	Claude Lelouch	1972
L'Emmerdeur	Baş belası	Eduard Molinaro	Francis Veber	1973
L'Immortelle	Ölümsüz Kadın	Alain Robbe-Grillet	Alain Robbe-Grillet	1963
L'Ours	Ayı	Jean-Jacques Annaud	Gérard Brach	1988
La Belle Equipe	Güzel Berabetlik	Julien Duvivier	Julien Duvivier-Charles Spaak	1936
La Belle Noiseuse	Güzel Gürültücü	Jacques Rivette	Jacques Rivette-Pascal Bonitzer-Christine Laurent	1991
La Bête humaine	Hayvanlaşan İnsan	Jean Renoir	Jean Renoir	1938
LaBoite Noire	Kara kutu	Richard Berry	Eric Assous	2005
La Chambre des Officiers	Subay Odası	François Dupeyron	François Dupeyron	2001
La Chambre verte	Yeşil oda	François Truffaut	Jean Gruault	1978
La Commare secca	Korkunç Orakçı	Bernardo Bertolucci	Pier Paolo Pasolini	1962
La Dame de chez Maxim's	Maxim'den Gelen Kadın	Alexander Korda	Georges Feydeau-Henri Jeanson	1932
La Femme defendue	Yasak kadın	Philippe Harel	Eric Assous-Philippe Harel	1997
La Femme en bleu	Mavili kadın	Michel Deville	Leo L. Fuchs	1973
La Gifle	La Gifle	Claude Pinoteau	Jean-Loup Dabadie	1974
La Grande Bouffe	Büyük Tıkınma	Marco Ferreri	Marco Ferreri-Rafael Azcona	1973
La Grande Illusion	Harp Esirleri/Büyük Aldanış	Jean Renoir	Jean Renoir-Charles Spaak	1937
La Gueule de l'autre	Başkasının Suratı	Pierre Tchernia	Jean Pöret	1979
La Luna	Ay	Bernardo Bertolucci	Bernardo Bertolucci-Guiseppebertolucci-Clare Peploe	1979
La Marquise d'O	Oldmarkiz	Eric Rohmer	Eric Rohmer	1976
La Moustache	Bıyık	Emmanuel Carrère	Emmanuel Carrère-Jérôme Beaujour	2005
La Peau douce	Yumuşak Ten	François Truffaut	François Truffaut-Jean-Louis Richard	1964
La Petite Voleuse	Küçük hırsız	Claude Miller	François Truffaut-Claude de Givray	1988
La Piscine	Sen Benimsin	Jacques Deray	J. Deray-Jean-Claude Carrière-Jean-Emanuel Coad	1969
La Red	Kırmızı	Emilio Fernandez	Emilio Fernandez-Nellah Beltran	1950
La Reine Margot	Kraliçe Margot	Patrice Chéreau	Patrice Chéreau-Daniele Thompson	1994
La Ronde	Aşk Zincir	Max Ophuls	Louis Ducreux Kurt Feltz	1950
La Sentinelle	Bekçi	Arnaud Desplechin	Arnaud Desplechin-Pascale Ferran	1992
La Strada	Sonsuz sokaklar	Federico Fellini	Federico Fellini-Tullio Pinnelli	1954
La Traversée de Paris	Paris Yolculuğu	Claude Autant-Lara	Jean Aurenche-Pierre Bust	1956
La Verifica incerta	Riskli Kontrol	G.Baruschello-Alberto Grifi	Gianfranco Baruschello-Alberto Grifi	1965
La Vie est un long fleuve tranquilleHayat Uzun Sakin Bir Irmaktır		Etienne Chatiliez	Etienne Chatiliez-Florence Quentin	1988
La Vie et rien d'autre	Hayat ve başka hiçbir şey	Bertrand Tavernier	Bertrand Tavernier-Jean Cosmos	1989
La Vitae bella	Hayat güzeldir	Roberto Benigni	Vincenzo Cerami-Roberta Benigni	1997
La Voie lactée	Samanyolu	Luis Bunuel	Luis Bunuel-Jean-Claude Carrière	1969
Ladri di Biciclette	Bisiklet hırsızları	Vittorio de Sica	Cesare Zavattini	1948
Lady for a day	Bir günlük leydi	Frank Capra	Robert Riskin	1933
Lady in the Lake	Göldeki Kadın	Robert Montgomery	Steve Fisher	1947
Lajaan	Lagaan	Ashutosh Gowariker	Ashutosh Gowariker	2001
Lancelot du lac	Gölün Lancelot'su	Robert Bresson	Robert Bresson	1974
Land and freedom	Ülke ve Özgürlük	Ken Loach	Jim Allen	1995
Land of the dead	Ölüler ülkesi	George A. Romero	George A. Romero	2005
L'argent de poche	Cep harçlığı	François Truffaut	François Truffaut-Suzanne Schiffman	1976
L'Arrivée du train en gare de la Ciotat	Trenin Ciotat garına varışı	Auguste Lumière-Louis Lumière	Auguste Lumière-Louis Lumière	1896
L'Assassin habite au 21	Katil 21 Numara'da Oturuyor	H. G. Clouzot	Henri-Georges Clouzot-Stanislas-André Steeman	1942
Last man Standing	Son Adam	Walter Hill	Walter Hill-Ryuzo Kikushima-Akira Kurosawa	1996
Lawrence of Arabia	Arabistan'lı Lawrence	David Lean	Robert Bolt-Michael Wilson	1962
Le Bal des vampires	Vampirlerin Dansı	Roman Polanski	Roman Polanski-Gérard Brach	1967
Le Battement d'ailes du papillon	Kelebeğin kanat çırpışı	Laurent Firode	Laurent Firode	2000
Le Bossu	Kambur	Philippe De Broca	Philippe De Broca-Jean Cosmos	1997
Le Chat	Kedi	Pierre Granier-Deferre	Pierre Granier-De terre-Pascal Jardin	1971
Le Ciel est a vous	Gökyüzü Sizindir	Jean Gremillion	Charles Spaak-Abel Valentin	1944
Le Clan des Siciliens	Sicilyalılar Çetesi	Henri Verneuil	Henri Verneuil-José Giovanni-Pierre Pelegri	1969
Le Concile de Pierre	Taş Meclisi	Guillaume Nicloux	Stéphane Cabel	2006
Le Corbeau	Kuğa	Henri-Georges Clouzot	Henri-Georges Clouzot-Louis Chavance	1943
Le Crime de Monsieur Lange	Bay Lange'ın Cinayeti	Jean Renoir	Jacques Prevert	1936
Le Declin de l'empire americain	Amerikan İmp'nun çöküşü	Denys Arcand	Denys Arcand	1986

Le Dernier metro	Son metro	François Truffaut	François Truffaut-Suzanne Schiffman	1980
Le Doulos	Le Doulos	Jean-Pierre Melville	Jean-Pierre Melville	1962
Le Fabuleux destin d'AmeliePoulan	Amelie	Jean-Pierre Jeunet	Guillaume Laurent-Jean-Pierre Jeunet	2001
Le Fantôme de la liberté	Özgürlük Hayaleti	Luis Bunuel	Luis Bunuel-Jean Claude Carriere	1974
Le Feu follet	Ateşle Oyun	Louis Malle	Louis Malle	1963
Le Huitième jour	Sekizinci Gün	Jaco Van Dormael	Jaco Van Dormael	1996
Le Jaguar	Jaguar	Francis Veber	Francis Veber	1996
Le Joueur	Kumarbaz	Claude Autant-Lara	Jean Aurenche-Pierre Bost	1958
Le Jour se leve	Gün doğuyor	Marcel Carné	Jacques Viot	1939
Le Juge et L'assassin	Yargıç ve Katil	Bertrand Tavernier	Jean Aurenche-Pierre Bost-Bertrand Tavernier	1976
Le Locataire	Kiracı	Roman Polanski	Roman Polanski-Gérard Brach	1976
Le Mepris	Hakaret	Jean-Luc Godard	Jean-Luc Godard	1963
Le Monde du Silence	Sessiz Dünya	Jacques-Y. Cousteau-L. Malle	Jacques-Yves Cousteau	1956
Le Monde sans soleil	Güneşsiz Dünya	Jacques-Yves Cousteau	Jacques-Yves Cousteau	1964
Le Placard	Dolap	Francis Veber	Francis Veber	2001
Le Rouge et le Noir	Kırmızı ve siyah	Claude Autant-Lara	Jean Aurenche-Pierre Bost-Claude-Autant Lara	1954
Le Samourai	Samuray	JeanPierre Melville	Jean-Pierre Melville Georges Pellegrin	1967
Le Scaphandre et le Papillon	Kelebek ve Dalgıç	Julian Schnabel	Ronald Harwood	2007
Le Temps du Loup	Kurdun Günü	Michael Haneke	Michael Haneke	2003
Le Voyage de la famille Bourrichon	Bourrichon'ların yolculuğu	Georges Melies	GeorgesMelies	1913
Lenny	Lenny	Bob Fosse	Julian Darry	1974
Leoparın Kuyruğu	Leoparın Kuyruğu	Turgut Yasalar	Turgut Yasalar	1998
Les Amoureux sont seuls au monde	Aşıklar Yalnızdır	Henri Decoin	Henri Jeanson	1948
Les Choses de la vie	Hayat bağları	Claude Sautet	Jean-Loup Dabadie Claude Sautet-Paul Guimard	1970
Les Compères	Sürpriz Bahalar	Francis Veber	Francis Veber	1983
Les Cousins	Kuzenler	Claude Chabrol	Claude Chabrol-Paul Gegauf	1959
Les Demoiselles de Rochefort	Tatlı Günler	Jacques Demy-Agnès Varda	Jacques Demy	1967
Les Enfants du Paradis	Cennetin çocukları	Marcel Carné	JacquesPrévert	1945
Les Inconnus dans la maison	Evdeki Yabancılar	Henri Decoin	Henri-Georges Clouzot	1942
LesMiserables	Sefiller	Jean-Paul Le Chanois	Michel Audiard-Rene Barjavel-Jean-Paul Le Chanois	1958
Les Paradis Perdus	KayıpCennet	Hélier Cisterne	Hélier Cisterne-Gilles Marchand	2008
Les Parapluies de Cherbourg	Cherbourg şemsiyeleri	Jacques Demy	Jacques Demy	1964
Les Portes de la nuit	Gecenin kapıları	MarcelCarné	Jacques Prevert	1946
Les Soeurs Brontë	Bronte Kardeşler	André Téchiné	André Téchiné-Pascal Bonitzer	1979
Les Visiteurs	ZiyaretÇiler	Jean-Marie Poiré	Jean-Marie Poiré-Christian Clavier	1993
Lethal Weapon	CehennemSilahı	Richard Donner	Shane Black	1987
Lista de espera	Bekleme listesi	Juan Carlos Tabio	Arturo Arango	2000
Little Big man	Küçük Dev Adam	Arthur Penn	Calder Willingham	1970
Little Children	Küçük çocuklar	Todd Field	Todd Field-Tom Perrotta	2006
Living inoblivion	Başımızı Gelenler	Tom DiCillo	Tom DiCillo	1995
Lord of the rings	Yüzüklerin efendisi	Peter Jackson	Fran Walsh-Philippa Boyens	2001
Lordof war	Savaş tanrısı	Andrew Niccol	Andrew Niccol	2005
Los Sin Nombre	İsimsiz	JaumeBalaguero	Jaume Balaguero	1999
Lost Souls	Kayıp ruhlar	Janusz Kaminski	PierceGardner	2000
Love Story	Aşk hikâyesi	Arthur Hiller	ErichSegal	1970
LoveStreams	Aşk ırmakları	John Cassavetes	TedAllan	1984
Love's labour's lost	Aşkın Başa Giden Emeği	Kenneth Branagan	Kenneth Branagan	2000
Ludwig	Ludwig	Luchino Visconti	Suso Cecchi d'Amico-Enrico Medioli	1972
Lumieres d'été	Yaz Karşı	Jean Gremillion	Pierre Laroche	1943
Luna Park	Luna Park	Pavel Lounqine	Pavel Lounqine	1992
M	M	Fritz Lang	Thea Von Harbou	1931
Magnolia	Manolya	Paul Thomas Anderson	Paul Thomas Anderson	1999
Malcolm X	Malcolm X	Spike Lee	Spike Lee-Arnold Perl	1992
Malice	Malice	Harold Becker	Aaron Sorkin-Scott Frank	1993
Malkoçoğlu	Malkoçoğlu	Süreyya Duru	Ayhan Başoğlu	1966
Maltesefalcon	Malta şahini	JohnHuston	John Huston	1941
Man on fire	Gazap Ateşi	Tony Scott	Brian Helgeland	2004
Manhattan murder mystery	Bir Cinayet Sırrı	Woody Allen	Woddy Allen-Marshall Brickman	1993
Manisa Tarzanı	Manisa Tarzanı	Orhan Oğuz	Murat Oğuz	1994
Mar Adentro	İçimdeki Deniz	Alejandro Amenabar	Alejandro Amenabar-Mateo Gil	2004
Marathon man	Vahşi Koşu	John Schlesinger	William Goldman	1976
Maria full of grace	Zerafet Dolu Maria	Joshua Marston	Joshua Marston	2004
Marie Antoinette	Marie Antoinette	Sofia Coppola	Sofia Coppola	2006
Marnie	Marnie	Alfred Hitchcock	Jay Presson Allen	1964
Martian child	Marslı Çocuk	Menno Meyjes	Seth Bass-Jonathan Tolins	2007
Mary Reilly	Mary Reilly	Stephen Frears	Christopher Hampton	1996
Master and commander	Dünyanın Uzak Ucu	Peter Weir	Peter Weir-John Collee	2003
Masumiyet	Masumiyet	Zeki Demirkubuz	Zeki Demirkubuz	1997
Mata Hari	Mataharı	George Fitzmaurice	Benjamin Glazer-Leo Birinsky	1931
Match point	Maç sayısı	Woody Allen	Woody Allen	2005
Maurice	Maurice	James Ivory	Kit Hesketh-Harvey	1987
Mavi Boncuk	Mavi Boncuk	Ertem Eğilmez	Zeki Alasya	1974
Max	Max	Menno Meyjes	MennoMeyjes	2002
Max et les ferrailleurs	PolisMax	ClaudeSautet	Claude Sautet-Claude Neron-Jean-Loup Dabadie	1971
Me, Myself & Irene	Ben, Kendim ve Sevgilim	Bobby Farrelly-Peter Farrelly	Peter Farrelly-Mike Cerrone	2000
Meet the parents	Zor baba	Jay Roach	Greg Glienna-Mary Ruth Clarke	2000
Memento	AkılOyunları	Christopher Nolan	Christopher Nolan	2000
Metropolis	Metropolis	Fritz Lang	Thea Von Harbou	1927
Michael Clayton	Michael Clayton	Tony Gilroy	Tony Gilroy	2007
Mickey Blue Eyes	BelalıAşk	Kelly Makin	Adam Schwinman Robert Kuhn	1999
Midnight Express	Geceyarısı ekspresi	AlanParker	Oliver Stone	1978

Million dollar baby	Milyonluk bebek	Clint Eastwood	Paul Haggis	2004
Million dollar legs	Milyonluk bacaklar	Joseph Mankiewicz	Joseph Mankiewicz	1932
Mine	Mine	Atıf Yılmaz	Necati Cumalı-Deniz Türkali-Atıf Yılmaz	1982
Minority report	Azınlık Raporu	Steven Spielberg	Scott Frank-Jon Cohen	2002
Misery	Ölüm kitabı	Rob Reiner	William Goldman	1990
Mississipi Masala	MississipiMasala	Mira Nair	Sooni Taraporevala	1991
Moana	Moana	Robert J. Flaherty	Robert J. Flaherty	1926
Moby Dick	Moby Dick	John Huston	Ray Bradbury	1956
Mon meilleur ami	En iyi arkadaşım	Patrice Leconte	Patrice Leconte-Jerôme Tonnerre	2006
Moneytalks	Para konuşur	Brett Ratner	Joel Coen-Alec Sokolow	1997
Monkey business	Tehlikeli Oyun/Maymun Akl	Howard Hawks	Ben Hecht-Charles Lederer	1952
Monsieur Hire	Bay Hire	Patrice Leconte	Patrice Leconte-Patrick Dewolf	1989
Monsieur Verdoux	Müsyö Verdoux	Charles Chaplin	Charles Chaplin-Orson Welles	1947
Monster	Canı	Patty Jenkins	Patty Jenkins	2003
Montparnasse 19	Montparnasse 19	Jacques Becker	Michel-Georges Michel	1958
Morocco	Morocco	Joseph Von Sternberg	Jules Furthman	1930
Morte a Venizia	Venecik'te Ölüm	Luchino Visconti	Luchino Visconti-Nicola Badalucco	1971
Mr. Deeds goes to town	Bay Deeds şehre gidiyor	Frank Capra	Robert Riskin	1936
Mr. Smith goes to Washington	Bay S. Washington'a gidiyor	Frank Capra	Sidney Buchman	1939
Mrs. Henderson presents	Bayan Henderson sunar	Stephen Frears	Martin Sherman	2005
Mulholland Drive	Mulholland Çıkmazı	David Lynch	David Lynch	2001
Munich	Munich	Steven Spielberg	Tony Kushner-Eric Roth	2005
Murder	Cinayet	Alfred Hitchcock	Alma Reville	1930
Murder on the Orient Express	Şark Ekspresinde Cinayet	Sidney Lumet	Paul Dehn	1974
Muro	Muro	Zübeyr Şaşmaz	Naci Şaşmaz-Bahadır Özdener-Cüneyt Aysan	2008
Music box	Müzik kutusu	Costa Gavras	Joe Eszterhas	1989
Must love dogs	Köpek Sevmek	Gary David Goldberg	Gary David Goldberg	2005
Mustafa hakkında her şey	Mustafa hakkında her şey	Çağan Irmak	Çağan Irmak	2004
Mutiny on the bounty	Gemide isyan	Frank Lloyd	Jules Furthman	1935
Mutluluk	Mutluluk	Abdullah Oğuz	Abdullah Oğuz-Elif Ayan-Kubilay Hunçer	2007
My Favorite wife	Gözde kadın	Garson Kanin	Bella Spewack-Sam Spewack	1940
My Son John	Oğlum John	Leo Mc Carey	John Lee Mahin	1952
Mysterytram	Gizem Treni	Jim Jarmusch	Jim Jarmusch	1989
Mystic River	Gizemli Nehir	Clint Eastwood	Brian Hergelind	2003
Namuslu	Namuslu	Ertem Eğilmez	Başar Sabuncu	1984
Nashville	Nashville	Robert Altman	Joan Tewksbury	1975
Ne le dis a personne	Kimseye söyleme	Guillaume Canet	Guillaume Canet-Philippe Lefebvre	2006
Nelly et Monsieur Arnold	Nelly ve M. Arnold	Claude Sautet	Claude Sautet-Jacques Fieschi	1995
Neredesin Firuze	Neredesin Firuze	Ezel Akay	Levent Kazak	2004
New York Stories	New York öyküleri	W. Allen/F. F. Coppola/M. Scorsese	W.Allen/Sofia Coppola/Richard Price	1989
New York, New York	New York, New York	Martin Scorsese	Earl Mac Rauch-Mardik Martin	1977
Nick of time	Tam Zamanında	John Badham	Patrick Sheane Duncan	1995
Night and the city	Gece ve Şehir	Jules Dassin	Jo Eisinger	1950
Nikita	Nikita	Luc Besson	Luc Besson	1990
Ninotchka	Gülmeyen Kadın	Ernst Lubitsch	Charles Brackett-Billy Wilder-Walter Reisch	1939
Nixon	Nixon	Oliver Stone	Stephen J. Rivele-Christopher Wilkinson	1995
Noman's land	Tarafsız bölge	Danis Tanovic	Danis Tanovic	2001
Noreservations	Aşk Tarifi	Scott Hicks	Carol Fuchs-Sandra Nelson-Hicks	2007
No way back	Dönüş yok	Frank A.Capello	Frank A.Capello	1995
North by North west	Gizli Teşkilat	Alfred Hitchcock	Ernest Lehman	1959
Notorious	Aşktan da üstün	Alfred Hitchcock	Ben Hecht	1946
Nottinghill	Aşk Engel Tanımaz	Roger Michell	Roger Michell	1999
Nous irons tous au paradis	Dört Çapkının Maceraları	Yves Robert	Jean-Loup Dabadie-Yves Robert	1977
Norse Betty	Hemşire Betty	Neil LaBute	John C. Richards	2000
O Luckyman	Talihli Adam	Lindsay Anderson	David Sherwin	1973
O simdi mahkûm	O simdi mahkûm	Abdullah Oğuz	Levent Kazak-D. Daniel Vujic	2005
O Thiassos	Kumpanya	Theo Angelopoulos	Theo Angelopoulos	1975
O Brother Where are thou	Nerdesin be birader?	Joel Coen	Joel Coen-Ethar Coen	2000
O... Çocukları	O... Çocukları	Murat Saraçoğlu	Sıtkı Süreyya Önder	2008
Ocean's eleven	11	Steven Soderbergh	Harry Brown-Charles Lederer-Ted Griffin	2001
OhOlsun	OhOlsun	Ertem Eğilmez	Sadık Şendil	1973
Ohayo	Günaydın	Yasujiro Ozu	Yasujiro Ozu-Kogo Noda	1959
Old Boy	Yaşlı çocuk	Chan-wook Park	Jo-yun Hwang-Chun-hyeong Lim-Joon-hyung Lim	2003
On connait la chanson	Şarkıyı biliyoruz	Alain Resnais	Agnes Jaoui-Jean-Pierre Bacri	1997
On Golden Pond	Altın Göl	Mark Rydell	Ernest Thompson	1981
On purge bébé	Bebeği temizliyoruz	Jean Renoir	Georges Feydeau-Jean Renoir	1931
On the waterfront	Rıhtımlar Üzerinde	Elia Kazan	Budd Schulberg	1954
Once were warriors	Bir Zamanlar Savaşçıydılar	Lee Tamahori	Fiona Brown	1994
One flew over the cuckoo's nest	Guguk kuşu	Milos Forman	Bo Goldman-Lawrence Hauben	1975
Only angels have wings	Sadece meleklerin kanatları vardır	Howard Hawks	Jules Furthman	1939
Open Water	Açıkdeniz	Chris Kentis	Chris Kentis	2003
Ordinary people	Sıradan İnsanlar	Robert Redford	Alvin Sargent	1980
Orlando	Orlando	Sally Potter	Sally Potter	1992
Oscar	Oscar	Eduard Molinaro	Jean Halain	1967
Otobüs	Otobüs	Tunç Okan	Tunç Okan	1976
Our daily bread	Günlük Ekmeğimiz	King Vidor	Joseph L. Mankiewicz-Elizabeth Hill	1934
Outbreak	Tehdit	Wolfgang Petersen	Laurence Dworet-Robert Roy Pool	1995
Oyun bitti	Oyun bitti	Orhan Elmas	Orhan Elmas-Fuat Özüer	1981
Pale rider	Namludaki Adalet	Clint Eastwood	Michael Butler-Dennis Shryack	1985
Palindromes	Palindrom	Todd Solondz	Todd Solondz	2004
Paltoquet	Paltoquet	Michel Deville	Michel Deville	1986

Papillon	Kelebek	Franklin J. Schaffner	Dalton Trumbo-Lorenzo Semple Jr	1973
Paradis pour tous	Herkes için cennet	Alain Jessua	Alain Jessua	1982
Parash Pathar	Paras Pathar	SatyajitRay	Rajshekhar Parasharam Basu	1958
Paris-Texas	Paris-Texas	Wim Wenders	Sam Shepard	1984
Pars vite et reviens tard	Çabuk git ve bir daha dönme	Régis Wargnier	Ariane Fert	2007
PassionPlay	Tutku Oyunu	Siegmund Lubin	Siegmund Lubin	1898
Pather Panchali	Pather Panchali	Satyajit Ray	BibhutibhuchanBandyopadhyay	1955
Petites Blanches	Beyaz Perçemler	JeanGremillon	Jean Anouilh-Jean-Bernard Luc	1949
Pension Mimosas	Mimoza Pansiyonu	Jacques feyder	Jacques Feyder-Charles Spaak	1935
Pépé le moko	Cezayir Baldkhaneleri	Julien Duvivier	Henri La Barthe	1937
Per qualche dollaro in piu	Bir avuç dolar için	Sergio Leone	Sergio Leone-Fulvio Morsella-Luciano Vincenzoni	1965
Persona	Persona	Ingmar Bergmain	Ingmar Bergman	1966
Peter Ibbetson	Peter Ibbetson	Henry Hathaway	Vincent Lawrence	1935
Phoenix	Phoenix	Danny Cannon	EddieRichey	1998
Pida kuivastaklinni, Tatjana	Tatjana	Aki Kaurismaki	Sakke Järvenpaa	1994
PitchBlack	Derin Karanlık	David Twohy	Jim Wheat-Ken Wheat-David Twohy	2000
Place Vendome	Vendome Meydanı	NicoreGarcia	Nicole Garcia-Jacques Fieschi	1998
Pleasantville	Pleasantville	Gary Ross	Gary Ross	1998
Plein soleil	Kızgın Güneş	René Clément	René Clément-Paul Gegauff	1960
Polis	Polis	Onur Unlu	Onur Ünlü	2007
Polyester	Polyester	JohnWaters	John Waters	1981
Potievka v Giza	Hayat Yolu	Nikolai Ekk	Nikolai Ekk	1931
Prêt à porter	Hazırgiyim	Robert Altman	Robert Altman-Barbara Shulgasser	1994
Prettywoman	Özel Bir Kadın	Garry Marshall	JF. Lawton	1990
Professione:Reporter	Yolcu	Michelangelo Antonioni	Michelangelo Antonioni-Mark Peploe-Peter Wollen	1975
PrzyPadek	Kor Talih	Krzystof Kieslowski	KrzystofKieslowski	1987
Psycho	Sapık	Alfred Hitchcock	Joseph Stefano	1960
PulpFiction	Ucuz roman	Quentin Tdrantino	Quentin Tarantino	1994
QiuJu	QiuJu	Zhang Yimou	Bin Chen Yuan-Liu Heng	1992
Quai des brumes	Sisler rıhtımı	Marcel Carné	Jacques Préyert	1938
Quartet	Quartet	James Ivory	Ruth Prawer Jhabvala	1981
Quatre cents farces du Diable	Şeytanın dörtyüz şakası	Georges Melies	Georges Melies	1906
Queimada	Queimada	Gillo Pontecorvo	Franco Solinas-Giorgio Artorio	1969
Quiz Show	Şike	Robert Redford	Paul Attanasio	1994
Raging Bull	Kızgın Boğa	Martin Scorsese	Paul Schrader-Mardik Martin	1980
Raiders of the lost ark	Kutsal Hazine Avcıları	Steven Spielberg	Lawrence Kasdan	1981
Rain Man	Yağmur Adam	Barry Levinson	Ronald Bass-Barry Morrow	1989
Rambo-First blood	Rambo-İlk Kan	Ted Kotcheff	Michael Karoll-William Sackheim-Sylvester Stallone	1982
Ran	Ran	Akira Kurosawa	Akira Kurosawa-Hideo Oguni	1985
Rashomon	Rashomon	Akira Kurosawa	Akira Kurosawa-Ryunosuke Akutagawa	1950
Rat race	Tabana kuvvet	Jerry Zucker	AndyBreckman	2001
Ratatouille	Ratatuy	Brad Brd-Jan Pinkava	Brad Brd-Jan Pinkava	2007
Ray	Ray	Taylor Hackford	Taylor Hackford-James L. White	2004
Rear Window	Arka Pencere	Alfred Hitchcock	John Michael Hayes	1954
Rebecca	Rebecca	Alfred Hitchcock	Robert E. Sherwood-Joan Harrison	1940
Recep Ivedik	Recep İvedik	Togan Gökbakar	Serkan Altunigne-Şahan Gökbakar	2008
Reddragon	Kızıl ejder	Brett Ratner	Ted Tally	2002
Red eye	Gece uçuşu	WesCraven	Carl Ellsworth	2005
Red Planet	Kızıl gezegen	Antony Hoffman	ChuckPfarler-Jonathan Iemkin	2000
Regarde:les Hommes Tumber	Düşen Adamlara Bak	Jacques Audiard	Jacques Audiard-Alain Le Henry	1994
Remontjues	Çatarlalar	Jean Grémillon	Jacques Prévert	1941
Reservoir Dogs	Rezervuar Köpekleri	Quentin Tarantino	Quentin Tarantino	1992
Ressources Humaines	İnsan Kaynakları	Laurent Cantet	Laurent Cantet-Gilles Marchand	1999
Revolutionnary Road	Hayallerin Peşinde	Sam Mendes	Justin Haythe	2008
Richard III	RichardIII	Richard Loncraine	Ian Mc Kellen	1995
Rising sun	Yükselen Güneş	Philip Kaufman	Philip Kaufman-Michael Crichton-Michael Backes	1993
Rocco e i suoi fratelli	Rocco ve kardeşleri	Luchino Visconti	Luchino Visconti-Suso Cecchi D'Amico	1960
Rocky	Rocky	JuhnG. Avildsen	Sylvester Stallone	1976
Roger & Me	Roger ve ben	Michael Moore	Michael Moore	1989
Roma, citta aperta	Roma açık şehir	Roberto Rossellini	Roberto Rossellini-Sergio Amidei-Federico Fellini	1945
Rope	İp	Alfred Hitchcock	Ben Hecht	1948
Rosemary's baby	Rosemary'nin bebeği	Roman Polanski	Roman Polanski	1968
Run Lola run	Koş Lola koş	Tom Tykwer	Tom Tykwer	1998
Sabkaku ichidai onna	Fahişe O'Haru'nun yaşamı	Kenji Mizoguchi	KenjiMizoguchi-Saikaku Ihara-Yoshikata Yoda	1952
Sahaam cinéma	Selam sinema	Mohsen Makmalbaf	Mohsen Makmalbaf	1995
Salkım Hanım'ın Taneleri	Salkım Hanımın Taneleri	Tomris Giritlioğlu	Tamer Baran	1999
Salut l'Artiste	Merhaba Artist	Yves Robert	Jean-Loup Dabadie-Yves Robert	1973
Salvador Allende	Salvador Allende	Patricio Guzman	Patricio Guzman	2004
Saturday Night Fever	Cumartesi Gecesi ateşi	JohnBadham	Norman Wexler	1977
Saving private Ryan	Er Ryan'ı kurtarmak	Steven Spielberg	Robert Rodat	1998
Scandalo segreto	Gizli Skandal	Monica Vitti	Monica Vitti-Gianfranco Clerici-Roberto Russo	1989
Scaramouche	İntikamKılıcı	George Sidney	Ronald Millar	1952
Scarface	Yaralı Yüz	Howard Hawks	Ben Hecht	1932
Schindler's List	Schindler'in listesi	Steven Spielbern	Steven Zaillian	1993
Scream	Çığlık	Wes Craven	Kevin Williamson	1996
Scream3	Çığlık III	WesCraven	Ehren Kruger	2000
Secret window	Gizlipencere	David Koepp	David Koepp	2004
Secretary	Sekreter	Steven Shainberg	Erin Cressida Wilson	2002
Seeno evil	Korkununıçinde	RichardFleischer	Brian Clemens	1971
Senki	Gölgeler	Milcho Manchevski	Milcho Manchevski	2007
Senso	Senso	LuchinoVisconti	LuchinoVisconti	1954

Sene Noire	Kara Düzi	Alain Corneau	Alain Corneau-Georges Perec	1979
Serpent's egg	Yılan yumurtası	Ingmar Bergman	Ingmar Bergman	1977
Seven	Yedi	David Fincher	Andrew Kevin Walker	1995
Seven days in may	Mayıs'ın Yedi günü	John Frankenheimer	Rod Serling	1964
Sex, lies and videotapes	Seks, Yalanlar ve Video	Steven Soderbergh	Steven Soderbergh	1989
Seyyit Han	Seyyit Han	Yılmaz Güney	Yılmaz Güney	1968
Shadow of a doubt	Bir şüphenin gölgesi	Alfred Hitchcock	Thornton Wilder	1943
Shakespeare in love	Aşık Şekspir	John Madden	Marc Norman-Tom Stoppard	1998
Shawshank redemption	Esaretin Bedeli	Frank Darabont	Frank Darabont	1994
Shichinin no Samourai	Yedi Samuray	Akira Kurosawa	Akira Kurosawa-Shinobu Hashimoto	1954
Shortcuts	Kısasaatler	Robert Altman	Robert Altman-Frank Bathyelt	1993
Silence of the Lambs	Kuzuların Sessizliği	Jonathan Demme	Ted Tally	1991
Singing in the rain	Yağmurda Şarkı	Stanley Donen-Gene Kelly	Adolph Green-Betty Comden	1952
Sixth sense	Altıncı His	Night Shimalayan	Night Shimalayan	1999
Skammen	Utanç	Ingmar Bergman	Ingmar Bergman	1968
Skeleton key	İskelet Anahtar	Iain Softley	Ehren Kruger	2005
Sleepy hollow	Hayalet Suvarı	Tim Burton	Andrew Kevin Walker	1999
Sleuth	Ölümcül Oyun	Joseph Mankiewicz	Anthony Shaffer	1972
Sliding Doors	Rastlantının Böylesi	Peter Howitt	Peter Howitt	1998
Slumdog Millionnaire	Varoş Milyoneri	Danny Boyle-Loveleen Tandan	Simon Beaufoy	2008
Smuktrons stallet	Yalnız Gölekleri	Ingmar Bergman	Ingmar Bergman	1957
Snakeeyes	Yılangözler	Brian De Palma	Brian De palma-David Koepp	1998
Someone's hot	Bazıları sıcak severler	Billy Wilder	Billy Wilder-I.A.L. Diamond	1959
Sortie des Usines Lumiere	Lumiere fabrikalarının çıkışı	Auguste Lumiere-Louis Lumiere	Auguste Lumiere-louis Lumiere	1895
Sous lessables	Kumlarınaltında	François Ozon	Emmanuelle Bernheim	2000
Spartacus	Spartacus	Stanley Kubrick	Dalton Trumbo	1960
Spellbound	Büdürenhabralar	Alfred Hitchcock	Ben Hecht	1945
Spiderman	Örümcek Adam	Sam Raimi	David Koepp	2002
Spirits of the dead	Şeytanın Kurbanları	F. Fellini-Louis Malle-Roger Vadim	Federico Fellini-Louis Malle-Roger Vadim	1968
Stagecoach	Cehennem Dönüşü	John Ford	Ben Hecht	1939
Stambul Quest	İstanbul Macerası	Sam Wood	Herman J. Mankiewicz-Leo Birinsky	1934
Star wars	Yıldız Savaşları	George Lucas	George Lucas	1977
Shamata	Shigata	Rupert Wainwright	Tom Lazarus-Rick Ramage	1999
Stir of Echoes	Hipnoz	David Koepp	David Koepp	1999
Storytelling	Öyküleme	Todd Solondz	Todd Solondz	2001
Strangers on a train	Trendeki Yabancı	Alfred Hitchcock	Raymond Chandler-Czenzi Ormonde	1951
Stromboli	Stromboli	Roberto Rossellini	Roberto Rossellini-Art Cohn-Sergio Amidei	1950
Suna	Sina	Engin Ayça	Engin Ayça	2007
Superman	Superman	Richard Donner	Mario Puzo-David Newman-Leslie Newman-Robert Benton	1978
Sur mes levres	Dudaklarımda	Jacques Audiard	Jacques Audiard-Tonino Benacquista	2001
Sürtük	Sürtük	Erdem Eğilmez	Sadık Şendil	1965
Süru	Süru	Zeki Ökten	Yılmaz Güney	1978
Sweeney Todd	Sweeney Todd	Tim Burton	John Logan	2007
Switch	Switch	Blake Edwards	Blake Edwards	1991
Swordfish	Kodadı Kelebeğe	Dominic Sena	Skip Woods	2001
Sylvia Scarlett	Sylvia Scarlett	George Cukor	Gladys Unger-John Collier-Mortimer Offner	1935
Sekerpare	Şekerpare	Atıl Yılmaz	Yavuz Turgul	1983
Tabou	Tabu	Nagisa Oshima	Nagisa Oshima	1999
Tabutta Rovaşata	Tabutta Rovaşata	Dervis Zaim	Dervis Zaim	1996
Takva	Takva	Özer Kızıltan	Önder Çakar	2005
Talented Mr. Ripley	Becerikli Bay Ripley	Anthony Mingheila	Anthony Mingheila	1999
Talk radio	Talk radio	Oliver Stone	Oliver Stone-Eric Bogosian	1988
Tarkan	Tarkan	Tunç Başaran	Sezgin Burak	1969
Tartuffe	Tartuffe	Friedrich Wilhelm Murnau	Carl Mayer	1925
Taxi driver	Taxi şoförü	Martin Scorsese	Paul Schrader	1976
Tchao Pantin	Tchao Pantin	Claude Berri	Claude Berri-Alain Page	1983
Teen Kanya	Teen Kanya	Satyajit Ray	Satyajit Ray	1961
Ten Canoes	10Kano	Rolf De Heer-Peter Djigirr	Rolf De Heer	2006
Teorema	Teorema	Pier Paolo Pasolini	Pier Paolo Pasolini	1968
Terminator	Terminator	James Cameron	James Cameron-Gale Anne Hurd	1984
Tesis	Tez	Alejandro Amenabar	Alejandro Amenabar-Mateo Gil	1996
Testamentde Dr. Mabuse	Dr. Mabuse'un mirası	Fritz Lang	Thea Von Harbou	1933
Texas Chainsaw massacre	Texas Katliamı	Tobe Hooper	Kim Henkel-Tobe Hooper	1974
The Beginning	Texas Katliamı: Başlangıç	Jonathan Liebesman	Stockton Turner	2006
The Adventures of Dolly	Dolly'nin maceraları	David Wolk Griffith	Cene Gauntier-Stanner E.V. Taylor	1908
The African queen	Afrika Kraliçesi	John Huston	John Huston-James Agee	1951
the Aryan	Aryan	Reginald Barker-William S. Hart	Gardner Sullivan	1916
the Bachelor	Bekar	Gary Sinyor	Jean C. Havez-Clyde Bruckman-Joseph A. Mitchell	1999
the Barefoot contessa	Çıplak ayaklıkontes	Joseph L. Mankiewicz	Joseph L. Mankiewicz	1954
the Big Parade	Büyük Gösteri	King Vidor	Harry Behn	1925
The Big Sleep	Büyük uyku	Howard Hawks	Jules Furthman-William Faulkner-Leigh Brackett	1946
the Big swallow	Büyük yutucu	James A. Williamson	James A. Williamson	1901
the Blair Witch Project	Blair Cadısı	Daniel Myrick-Eduardo Sanchez	Daniel Myrick-Eduardo Sanchez	1999
the Brothers Grimm	Gimm kardeşler	Terry Gilliam	Ehren Kruger	2005
The Cavern	Mağara	Olatunde Osunsanmi	Olatunde Osunsanmi	2005
the Cell	Hücre	Tarsem Singh	Mark Protosevich	2000
The Champ	Şampiyon	Franco Zeffirelli	Frances Marion-Walter Newman	1979
the Cheat	Aldatma	Cecil B De Mille	Hector Turnbill-Jeannie Macpherson	1915
The Client	Müşteri	Joel Schumacher	Akiva Goldsman-Robert Getchell	1994
The Constant Gardener	Arka Bahçe	Fernando Meirelles	Jeffrey Caine	2005
the Criminal	Suç Ortağı	Joseph Losey	Alun Owen	1960
the Crossing Guard	Tehlikeli Bekleyiş	Sean Penn	Sean Penn	1995

The Crossd	Kalabalık	King Vidor	K. Vidor- John V. A. Weaver- J. Farnham-Harry Behn	1928
The Crying Game	Ağlatan Oyun	Neil Jordan	Neil Jordan	1992
The Curious case of B. Button	B. Button'ın Tuhaf Hikayesi	David Fincher	Eric Roth-Robin Swicord	2008
The Da Vinci Code	Da Vinci şifresi	Ron Howard	Akiva Goldsman	2006
The Dark Half	Hayali Emen Karanlık	George A. Romero	George A. Romero	1993
The Deep	Dip	Orson Welles	Orson Welles	1970
The Dentist	Dişçi	Brian Yuzna	Dennis Paoh-Stuart Gordon-Charles Finch	1996
The Doors	The Doors	Oliver Stone	Oliver Stone-Randal Johnson	1991
The Eyes of Laura Mars	Laura Mars'ın gözleri	Irvin Kershner	John Carpenter-David Zelag Goodman	1978
The Five obstructions	BeşEngel	Jorgen Leth	Jorgen Leth	2003
The Flesh and the devil	Ten ve Şeytan	Clarence Brown	Benjamin Glazer	1926
The Fugitive	Kaçak	Andrew Davis	Jeb Stuart-David Twohy	1993
The Game	Oyun	David Fincher	John Brancato - Michel Ferris	1997
The Gift	Üçüncü Göz	Sam Raimi	Billy Bob Thornton-Tom Epperson	2000
The Godfather	Baba	Francis Ford Coppola	Mario Puzo-Francis Ford Coppola	1972
The Good, the Bad and the Ugly	İyi, kötü, çirkin	Sergio Leone	Sergio Leone-Age & Scarpelli-Luciano Vincenzoni	1966
The Great Dictator	Diktatör	Charles Chaplin	Charles Chaplin	1940
The Great train robbery	Büyük Tren Soygunu	Edwin S. Porter	Edwin S. Porter-Scott Marble	1903
The Greek Tycoon	Akdenizli	J. Lee Thompson	Morton S. Fine	1978
The Green mile	Yeşil Yol	Frank Darabont	Frank Darabont	1999
The Grudge	Garez	Takashi Shimizu	Stephen Susco	2004
The Harder they fall	Şöhretin Sonu	Mark Robson	Philip Yordan	1956
The Horsemen	VahşiAtlılar	John Frankenheimer	Dalton Trumbo	1971
TheInformer	Muhbir	John Ford	Dudley Nichols	1935
The Island of Doctor Moreau	Doktor Moreau'nun Adası	John Frankenheimer	Richard Stanley-Ron Hutchinson	1996
The Island of Doctor Moreau	Doktor Moreau'nun Adası	Don Taylor	Al Ramrus- John Herman Shaner	1977
The Jazz Singer	Caz Şarkıcısı	Alan Crosland	Samson Raphaelson	1927
The Killers	Katiller	Robert Siodmak	Anthony Veiller	1946
The King of Marvin Gardens	Marvin Garden'sinKralı	Bob Rafelson	Jacob Brackman	1972
The Last Boy Scout	Son görev	Tony Scott	Shane Black	1991
The Letter	TheLetter	William Wyler	Howard Koch	1940
TheLife and death of Peter Sellers	Karşınızda Peter Sellers	Stephen Hopkins	Christopher Markus-Stephen Mc Feely	2004
The Life of DavidGale	David Gale'in yaşamı	Alan Parker	Charles Randolph	2003
The Limey	Denizci	Steven Soderbergh	Lem Doobs	1999
The Little drummer girl	Küçük Trampetçi Kız	George Roy Hill	Loring Mandel	1984
The little Foxes	Öldürünceye Kadar	William Wyler	Lilian Hellman	1941
The Magnificent seven	Yedi Silahşörler	John Sturges	William Roberts	1960
The Man in the Iron Mask	Demir maskeli adam	RandallWallace	Randall Wallace	1998
The Man who broke	Monte Carlo bankasını	Stephen Roberts	Nunnaly	
the bank at Monte Carlo	soyan adam		Johnson-Howard Smith	1935
The Million Dollar Hotel	Sirlar Oteli	WimWenders	Nicholas Klein	2000
The Miracle worker	Karanlığın İçinden	Arthur Penn	WilliamGibson	1962
The Missing	Kayıp	Ron Howard	Ken Kaufman	2003
The Name of the rose	Gülün Adı	Jean-Jacques Annaud	A. Birkin-Gérard Brach-Howard Franklin-Alain Godard	1986
The Negotiator	Arabulucu	F. GaryGray	James De Monaco-Kevin Fox	1998
TheOmen	Omen	Richard Donner	David Seltzer	1976
The Outlaw Josey Wales	Yasadışı Josey Wales	Clint Eastwood	Philip Kaufman	1976
The Ox-bow incident	Ox-bow Olayı	William A. Wellman	Lamar Trotti	1943
The Painted Veil	Duvak	John Curran	Ron Nyswaner	2006
The Passion of Christ	Çile	Mel Gibson	Mel Gibson Benedict Fitzgerald	2004
The Perils of Pauline	Pauline'in Korkusu	Louis J. Gasnier-O. Mac Kenzie	Charles W. Goddard Basil Dickey	1914
The Philadelphia Story	Philadelphia hikayesi	George Cukor	Donald Ogden Stewart	1940
The Pianist	Piyanist	Roman Polanski	Ronald Harwood	2002
The Piano	Piyano	Jane Campion	Jane Campion	1993
The Pink panther	Pembe panter	BlakeEdwards	Blake Edwards-Maurice Richlin	1963
The Player	Oyuncu	Robert Altman	Michael Tolkin	1992
The Pledge	Söz	Sean Penn	Jerzy Kromolowski	2001
The Power and the glory	Güç ve Zafer	William K. Howard	Preston Sturges	1933
The Prestige	Prestij	Christopher Nolan	Christopher Nolan-Jonathan Nolan	2006
The Quiet american	SessizAmerikalı	PhillipNoyce	Christopher Hampton	2002
The Reader	Okuyucu	Stephen Daldry	David Hare	2008
The Red badge of courage	Kanlı Zafer	John Huston	John Huston	1951
The Remains of the day	Gündenkalanlar	James Ivory	Ruth Prawer Jhabvala	1993
The Ring	Halka	Gore Verbinski	Ehren Kruger	2002
The Ring	Ring	Alfred Hitchcock	Alfred Hitchcock	1927
The Royal Tenenbaums	Tenenbaum Ailesi	Wes Anderson	Wes Anderson Owen Wilson	2001
The Savage innocents	Vahşi Masumlar	Nicholas Ray	Nicholas Ray	1960
The Scarlet Letter	KızılMektup	Victor Sjöström	Frances Marion	1926
TheSeaWolf	Deniz Kurdu	MichaelCurtiz	Robert Rossen	1941
The Secret of Santa Vittoria	KasabanınSırrı	Stanley Kramer	Ben Maddow	1968
The Shawshank Redemption	Esaretin Bedeli	Frank Darabont	Frank Darabont	1994
The Shining	Parıltı	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick Diane Johnson	1980
The Shop around the corner	Köşebaşındaki dükkân	Ernst Lubitsch	Ben Hecht-Samson Raphaelson	1940
The Silence of the Lambs	Kuzuların Sessizliği	Jonathan Demme	Ted Tally	1991
The Sting	Üçkağıtçılar	George Roy Hill	David S. Ward	1973
The Swarm	Arılar	Irwin Allen	Sterling Silliphant	1978
The Talk of the Town	Şehirde dedikodu	George Stevens	Irwin Shaw-Sidney Buchman Dale Van Every	1942
The Thing	Şey	John Carpenter	Bill Lancaster	1982
The Tragedy of Macbeth	Macbeth	Roman Polanski	Roman Polanski	1971
The Truman show	Truman show	Peter Weir	Andrew Niccol	1998
The Untouchables	Dokunulmazlar	Brian De Palma	David Mamet	1987

The Wall	Duvar	Alan Parker	Roger Waters	1982
The Watcher	İzleyici	Joe Charbanic	David Elliot-Clay Ayers	2000
The Whole Town's talking	Bütün Şehir konuşuyor	John Ford	Robert Riskin	1935
The Wind	Rüzgâr	Victor Sjöström	FrancesMarion	1928
The Wisdom of crocodile	Timsah Gözyaşları	Po-Chih Leong	Paul Hoffman	1998
The Wolf Man	Kurt Adam	Joe Johnston	Andrew Kevin Walker	2009
The Wonderful, horrible	Leni Rifenstahl'ın	Ray Müller		
life of Leni Riefenstahl	korkunç yaşamı			1993
The Wrong man	Lekeli Adam	Alfred Hitchcock	Maxwell Anderson-Angus MacPhail	1956
Thelma and Louise	Thelma ve Louise	Ridley Scott	Callie Khouri	1991
Theoreme	Teorema	Pier Paolo Pasolini	Pier Paolo Pasolini	1968
Thérèse	Thérèse	Alain Cavalier	Camille de Casabianca-Alain Cavalier	1986
TheThreeburials of Melquiades Estrada	Üç Defin	Tommy Lee Jones	Guillermo Arriaga	2005
They live by night	Dönütemeyen Yol	Nicholas Ray	Charles Schnee-Nicholas Ray	1948
Thieves like us	Bizim Gibi Hırsızlar	Robert Altman	Robert Altman-John Tervaesbury-Calder Willingham	1974
Three days of Condor	Akbabanın üç günü	Syndey Pollack	David Rayfiel	1975
Tightrope	Gerili Ip	Richard Tuggle	Richard Tuggle	1984
Time code	Time code	Mike Figgis	Mike Figgis	2000
Time without pity	İnsafsız Zaman	Joseph Losey	Ben Barzman	1957
Titanic	Titanic	James Cameron	James Cameron	1997
To Be Or Not To Be	Olmak ya da olmamak	Ernst Lubitsch	Edwin Justus Mayer	1942
To Have and have not	Malik Olmak veya Olmamak	Howard Hawks	Jules Furthman-William Faulkner	1944
To Kill a mookingbird	To Kill a mookingbird	Robert Mulligan	Horton Foote	1962
To viemma tou Odyssea	Ulysses'in Bakışı	Theo Angelopoulos	Tonino Guerra	1995
Todo sobre mi madre	Annem hakkında her şey	Pedro Almodovar	Pedro Almodovar	1999
Tommy	Tommy	Ken Russel	Ken Russel-Pete townshend	1975
Tootsie	Tootsie	Sydney Pollack	Murray Schisgal-Larry Gelbart	1982
Top secret	Çok Gizli	Jim Abrahams-David Zucker	Jim Abrahams-David Zucker	1984
Topio stin omichli	Pustumanzaralar	Theo Angelopoulos	Tonino Guerra	1988
Topkapı	Topkapı	Jules Dassin	Monia Danischevsky	1964
Torremolinos 73	Büyük Yönetmen	Pablo Berger	Pablo Berger	2003
Total Western	Kanlı Para	Eric Rochant	Eric Rochant-Laurent Chalumeau	2000
Touch of evil	Bitmeyen Ballyı	Orson Welles	Orson Welles	1958
Traffic	Trafik	Steven Soderbergh	Stephen Gaghan	2000
Transsiberian	Trans-sibiryaekspresi	Brad Anderson	Brad Anderson-Vatt Conroy	2008
Travelling avant	Öne kaydırma	Jean-Charles Tacchella	Jean-Charles Tacchella	1987
Tropa de elite	Özel Tım	JosePadilha	Braulio Mantovani	2007
Tsotsi	Tsotsi	Gavin Hood	Gavin Hood	2005
Türev	Türev	Ulaş İnan İnaç	Ulaş İnan İnaç	2005
Two Evil Eves	İki Şeytani Göz	George Romero-Dario Argento	George Romero-Dario Argento	1990
Umut	Umut	Yılmaz Güney	Yılmaz Güney-Şerif Gören	1970
Un carnet de bal	Bir Balo defteri	Julien Duvivier	Julien Duvivier-Henri Jeanson	1937
Un chien Andalou	Bir Endülüs köpeği	Luis Bunuel	Luis Bunuel-Salvador Dali	1929
UnElephant, Catrompe-ecommement	Damdaki Çapkın	Yves Robert	Yves Robert-Jean-Loup Dabadie	1976
Un heros très discret	Farklı Bir Kahraman	Jacques Audiard	Alain Le Henry	1996
Un Mauvais fils	Kötü oğul	Claude Sautet	Claude Sautet-Jean-Paul Török-Daniel Biasini	1980
Unbreakable	Ölümsüz	Night Shyamalan	Night Shyamalan	2000
Uncle Tom's cabin	Tom Amcanın kulübesi	Edwin S. Porter	Edwin S. Porter	1903
Under suspicion	Şüphe Altında	Stephen Hopkins	Tom Provost-W. Peter Iliff	2000
Une Belle fille comme moi	Genç ve Güzel	François Truffaut	Jean-Loup Dabadie	1972
Une Femme mariée	Evli bir kadın	Jean-Luc Godard	Jean-luc Godard	1964
Unforgiven	Affedilmeyen	Clint Eastwood	David Webb Peoples	1992
Uzak	Uzak	Nuri Bilge Ceylan	Nuri Bilge Ceylan	2002
Va, vis et deviens	Bir saniye daha	Radu Mihaileanu	Radu Mihaileanu-Alain-Michel Blanc	2005
Vanilla sky	Vanilya Gökyüzü	Cameron Crowe	Cameron Crowe-Alejandro Amenabar-Mateo Gil	2001
Vantage point	Bakış Açısı	Pete Travis	Barry Levy	2008
Venom	Zehir	Jim Gillespie	Flint Dille-John Zuur Platten	2005
Victory	Zafere kaçış	John Huston	Evan Jones-Yabo Yablonsky	1981
Videodrome	Videodrome	David Cronenberg	David Cronenberg	1983
Violette Nozière	Violette Nozière	Claude Chabrol	Odile Barski-Hervé Bromberger	1978
Vitskningar och rop	Çığlıklar ve fısıltılar	Ingmar Bergman	Ingmar Bergman	1972
Viva Zapata	Viva Zapata	Elia Kazan	John Steinbeck	1952
Vizontele	Vizontele	Yılmaz Erdoğan	Yılmaz Erdoğan	2000
Volver	Dönüş	Pedro Almodovar	Pedro Almodovar	2006
Voyage a travers l'impossible	İmkânsıza yolculuk.	Georges. Méliès	Georges Méliès	1904
War of the worlds	Dünyalar savaşı	Steven Spielberg	Josh Friedman-David Koepp	2005
War zone	Savaş Alanı	Tim Roth	Alexander Stuart	1999
Westworld	Geleceğin Dünyası	Michael Crichton	Michael Crichton	1973
What lies beneath	Gizli gerçek	Robert Zemeckis	Clark Gregg	2000
When Harry meet Sally	Harry Sally'le Tanışınca	Rob Reiner	Nora Ephron	1989
Where the money is	Paralar Nerede?	E. Max Frye	E. Max Frye-Topper Linen-Carroll Cartwright	2000
White noise	Hayalet Sesler	Geoffrey Sax	Niall Johnson	2005
Who framed Roger Rabbit	Tavşan Roger	Robert Zemeckis	Peter S. Seaman-Jeffrey Price	1988
Who's afraid of Virginia Wolf?	Kim korkar Virginia Woolf'tan?	Mike Nichols	Ernest Lehman	1966
Wild things	Vahşi Şeyler	John Mc Naughton	Stephen Peters	1998
Wishmaster	Tılsım	Robert Kurtzman	Peter Atkins	1997
Witness	Tanık	Peter Weir	Earl W. Wallace-William Kelley	1985
Wolf	Kurt	Mike Nichols	Jim Harrison-Wesley Strick	1994
Woman in red	Kırmızılı kadın	Gene Wilder	Gene Wilder-Jean-Loup Dabadie-Yves Robert	1984
WR: Mysteries of the organism	WR: Organizmanın Sırları	Dusan Makavejev	Dusan Makavejev	1971
Written on the wind	Aşk Rüzgârları	Douglas Sirk	George Zuckerman	1956

X-Men: The Last stand	X Men: Son Direniş	Bryan Singer	David Hayter	2000
Yalancı Yarim	YalancıYarim	ErtemEğilmez	Sadık Şendil	1973
Yara	Yara	Yılmaz Arslan	Yılmaz Arslan	1999
Yaralı	Çeteler Savaşı	JamesGray	James Gray-Matt Reeves	2000
Yazgı	Yazgı	Zeki Demirkubuz	Zeki Demirkubuz	2001
Yazı Tura	Yazı Tura	Uğur Yücel	Uğur Yücel	2004
Yedi Kocalı Hürmüz	Yedi Kocalı Hürmüz	Atıf Yılmaz	Ayşe Şasa	1971
Yentl	Yentl	Barbra Streisand	Jack Rosenthal-Barbra Streisand	1983
Yin shi man nu	Yeliç Kadın Erkek	Ang Lee	Ang Lee-James Schamus- Hui-Ling Wang	1994
Yojimbo	Yojimbo	Akira Kurosawa	Akira Kurosawa-Ryuzo Kikushima	1961
Yol	Yol	Yılmaz Güney-Şerif Gören	Yılmaz Güney	1981
Young Mr. Lincoln	Lincoln'ün gençliği	John Ford	Lamar Trotti	1939
Zabriskie Point	Zabriskie Point	Michelangelo Antonioni	Clare Peploe-Tonino Guerra-Franco Rossetti-Sam Shepard	1970
Zeynep'in Sekiz Günü	Zeynep'in Sekiz Günü	Cemal Şan	Cemal Şan	2007
Zodiac	Zodiac	David Fincher	James Vanderbilt	2007
Züğürt Ağa	Züğürt Ağa	Nesli Çölgeçen	Yavuz Turgul	1985

BİBLİYOGRAFYA

Fransızca kaynak Kitaplar

Alain Couprie: *Le Théâtre,* Nathan Université, Paris, 1995
Alain Garcia: *L'Adaptation du roman au film,* Diffusion, Paris, 1990
Alain Robbe-Grillet: *Pour un nouveau roman,* Ed. de Minuit, Paris, 1963
Aldo Tassone/Fabio Carpi: *Le Cinéma Italien parle,* Edition Edilig, Paris,1982
Amos Vogel: *Le Cinéma, art subversif,* Editions Buchet/Chastel, Paris, 1977
Andre Gardies: *Le Recit Filmique,* Hachette, Paris, 1993
Anne Roche- Marie-Claude Taranger: *L'Atelier de scénario: Eléments d'analyse filmique,* Dunod, Paris, 1999
Antoine de Baecque, Serge Toubiana: *François Truffaut,* Edition Gallimard, 1996, Paris
Aristote: *Poetique,* Le Livre de Poche, Çev:Michel Magnien, Paris, 1990
Bernardino Zapponi: *Mon Fellini,* Editions de Fallois, Paris, 2003
Bertrand Tavernier: *Amis Americains,* Actes Sud, Paris, 1993
Bertrand Tavernier, Jean-Pierre Coursodon : *50 ans de Cinéma Américain,* Omnibus, Paris, 1991
Billy Wilder: *Mémoires- Et tout le reste est folie,* Robert Laffont, Paris, 1993
Charles Ford: *Hollywood Story,* Edition de la JeuneParque, Paris, 1968
Christian Salé: *Les Scénaristes au travail,* 5 Continents, Renens, 1981
Christopher Vogler: *Le Guide du Scénariste,* Fr. çev: Francine Atoch, DIXIT, Paris, 1990
Claude Pinoteau: *Merci la vie,* Le Cherche Midi éditeur, Paris, 2005
Daniel Royot: *Hollywood,* Presses Universitaires de France- "Que sais-je?", Paris, 1992
David O. Selznick: *Cinéma,* Fr. çeviri: Anne Villelaur, Ramsay, Paris, 1984
Denis Marion: *İngmar Bergman,* İdées/Gallimard, Paris, 1979
Dominique Parent-Altier: *Approche du Scénario,* Nathan Université, Paris, 1997
Eric Leguebe: *Confessions 2,* Ifrane édition, Paris, 1995
François Chevassu: *L'Expression Cinématographique,* Ed. L'Herminier, Paris, 1977
Francis Vanoye: *Récit Ecrit, Récit Filmique,* Nathan Université, Paris, 1989
Francis Vanoye: *Scénarios modèles, modèles de scénario,* Chez Nathan éditions, Paris, 1991
Francis Vanoye-F.Frey-A.Goliot Lété: *Le Cinéma,* Nathan, Paris, 1998
Frederic Raphael: *Deux ans avec Kubrick,* Plon, Paris, 1999
Garson Kanin: *Hollywood, les années folles,*Çev: Michel Lebrun, Ramsay PocheCinéma, Paris, 1967
Georges Polti: *Les Trente-six situations dramatiques,* Mercure, Paris,1895
Gérard Genette: *Figures III,* Ed. du Seuil, Paris, 1972
Gilles Deleuze: *Pourparlers,* Les Editions de Minuit, Paris, 1990
Henri Jeanson: *Jeanson par Jeanson,* Editions René Chateau, Paris, 2000
Jacques Scherrer: *La Dramaturgie classique en France,* Le Livre de Poche, Paris, 1986
Janine Spaak: *Charles Spaak, mon mari,* Editions France-Empire, Paris, 1977

Jean Aurenche: *La Suite à L'écran,* Institut Lumière/Actes Sud, Paris, 1993
Jean-Claude Carrière-Pascal Bonitzer:*Exercice du scénario,* La Femis, Paris, 1990
Jean-Marie Roth: *Ecrire un scénario de film,* Top Edition, Paris, 1992
Jean-Marie Roth: *L'Ecriture des scénarios,* Chiron, Paris, 2002
Jean-Marie Thomasseau: *Le Melodrame,* Presses Universitaires de France, Paris, 1984
Jean-Michel Frodon: *L'Age Moderne du Cinéma Français,* Flammarion, Paris, 1995
Jean-Paul Török: *Le Scénario,* Artefact, Paris, 1986
Jean-Pierre Jeancolas: *Histoire du Cinéma Français,* Nathan Université, Paris, 1995
John W. Bloch, William Fadiman, Lois Peyser: *Manuel du Scénario americain,* Fr. çev: Benoit Boelens, Centre d'Information des Medias Audio-visuel (CIAM), Paris, 1993
Jürgen Wolf: *La Sitcom,* DIXIT, Paris, 1999
Linda Seger: *Faire d'un bon scénario un scénario formidable,* Çev: Brigitte Gauthier, DIXIT, Paris, 2005
Luda-Jean Schnitzer/ Marcel Martin: *Le Cinéma Sovietique par ceux qui l'ont fait,* Les Editeurs Français Reunis, Paris, 1966
Marie-Christine Questerbert: *Les Scénaristes Italiennes,* 5 Continents, Renens, 1988
Marie-France Briselance: *Les 36 Situations dramatiques,* Nouveau Monde editions, Paris, 2006
Martin Winckler: *Séries Télé,* Librio, Paris, 2005
Maryse Léon Garcia: *Ecrire son scénario,* DIXIT, Paris, 2001
Michel Ciment: *Passeport pour Hollywood,* Ramsay Poche, Paris, 1987
Michel Gosselin: *Le Scénario télévisuel,* Triptyque, Montreal, 1993
Norman Kagan: *Le Cinéma de Stanley Kubrick,* Ramsay Poche Cinéma, Lausanne, 1979
N.T. Binh- Christian Viviani: *Lubitsch,* Rivages Cinéma, Paris, 1991
Pascal Mérigeau: *Mankiewicz,* Denoel, Paris, 1993
Philippe Garnier: *Honni soit qui Malibu,* Grasset, Paris, 1996, sayfa 220
Pier Paolo Pasolini: *Les Dernières paroles d'un impie,* Belfond, Paris, 1981
Pierre Billard: *L'Age Classique du Cinéma Français,* Flammarion, Paris, 1995
Pierre Jenn: *Techniques du Scénario,* FEMIS, 1991, Paris
Pierre Maillot: *L'Enseignement du Scénario,* Cinémaction-Corlet Ecole Louis-Lumière-Institut national de l'audiovisuel, Paris, 1991
Rui Nogueira: *Le Cinéma selon Melville,* Edition Seghers, Paris, 1973
Roberto Rossellini: *Fragments d'une autobiographie,* Ramsay éditions, Paris, 1987
Roland Cosandey, André Gaudreault, Tom Gunning: *Une Invention du Diable? Cinéma des premiers temps et religion,* Editions Payot, Lausanne, 1990
Satyajit Ray: *Ecrits sur le cinéma,* Ramsay Poche, Paris, 1982
Serge Daney: *La Rampe, Cahier Critique 1970-1982,* Cahiers du Cinéma Gallimard, Paris, 1983
Stuart Voytilla-Scott Petri: *Ecrire une comédie,* Dixit Editions, Paris, 2005
Tudor Eliad: *Les Secrets de L'Adaptation,* Dujarric, Paris, 1981
Vincent Pinel: *Ecoles, genres et mouvements au cinéma,* Larousse, Paris, 2000
Yves Jeanneau: *Sur la définition du documentaire de création,* La Bande à Lumière,

Paris, 1987
Yves Lavandier: *La Dramaturgie,* Le Clown et L'Enfant, Cergy, 1997

İngilizce Kaynak Kitaplar

Blake Snyder: *Save the cat!,* Michael Wiese Productions, CA, 2005
D.S.Selznick: *Memo from David O. Selznick,* Grove Pres, NY, 1972, mektup 12 Haziran 1939
David Howard-Edward Mabley: *The Tools of screenwriting,* St. Martin's Griffin, New York, 1993
David Kipen: *The Schreiber theory,* Melville House publishing, New Jersey, 2006
Declan McGrath, Felim Mac Dermott: *Screencraft Screenwriting,* Rotovision, LA, 1998
Denny Martin Flinn: *How "not" to write a screenplay,* Lone Eagle editions, LA, 1999
Helena Lumme- Mika Manninen: *Screenwriters,* Angel City Pres, Santa Monica, California, 1999
Hugo Munsterberg: *The Film, A Psyhological Study,* Paperback, Dover, 1916
Irwin R. Blacker: *TheElements of screenwriting,* MacMillan General Reference, NewYork, 1986
John Baxter: *Hollywood in the thirties,* Paperback, New York, 1970
John Brady: *In the craft of the screenwriter,* New York Touchstone Books, New York, 1982
John Costello: *Writing a screenplay,* The Pocket Essential, Vermont, 2002
Joseph Campbell: *The Hero with a thousand faces,* Princeton NJ: Princeton University Press, Pr., 1949
Kevin Conroy Scott: *Screenwriters masterclass,* Faber and Faber, London, 2004
Lance Lee: *A Poetics for screenwriters,* University of Texas press, Austin, 2001
Lew Hunter: *Screenwriting,*Robert Hale, Londra, 1993
Lorian Tamara Elbert: *Why We Write: Randal Wallace,* Silman James Pres, Los Angeles, 1999
Madeline DiMaggio: *How to write for Télévision,* Simon &Schuster Books, NY, 1993
Michael Rabiger: *Directing,* Focal Pres, Boston, 1997
Pat Silver-Lasky: *Screenwriting for the 21st century,* Batsford, Londra, 2004
Pauline Kael: *The Citizen Kane Book: Raising Kane,* Little Brown, Boston, 1971
Sol Saks: *Funny Business: The Craft of writing comedy,* Lone Eagle, LA, 1985
Syd Field: *Screen play,The foundations of screen writing,* New York, Dell publishing co, 1979
Tom Stempel: *Framework: A History of screenwriting in the american film,* Continuum, NY, 1988
Walter Kerr: *Tragedy and Comedy,*Touchstone, NY, 1967
William Froug: *The Screenwriter looks at the screenwriter,* Silman-James Pres, LA, 1991

Ahmet Güngören: *Sineantropos*, Yol yay., İstanbul, 2004
Ali K. Meram-Tekin Akpolat: *Senaryo yazma tekniği ve sinemada artistik oyun sanatı*, Kültür Kitabevi, Ankara
Alim Şerif Onaran-Bülent Vardar: *20 Yüzyılın son beş yılında Türk sineması*, Beta Yayınları, İstanbul, 2005
François Truffaut: *Hitchcock*, AFA, İstanbul, 1987, çev: İlyas Hızlı
Hulki Saner: *Bu da benim filmim*, Kurtiş matbaacılık, İstanbul, 1996
İbrahim Türk: *Senaryo Bülent Oran*, Dergâh, İstanbul, 2004, 1963
Lajos Egri: *Piyes yazma sanatı*, Çev: Suat Taşer, Papirüs, Ankara, 1996
Luis Bunuel: *Son nefesim*, AFA Sinema, İstanbul, 1987
Mahmut Tali Öngören: *Senaryo Yazma Tekniği*, Güney Film Yayınları, İstanbul, 1976
Michel Chion: *Ecrire un scénario*, Çev: Nedret Tanyolaç, AFA Sinema, 1987
Muzaffer Gökmen: *Senaryo Tekniği*, Son Havadis matbaası, Ankara, 1954
Nijat Özön: *Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü*, Kabalcı, İstanbul, 2000
Nijat Özön: *SİNEMA, Uygulayımı - Sanatı - Tarihi*, Hil Yayın, İstanbul, 1985
Oğuz Gözen: *Senaryo nasıl yazılır?*, Akis Kitap, İstanbul, 2007
Orhan Hançerlioğlu: *Felsefe Sözlüğü*, Remzi, İstanbul, 1999
Robert Mc Kee: *Story*, Plato, İstanbul, 2006
Semir Aslanyürek: *Senaryo Kuramı*, Pan Yayıncılık, İstanbul, 1998
Ünsal Oskay: *Çağdaş Fantazya*, Der Yayınları, İstanbul, 1997
Vladimir Propp: *Masalın biçimbilimi*, Çev: Mehmet Rifat-Sema Rifat, BFS Yayınları, İstanbul, 1985

Cahiers du Cinéma: L'Enjeu scénario, No: 371-372, mayıs 1985
Cahiers du Cinéma: *Entretien avec Martin Scorsese*, no: 436, ekim 90
Cahiers du Cinéma: *Cape Fear*, No: 462, Aralık 1992
Cinéma 70: *Entretien avec Daniel Boulanger*, No: 148
Cinémaction: *Le Remake et l'adaptation*, Corlet Télérama, Paris, 1989
Cinémas: *Vers une théorie du récit automatique*, Georges Nault, Universite de Montreal, No:1
Cinématographe: No:53, 1978
Communications#1: Gerard Genette: *Vraisemblance et al Motivation*, 1968
L'Avant Scène: *Le Metier de scénariste-Entretien avec Jean-Loup Dabadie*, No: Une Histoire Simple, 03/79
L'Express: *François Truffaut*, 13/03/1978
La Licorne: *Cinéma documentaire, Cinéma de fiction*, Pierre Baudry: Terrains et territoires, UFR, Poitiers, 1992

La Revue du Cinéma: *Entretien avec Paul Gegauf*, No:246, Ocak 1971
Le Quotididen de Paris: Aurelien Ferenczi: Cette fille en rouge qui trompe énormément, 17/09/84
Les Cahiers du scénario: *Témoignages sur Charles Spaak*,No:6-7, 1991
Les Raisons de Lire: *Le Cinéma Français dans le ventre de la baleine américaine*, No: 5, Temmuz 1995
Lumières/Scénariser: *Entre l'ego et l'Universel*, İlkbahar 1990
Popüler Tarih: *Tam 105 yıldır sinemadayız!*,- İsmat Akça, Aralık 2000, No:7
Positif: *Entretien avec Jeunet*, no:364, Haziran 1991
Problèmes Audiovisuelles: *Le Paradoxe du scénariste*, INA: La Documentation Française, No: 13
Rencontres Cinématographiques: Francis Vanoye: Quelques Reflexions sur le dialogue, *Théatre et Cinéma*, Dunkerque, 1996
Rock'n Folk: *Interview avec William Riley Burnett*, Philippe Garnier, No:183, nisan 1982
SACD: *Jeux d'auteurs, mots d'acteurs*, Institut Lumière/Actes Sud, Paris, 1994
Sanat Dergisi: *Bunuel...*, 18 Ekim 1974, sayı:102
Sanat Dergisi: *22 Yıl Özgürlükten sonra Türkiye'de sansürü ilk kez İngilizler 1919'da "Mürebbiye" filmine uyguladılar*, 1 Şubat 1974, No:65
Synopsis: *Scénario, mode d'emploie*, Hors Serie, No:1
...Ve Sinema: *Senaryo Nedir?- Metin Erksan*, No:6
Western Humanitics Review: *S.L.C.: W. Sacksteder: Kerr's logic for tragedy and comedy*, Utah, 1980

Üniversite Tezleri ve Notlar

Eddy Dubois: *L'Evolution du Statut des Scénaristes Français*, Mémoire de DEA, Sorbonne, 1995
Emmanuelle Zaoui: *Les Rapports entre producteurs et scénaristes a Hollywood*, Paris I-Sorbonne-D.E.A. tez projesi, 1987-1988
Marie-Antoinette Kritikou: *Le Role du Scenario dans le documentaire*, Memoire de D.E.A.- C.T.A. Universite Pantheon-Sorbonne, 1990-1991
Nathalie Gautheron: *Les Scénaristes à Hollywood, L'histoire de la screen writers guild*, Paris I-Sorbonne, DEA tezi, 1993-1994
Öktem Başol: *Jean-Loup Dabadie, un auteur à part entière?*, Paris I-Sorbonne Doktora tezi, Eylül 2003

Ansiklopediler, Görsel Kaynaklar ve Senaryo Kitapları

Büyük Larousse: *Sorunsal*, Cilt: 11
Jacques Lacan: *Jacques Lacan: Monographie*, ARTE, 2008
American Beauty: Alan Ball: Film Four Screenplay, New York, 1999
Haremde dört kadın: Kemal Tahir/Halit Refiğ: Türk Film Arşivi senaryo dizisi, 1974

Özgün Senaryo Metinleri

Camdan Kalp: Fehmi Yaşar, 1990
César et Rosalie: Claude Sautet/Jean-Loup Dabadie/Claude Neron, 1972
Espion leve-toi: Yves Boisset/Michel Audiard/Claude Veillot, 1982
Garçon!: Claude Sautet/Jean-Loup Dabadie, 1983
Godfather II: Francis Ford Coppola/Mario Puzo, 1974
Gothika: Sebastien Gutierrez, 2003
Hiçbir yerde: Tayfun Pirselimoğlu, 2002
Kırık bir aşk hikayesi: Selim İleri, 1981
Kingdom of Heaven: William Monahan, 2005
La Gifle: Jean-Loup Dabadie/Claude Pinoteau, 1974
Mine: Atıf Yılmaz/Deniz Türkali, 1982
Montparnasse 19 (Modigliani): Jacques Becker/Henri Jeanson, 1958
Neredesin Firuze: Levent Kazak, 2004
Phone booth: Larry Cohen, 2002
Schindler's list: Steven Zaillian, 1993
Space Cowboys: Ken Kaufman/Howard Klausner, 2000
The Limey: Lem Doobs, 1999
Three days of the condor: Lorenzo Sample JR/David Rayfiel, 1975
To Kill a mockingbird: Horton Foote, 1962
Un Mauvais Fils: Jean-Paul Török/Daniel Biasini/Claude Sautet, 1979
War of the worlds: Josh Friedman/David Koepp, 2005
Yerçekimli Aşklar (Kazandibi Tavukgöğsü): Zeynep Avcı, 1995

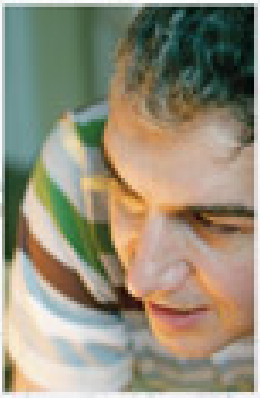
SENARYO KİTABI, bine yakın film örneğinden yola çıkarak, senaryo yazmanın kuralların ve dramatik teknikleri sokaktaki insana ulaştırmayı hedefliyor. Senaryo metnine hakim olma ve iyi bir öykü kurabilme kabiliyeti elbette ki yalnızca kitap okuyarak oluşmaz. Ancak tüm kuralları yıkacağını söyleyen bir sinemacının herşeyden önce neyi yıkacağını çok iyi bilmesi gerekir. Bu kitabın öncelikli işlevi, bu konudaki kafa karışıklığını gidermek ve iyi bir öykünün hangi kriterlere göre yorumlanabileceği konusunda sinemaseverlere yardımcı olmaktır.

Baş karakteriniz yerde kıvranıyorsa, gidin bir tekme de siz vurun!..
RICHARD PRATHER

Yazdığınız her sahnenin filmdeki en iyi sahne olduğunu kendinize tekrarlayın!..
HENRI BLANK

İstisnalar örnek alınmaz, zira örnek aldığınız hemen anlaşılır!...
AGE

Senaryo yazmak açık bir yarayı açlarca kaşımaya benzer.
FRANCIS VEBER



Öktem Başol, 7 Mayıs 1966'da İstanbul'da doğdu. Paris I-Sorbonne Üniversitesinde senaryo üzerine doktora yaptı. 2000-2006 yılları arasında Bilgi Üniversitesi'nde öğretim üyesiydi. Halen Pana Film'de senaryo danışmanlığı görevini sürdürmektedir.

ISBN 978-605-5560-00-3

9 786055 560003